

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 11 BENGKULU TENGAH

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Agama Islam
Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) Dalam Bidang Ilmu
Pengetahuan Sosial



OLEH:

YESSI SEFTIKA
NIM: 1811270027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN
SOSIAL FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
2022/2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang Bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yessi Seftika

NIM : 1811270027

Program Studi : Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul: Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah.

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Bengkulu, 2022

Pembuat Pernyataan


Yessi Seftika
NIM 1811270027


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Jln. Raden Patah Pagur Dewa Telp (0736) 51276, Fax (0736) 51171

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah”** yang disusun oleh: **Yessi Seftika** dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada hari Selasa, 20 Desember 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Tadris Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

<p>Ketua <u>Dr. Pd. Moch. Iqbal, M.Si</u> NIP. 197505262009121001</p> <p>Sekretaris <u>Ikke Wulandari, M.Pd. I</u> NIP. 199111262019032013</p> <p>Penguji I <u>Dr. Desy Eka Citra, M.Pd</u> NIP. 197512102007102002</p> <p>Penguji II <u>Indah Masruroh, MA</u> NIP. 199112082020122008</p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
---	---

Bengkulu, 06 Februari 2023
 Mengetahui
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris


Dr. Mas Mulyadi, M.Pd
 NIP. 197005142000031004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU**

FAKULTAS TARBIAH DAN TADRIS

Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon (0736) 51276-51171-51172-53879 Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Yessi Seftika
NIM : 1811270027
Kepada :
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, memberikan arahan, dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr/i:

Nama : Yessi Seftika
NIM : 1811270027
Judul : **Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing 1

Pembimbing II

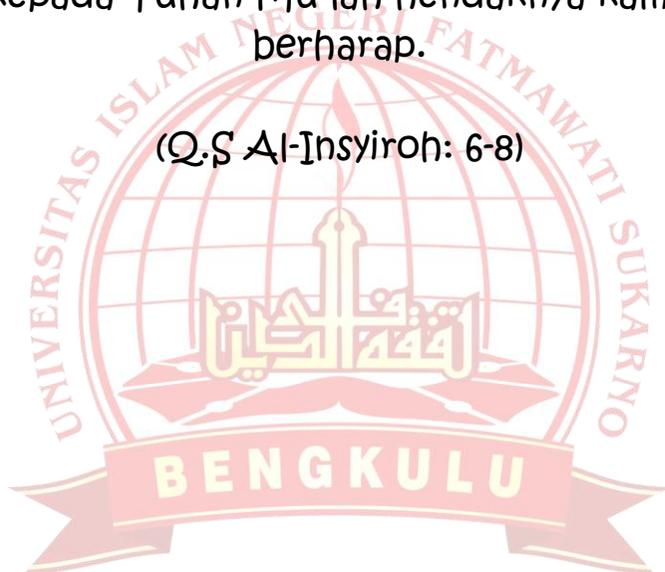
[Signature]
Drs. Sulisno, M.Pd.
NIP. 196102052000031002

[Signature]
Salamah, SE, M.Pd
NIP. 197305052000032004

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain. Dan hanya kepada Tuhan-Mu lah hendaknya kamu berharap.

(Q.S Al-Insyiroh: 6-8)



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan , rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1) Kedua orang tuaku tercinta. Untuk Ayah (Tapsili (Alm) selaku orang tua saya yang sudah meninggal ketika saya masih menempuh pendidikan SMA kelas XII. Terimakasih atas kerja keras dan perjuangannya selama ini, semoga beliau bangga atas apa yang telah saya capai dan Ibuku (Masnidarti) yang telah melalui banyak perjuangan dan rasa sakit. Selalu sabar, selalu mendo'akan yang terbaik untuk anaknya. Yang selalu mendukung dan memotivasi. sehingga diri ini bisa

mencapai titik yang diharapkan, saya berjanji tidak akan membiarkan semua itu sia-sia.

- 2) Seluruh keluarga besarku yang tidak bisa disebutkan satu per satu terima kasih telah memberikan doa dan *support* untuk keberhasilanku.
- 3) Dosen pembimbing I dan dosen pembimbing II yaitu Drs. Sukarno, M.Pd dan Salamah, SE. M.Pd dan khususnya dosen IPS yang telah membimbing dan membantu saya menyelesaikan karya tulis ini.
- 4) Untuk Haka Pratama Ramadhan terimakasih telah menjadi partner yang selalu memberi dan menjadi *support*.
- 5) Kepada sahabat perjuangan Septia Reflianti, Mahda Alfissani, Rike Monika serta seluruh teman seperjuangan Etin, Hera, Erza, terutama *And The Gengs*. Terimakasih telah mensupport, memberikan saran dan masukan, membantu, menemani, mendukung menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
- 6) Agama, Negara dan Alamamater.

Nama : Yessi Seftika
Nim : 1811270027
Prodi : Ilmu Pengetahuan Sosial

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasy semu experimental desain*. Populasi penelitian ini menggunakan satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol yaitu kelas VII B 25 orang dan kelas VII A 25 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, test, *kuesioner* (Angket). Adapun pengelolaan dan analisa data menggunakan teknik analisa data statistik yaitu dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji anova dua jalur. Berdasarkan analisis data dari hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan nilai “Metode” didapat nilai F_{hitung} sebesar 4,702 dengan nilai p sebesar 0,035. Karena nilai $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial metode berpengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan nilai “Motivasi” didapat nilai F_{hitung} sebesar 10,885 dengan nilai p sebesar 0,002. Karena nilai $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial motivasi berpengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan nilai “Metode dengan Motivasi” didapat nilai F_{hitung} sebesar 4,995 dengan nilai p sebesar 0,030. Karena nilai $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada interaksi antara metode bermain peran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: Peran, Motivasi, Belajar

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami ucapkan ke hadirat Allah Swt karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah”. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasullullah Muhammad SAW, keluarga, dan sahabatnya.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu, membimbing, dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini terutama dosen pembimbing, semoga semua bantuan menjadi amal yang baik serta iringan doa dari penulis agar semua pihak di atas mendapat imbalan dari Allah SWT. Untuk itu kami menghaturkan terimakasih kepada:

1. Prof Dr.H. Zulkarnain Dali, M.Pd, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu (UINFAS) Bengkulu, yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di UINFAS Bengkulu.

2. Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris di Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan dan penulisan skripsi ini .
3. M. Hidayaturrahman, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Sains Dan Sosial yang telah mendorong kami untuk terus semangat, berusaha, dan selalu mmemberi motivasi kepada penulis.
4. Khosi'in, M.Pd selaku Koordinator Prodi IPS yang selalu memberi dukungan
5. Drs. Sukarno, M.Pd selaku pembimbing I yang selalu membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Salamah, S.E., M.Pd selaku pembimbing II yang selalu membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Para Dosen di Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu, yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan bagi penulis sebagai bekal pengabdian kepada masyarakat, agama, nusa dan bangsa.

8. Ketua Perpustakaan dan Staf selaku pengelola yang telah memberikan fasilitas dan bantuannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepala sekolah SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah beserta guru dan staf yang telah memfasilitasi baik waktu dan tempatnya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak dalam perbaikan dimasa mendatang yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada khususnya.

Bengkulu,

2022

Penulis

Yessi Seftika

Nim: 1811270027

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	14
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Metode Bermain Peran.....	17
1. Pengertian Metode	17
2. Metode Bermain Peran	22
3. Tujuan Metode Bermain Peran.....	26
4. Langkah-langkah Metode Bermain Peran	27
5. Kelebihan Metode Bermain Peran.....	31

6. Kekurangan Metode Bermain Peran	33
B. Hasil Belajar	34
1. Pengertian Hasil Belajar.....	34
2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	36
3. Indikator Hasil Belajar	39
C. Motivasi Belajar	42
1. Pengertian Motivasi	42
2. Motivasi Belajar	43
3. Fungsi Motivasi.....	48
4. Jeni-jenis Motivasi	51
5. Indikator Motivasi Belajar	53
D. Hakikat Pembelajaran IPS di SMP	54
1. Hakikat IPS	54
2. Tujuan Pembelajaran IPS	59
E. Kajian Penelitian Terdahulu.....	62
F. Kerangka Berpikir.....	65
G. Hipotesis Penelitian.....	66

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	68
B. Tempat dan Waktu Penelitian	70
C. Populasi dan Sampel Penelitian	70
D. Variabel Penelitian	73
E. Teknik Pengumpulan Data	75
F. Teknik Analisis Data.....	88

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

- A. Deskripsi Data 92
- B. Analisis Data 108

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan 119
- B. Saran..... 120

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Persamaan Dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	64
2.2 Kerangka Berpikir	66
3.1 Desain Quasi Eksperimen	69
3.2 Jumlah Populasi Siswa.....	72
3.3 Jumlah Sampel	73
3.4 Kisi-Kisi Instrumen.....	81
3.5 Kisi-Kisi Angket	84
3.6 Uji Validasi Angket Motivasi	85
3.7 Uji Reliabilitas	88
4.1 Masa Kepemimpinan Sekolah.....	92
4.2 Daftar Nama Guru.....	94
4.3 Daftar Nama Siswa	95
4.4 Nilai Angket Motivasi Pretest Kelas Dan Posttest VII A	95
4.5 Nilai Angket Motivasi Pretest Dan Posttest Kelas VII B.....	99
4.6 Nilai Hasil Belajar Pretest Dan Posttest Kelas VII A	102
4.7 Nilai Hasil Belajar Pretest Dan Posttest Kelas VII B	105



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat penunjukan
2. Keterangan perubahan judul
3. Permohonan izin observasi
4. Surat izin try out di SMP Negeri 6 Bengkulu Tengah
5. Surat izin penelitian di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah
6. Surat keterangan selesai penelitian di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah
7. Angket try out motivasi belajar di SMP Negeri 6 Bengkulu Tengah
8. Data angket try out di SMP Negeri 6 Bengkulu Tengah
9. Hasil uji validasi item soal secara keseluruhan
10. Skor tabulasi angket yang sudah valid
11. Angket setelah try out motivasi belajar di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah
12. Tabel data hasil belajar siswa di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah
13. RPP
14. Bagan struktur organisasi pengurusan SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah
15. Lembar dokumentasi
16. Lembar bimbingan
17. Riwayat hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang di dalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain; guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan metode pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar. Dalam proses belajar mengajar siswa mendapatkan sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap serta ketrampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan kehidupan.

Dalam proses belajar mengajar siswa mendapatkan sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap serta keterampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan kehidupan. Syaiful Bahri Djamarah, mengemukakan proses belajar mengajar di persekolahan didasari sebuah teori yang menyatakan bahwa

“belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Sedangkan mengajar merupakan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik melakukan proses belajar.¹

Untuk itu, guru dan siswa memiliki peran penting dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang kondusif. Proses belajar mengajar akan terorganisir dengan baik apabila terdapat kesiapan siswa dengan segala potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, juga guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pemberdayaan seluruh potensi yang dimiliki siswa. Potensi anak didik perlu ditingkatkan melalui arahan dan bimbingan yang diberikan oleh guru di sekolah. Pembelajaran di bangku persekolahan dibagi dalam beberapa jenjang yang dimulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan fondasi dalam membangun pendidikan berkualitas pada jenjang berikutnya.

¹Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014), hal 44-45.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan-kepentingan sosial, yang lebih mementingkan pemahaman, hapalan dan bukan berpikir logis. Dengan demikian proses belajar mengajar dari berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPS di SMP dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa. Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh berbagai faktor pengiring salah satunya yaitu metode pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Azhar, bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran.² Lebih lanjut, Hamzah, juga mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.³

² Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 15.

³ Uno Hamzah, B, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 2.

Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu. Metode pembelajaran menyajikan informasi atau pemahaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan unjuk kerja peserta belajar dan lain-lain. Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Menurut Sumiati dan Asra, agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran proses.⁴ Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar.

⁴ Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), hal. 91.

Berkeanaan dengan firman Allah SWT dalam Q.S yusuf

ayat 2-3 yaitu :

إِنَّا أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ ﴿٢﴾ خُنْ نَقُصُّ عَلَيْكَ أَحْسَنَ
الْقَصَصِ بِمَا أَوْحَيْنَا إِلَيْكَ هَذَا الْقُرْآنَ وَإِنْ كُنْتَ مِنْ قَبْلِهِ لَمَنَّ
الْغَافِلِينَ ﴿٣﴾

Artinya :

2. Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Al Quran dengan berbahasa Arab, agar kamu memahaminya.
3. Kami menceritakan kepadamu kisah yang paling baik dengan mewahyukan Al- Qur'an ini kepadamu, dan Sesungguhnya kamu sebelum (kami mewahyukan) nya adalah Termasuk orang-orang yang belum mengetahui.⁵

Ayat diatas menerangkan bahwa Allah SWT menurunkan Al- Qur'an dengan memakai bahasa arab kepada Nabi Muhammad SAW dan Nabi menyampaikan kepada para sahabat dengan jalan cerita dan ceramah. Dalam Al- Qur'an sudah dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran yang efektif harus menggunakan suatu metode yang tepat disesuaikan dengan materi pelajaran, metode yang digunakan

⁵ Departemen Agama RI, *Al- Qur'an Terjemahannya* (Bandung: CV. Diponegoro,2007)

dalam pembelajaran tentunya mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, seorang guru berusaha untuk dapat menciptakan dan menggunakan berbagai macam metode, agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Guru yang baik, menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa dan menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa supaya mampu membuat dan berpikir, sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Oleh karenanya, seorang guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran IPS tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode

atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penggunaan metode maupun media pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran dan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dalam pembelajaran seringkali dijumpai adanya kecenderungan siswa yang tidak mau bertanya kepada guru meskipun mereka sebenarnya belum mengerti tentang materi yang disampaikan guru. Masalah ini membuat guru kesulitan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi sehingga pada pelajaran IPS kelas VII masih mendapatkan nilai rendah yang belum memenuhi nilai KKM 78 serta kurangnya motivasi yang ditunjukkan oleh siswa dalam pemahaman pelajaran IPS. Penggunaan model pembelajaran sebelumnya (ceramah) dalam pelajaran IPS masih belum

terlihat maksimal dan masih ada ketidak maksimal penggunaan metode, Sehingga siswa merasa bosan.⁶

Agar dalam pelaksanaan pembelajaran IPS tidak membosankan, maka pelaksanaannya dapat menerapkan berbagai strategi. Salah satunya adalah melalui penggunaan metode pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar. Uno, mengemukakan tujuan dari bermain peran adalah untuk membantu siswa menemukan makna (Jati Diri) didunia 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 orang lain.⁷

Metode bermain peran dapat menjadi sebuah metode alternatif dalam mata pelajaran IPS dan memberikan sebuah nuansa baru dalam pembelajaran yang cenderung konvensional. Wahab, mengemukakan bahwa bermain peran

⁶ Hasil Observasi Awal pada 03 November 2021

⁷ Hamzah B, Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hal. 26.

merupakan beracting sesuai dengan peran yang telah di tentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan.⁸

Tujuan dari penerapan strategi bermain peran sebenarnya untuk memberikan pengalaman-pengalaman konkrit dari apa yang telah dipelajari. Mengilustrasikan prinsip-prinsip materi pelajaran, menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial, menumbuhkan dasar-dasar diskusi konkrit, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.⁹

Kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya. Menggunakan metode bermain peran diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi anak

⁸ Abdul Azis Wahab, *Metode dan Model Mengajar IPS*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hal.17.

⁹ Latifah Husien, *Profesi Keguruan Menjadi Guru Profesional*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2017), hal. 100.

untuk mengikuti pelajaran dengan baik, sehingga pembelajaran IPS yang dilaksanakan dapat mengalami peningkatan. Proses belajar mengajar, diharapkan adanya suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa secara aktif. Namun pada proses pembelajaran yang berlangsung dalam dunia pendidikan umumnya masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan bukan pada siswa (*student centered*).

Dengan demikian metode bermain peran di harapkan mampu memberikan suasana yang menyenangkan, siswa akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan merupakan salah satu bentuk motivator, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran serta lebih memahami materi pelajaran dan menjadikan hasil belajarnya meningkat. Peningkatan hasil belajar turut serta diikuti dengan meningkatkan motivasi belajar siswa. Meningkatkan motivasi belajar siswa bisa dilakukan dengan berbagai cara, yaitu salah satunya metode bermain peran.

Metode bermain peran ini dilakukan dengan melibatkan langsung peserta didik di dalamnya. Sehingga peserta didik juga ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS di kelas VII SMP 11 Bengkulu Tengah terdapat berbagai macam pendekatan, metode, strategi dan teknik pembelajaran inovatif. Namun, pada penelitian kali ini peneliti akan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran IPS, dengan menggunakan metode ini diharapkan menjadi inovasi pembelajaran yang selama ini menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dalam metode pembelajaran siswa akan lebih aktif selama dan setelah meperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual.

Melalui metode siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang

dipelajarinya.¹⁰ Siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat membagi tanggung jawab, siswa dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dapat berfikir dan memecahkan masalah. Siswa juga di didik untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif.

Oleh karena itu, penulis sebagai peneliti tertarik untuk menguji pengaruh penggunaan Metode Bermain Peran terhadap hasil belajar pada pelajaran IPS dan untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul **”Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah”**

¹⁰ Kiromim Baroroh, *Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing Jurnal Ekonomi & Pendidikan Volume 8 Nomor 2* (November 2011), hal. 162.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) dengan metode konvensional.?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa berdasarkan tingkat motivasi?
3. Apakah terdapat interaksi metode pembelajaran dengan motivasi terhadap hasil belajar?

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

a) Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) dengan metode konvensional
2. Mengetahui perbedaan hasil belajar IPS siswa berdasarkan tingkat motivasi

3. Mengetahui interaksi metode pembelajaran dengan motivasi terhadap hasil belajar

b) Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat bermanfaat dan memperkaya wawasan konsep pekerjaan khususnya bagi guru dan mengubah cara belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran.

2. Secara Praktis

Adapun manfaat penelitian yakni sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat memahami secara keseluruhan dan tidak berfikir abstrak tentang materi tersebut.
- 2) Mengaktifkan siswa ketika dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran.
- 3) Dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

4) Dapat mengetahui kualitas yang di miliki oleh siswa.

b. Bagi Guru

1) Meningkatkan rasa profesionalisme guru

2) Meningkatkan kualitas pembelajaran guru

3) Dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi.

4) Meningkatkan kreatifitas guru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

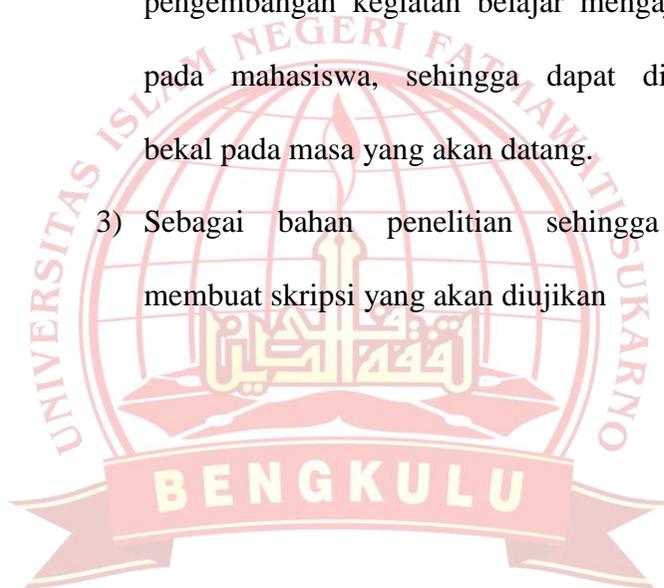
1) Meningkatkan kualitas pada pencapaian sistem sekolah.

2) Memberikan manfaat bagi sekolah untuk menjadikan pedoman sebagai acuan pencapaian yang diharapkan.

3) Memberikan wawasan agar pembelajaran di sekolah tertentu tidak monoton dan membosankan.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mengetahui gambaran tentang pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain peran.
- 2) Memberikan bahan pertimbangan dalam pengembangan kegiatan belajar mengajar IPS pada mahasiswa, sehingga dapat dijadikan bekal pada masa yang akan datang.
- 3) Sebagai bahan penelitian sehingga dapat membuat skripsi yang akan diujikan



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode

Dalam kamus bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang teratur dan bersistem untuk dapat melaksanakan suatu kegiatan dengan mudah guna mencapai maksud yang ditentukan.¹¹ Sehingga metode dapat juga diartikan sebagai cara mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam sebuah pembelajaran, baik buruknya sebuah metode tergantung dengan beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut mungkin bisa dari situasi, kondisi, banyak peserta didik dan juga taktik pemakaian metode tersebut.

Metode adalah cara yang fungsinya sebagai alat untuk mencapai tujuan. Semakin baik metode itu, semakin efektif pula pencapaian tujuan. Dengan demikian tujuan

¹¹Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan ke delapan Belas Edisi IV*. (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama. 2014).

merupakan faktor utama dalam menetapkan baik tidaknya penggunaan suatu metode. Dalam hal metode mengajar, selain faktor tujuan, peserta didik, situasi, fasilitas, dan faktor guru turut menentukan efektif tidaknya penggunaan suatu metode. Karenanya metode mengajar itu banyak sekali dan sulit menggolong-golongkannya. Lebih sulit lagi menetapkan metode pembelajaran apa yang memiliki efektifitas paling tinggi.¹²

Tetapi salah satu hal yang penting dalam metode ialah bahwa setiap metode pembelajaran yang digunakan selalu bertalian dan berkaitan dengan tujuan belajar yang ingin dicapai.

Para ahli mendefinisikan beberapa pengertian metode antara lain :

- 1) Triyo Supriyatno, Sudiyono, Moh. Padil menjelaskan bahwa “metode adalah cara atau prosedur yang dipergunakan oleh fasilitator dalam interaksi belajar

¹²Nila, “Kumpulan Makna Metode” dalam <http://www.slideshare.co.id/2014/03/02> diakses pada 17 Januari 2022.

dengan memperhatikan keseluruhan sistem untuk mencapai suatu tujuan”.¹³

- 2) Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo menjelaskan pengertian metode mengajar adalah “suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur”. Pengertian lain ialah teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik didalam kelas, baik secara individual atau secara kelompok agar pelajaran itu dapat diserap, dipahami, dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik. Makin baik metode mengajar, makin efektif pula pencapaian tujuan.¹⁴
- 3) Wina Sanjaya menjelaskan pengertian metode adalah “cara yang digunakan untuk melaksanakan strategi”.¹⁵

¹³Triyo Supriyatno dkk, *Strategi Pembelajaran Partisipatori di Perguruan Tinggi*, (Malang: UIN Malang Press, 2006), hal 118.

¹⁴Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar (SBM)*, (Bandung: Pustaka Setia, 1997), hal 52

¹⁵Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Premada, 2009), hal 187.

4) Lalu Muhammad Azhar menjelaskan bahwa metode adalah “cara yang didalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Ini berlaku untuk guru (metode mengajar), maupun untuk anak didik (metode belajar)”. Semakin baik metode yang dicapai semakin efektif pencapaian tujuan.¹⁶

Dari berbagai pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian metode pembelajaran adalah suatu cara atau alat yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk mengimplementasikan rencana yang disampaikan kepada peserta didik demi mencapai tujuan pembelajaran.

Oleh karena itu guru harus hati-hati memilih metode yang tepat, karena tidak semua metode itu bagus. Ini disebabkan penerapan metode yang tepat adalah yang sesuai dengan situasi, kondisi siswa, dan lapangan. Sehingga guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, materi, siswa, dan komponen

¹⁶Lalu Muhammad Azhar, *Proses Belajar Mengajar Pola CBSA*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1993), hal 95

lain dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar berjalan efektif.¹⁷

Untuk mencapai tujuan tidak harus menggunakan satu metode, tetapi bisa juga menggunakan lebih dari satu metode. Apalagi bila rumusan tujuan itu lebih dari dua rumusan tujuan. Dalam hal ini diperlukan penggabungan penggunaan metode mengajar. Dengan begitu, kekurangan metode yang satu dapat ditutupi oleh kelebihan metode yang lain. Strategi metode mengajar yang saling melengkapi ini akan menghasilkan hasil pengajaran yang lebih baik daripada penggunaan satu metode.¹⁸

Penggunaan metode mengajar yang bervariasi dapat menggairahkan belajar anak didik. Dengan begitu dapat menjembatani gaya-gaya belajar anak didik dalam menyerap bahan pelajaran. Umpan balik dari anak didik akan bangkit sejalan dengan penggunaan metode mengajar

¹⁷ Jumriani, J., Syaharuddin, S., Hadi, N. T. F. W., Mutiani, M., & Abbas, E. W. 2021. *Telaah Literatur; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013*: Jurnal Basicedu. Volume 5. Nomor 4. Hal 2027-2035.

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: rienea cipta, 2014), hal 158.

yang sesuai dengan kondisi psikologis anak didik. Maka penting memahami kondisi psikologis anak didik sebelum menggunakan metode mengajar guna mendapatkan umpan balik optimal dari setiap anak didik.¹⁹

2. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Kelebihan metode ini adalah seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam bekerja sama.²⁰

Metode bermain peran atau yang bernama lain sosiodrama. Sosio berarti sosial menunjuk pada obyeknya yaitu masyarakat menunjukkan pada kegiatan-kegiatan

¹⁹ *Ibid.*, hal 159.

²⁰ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), Hal 87

social dan drama berarti mempertunjukkan, mempertontonkan atau memperlihatkan. Sosial atau masyarakat terdiri manusia yang satu sama lain terjalin hubungan yang dikatakan hubungan sosial. Metode sosiodrama berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dalam hubungan sosial. Jadi sosiodrama adalah metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial.²¹

Bermain peran adalah aktifitas pembelajaran terencana yang dirancanag untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Bermain peran berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari :²²

a. Mengambil peran, yaitu tekanan ekspektasi-ekspekstasi sosial terhadap pemegang peran, contoh : berdasar pada

²¹ Tukiran Taniredja dkk, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hal 39

²²Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta : Pustaka insan Madani, 2008), hal 98.

hubungan keluarga, tugas jabatan atau dalam situasi-situasi sosial.

- b. Membuat peran, yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- c. Tawar menawar peran, yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial. Sudjana menyatakan bermain peran / sosio drama adalah sandiwara tanpa naskah, tanpa latihan lebih dulu sehingga di lakukan secara spontan, masalah yang didramakan adalah mengenai situasi sosial.²³

Pendapat lain mengatakan bahwa metode bermain peran juga merupakan “metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa aktual, atau

²³Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Algesindo, 1989), hal 61.

kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang”.²⁴

Dalam kegiatan pembelajaran seorang guru merupakan mediator dan fasilitator, maka dari itu seorang guru hendaknya menggunakan metode yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar, agar peserta didik dapat termotivasi dalam proses belajar mengajar.

Hamalik bahwa pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya adalah bermain peran, karena pada umumnya peserta didik menyenangi komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain, peran guru menerima peran non interpersonal di dalam kelas, peserta didik menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus.²⁵

Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka metode bermain peran merupakan suatu metode yang melibatkan siswa untuk memainkan peran yang terdapat dalam materi pembelajaran agar tercapai tujuan pendidikan yang efektif.

²⁴ Supriyadi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal 206.

²⁵ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal 214.

Metode bermain peran merupakan jenis teknik simulasi yang sering digunakan untuk melatih keterampilan sosial siswa dan memahami tema yang terkandung dalam suatu kejadian yang diperankan.

3. Tujuan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Berdasarkan pengertian metode bermain peran diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode tersebut memiliki beberapa tujuan dalam proses kegiatan mengajarnya.

Adapun tujuan bermain peran sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari
- 2) Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
- 3) Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial
- 4) Menyiapkan atau menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongret

- 5) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik
- 6) Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.

Dari beberapa uraian diatas diharapkan dengan menerapkan metode bermain peran dapat mewujudkan tujuan yang akan dicapai, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

4. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Dalam metode bermain peran ini ada beberapa langkah yang perlu dilakukan agar metode ini dapat berlangsung dengan baik, yaitu:²⁶

- 1) Pemanasan

Pemanasan bisa diartikan dengan memperkenalkan jenis cerita yang akan diperankan oleh mereka. Guru menjelaskan beberapa watak pelaku dan kondisi cerita

²⁶ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), hal 26-28

sampai semua siswa paham cerita yang akan mereka bawakan. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan sesuatu hal yang yang bagi semua orang perlu untuk menguasainya.

2) Memilih Pemain

Memilih pemain bisa dilakukan oleh guru, yakni menunjuk langsung peserta didik maupun dengan membentuk kelompok.

3) Menata Panggung

Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa di mana dan bagaimana peran itu akan dimainkan serta apa saja kebutuhan yang akan diperlukan. Penataan panggung dapat dilakukan secara sederhana, seperti membahas skenario yang menggambarkan urutan permainan peran yaitu siapa dulu yang muncul, dan diikuti seterusnya.

4) Guru menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat. Meski demikian, penting dicatat bahwa

pengamat disini juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun mereka ditugaskan menjadi pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka agar dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

5) Permainan bermain peran dimulai

Permainan peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya akan banyak siswa yang masih bingung memainkan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada memainkan peran yang bukan perannya.

Jika permainan peran sudah jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.

6) Guru dan peserta didik mendiskusikan permainan

Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta berganti peran. Atau bahkan

alur cerita akan sedikit berubah (*nonhistoris*). Apapun hasilnya diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.

7) Pembahasan diskusi dan evaluasi

Pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realita. Karena saat peran dimainkan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai seorang pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini menjadi bahan diskusi.

8) Guru dan siswa diajak berbagi pengalaman

Guru mengajak siswa berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan. Misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana ia dimarahi habis-habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pada saat penerapan metode bermain peran langkah

demikian langkah hendaknya diperhatikan dan dipersiapkan secara matang dan baik, agar penerapan metode bermain peran dapat berjalan dengan baik karena langkah-langkah penerapan metode ini adalah salah satu kunci keberhasilan metode bermain peran ini.

5. Kelebihan Dan Kekurangan Metode Bermain Peran (*Role playing*)

Dalam penggunaan metode pembelajaran pastilah ada kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Berikut kelebihan dan kekurangan yang dimiliki metode bermain peran.²⁷

a. Kelebihan Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan atau berekspresi secara utuh.
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.

²⁷ Nunuk Suryani, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal 162-163.

- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu pelaksanaan permainan.
- 4) Berkesan sangat kuat dan bertahan lama dalam ingatan siswa.
- 5) Sangat menarik bagi siswa sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetia kawan sosial yang tinggi.
- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
- 8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

b. Kekurangam Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Selain memiliki kelebihan metode bermain peran ini juga memiliki kekurangan, yaitu:

- 1) Waktu yang digunakan relatif panjang/banyak.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Tidak semua guru memilikinya.
- 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu
- 4) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan. bukan saja memeberikan kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode.

Setiap metode pembelajaran pastinya memiliki kekurangan masing-masing, maka dari itu guru harus bisa

meminimalisir hal tersebut dengan membuat perencanaan pembelajaran secara terstruktur dan tepat.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian.²⁸

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁹ Nana Sudjana, mengemukakan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang atau peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.³⁰ Sedangkan Muhaibbin Syah, juga mengemukakan hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil dan interaksi dengan

²⁸ Suyono & Hariyanto, *Belajar Dan Pembelajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal 9

²⁹ Rusman. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal 130

³⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019), hal 22.

lingkungan yang melibatkan proses kognitif.³¹ Jadi hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar yang melibatkan proses kognitif siswa tersebut mengalami perubahan tingkah laku yang relatif menetap.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah semua perubahan tingkah laku yang tampak setelah menerima proses belajar atau pengalaman belajarnya baik perubahan pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*) maupun keterampilan (*psikomotorik*) karena didorong dengan adanya suatu usaha dari rasa ingin terus maju untuk menjadikan diri menjadi lebih baik.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap,

³¹Muhibbin Syah, *Psikologi dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hal 92.

kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Hasil belajar menunjukkan kemampuan peserta didik yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang.³² Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal, yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat memengaruhi hasil belajar.

Faktor ini meliputi :

³² Syaiful Bahri Djamarah, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2011), hal 42.

- 1) Faktor fisiologis, yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik siswa
 - 2) Faktor psikologis, yaitu faktor yang berkaitan dengan keadaan psikologis atau jiwa seseorang. Seperti intelegensi, motivasi, perhatian, minat, bakat dan kesiapan belajar.
- b. Faktor Eksternal, yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini meliputi :
- 1) Lingkungan sosial keluarga, yaitu dorongan orang tua. Orang tua sangat berperan penting terhadap keberhasilan belajar siswa.
 - 2) Lingkungan sekolah, yaitu guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas siswa.
 - 3) Lingkungan masyarakat.³³

Faktor dari diri siswa terutama adalah kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai siswa.

³³ Rusman. *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal 130-135.

Seperti yang telah dikemukakan oleh Clark, bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Selain faktor kemampuan siswa, juga ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, serta masih banyak faktor lainnya.³⁴

Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkahlaku yang diniati dan disadarinya. Siswa harus merasakan adanya kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Meskipun demikian, hasil yang dicapai masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada diluar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran adalah

³⁴ Suprihatin, S. 2015. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro. Volume 3. Nomor 1. Hal 73-82.

<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/144>.

tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

3. Indikator Hasil Belajar

Banyak guru yang merasa sukar untuk menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya mengenai apakah pengajaran yang telah dilakukannya berhasil, dan apa buktinya? Untuk menjawab pertanyaan itu, terlebih dahulu harus ditetapkan apa yang menjadi kriteria keberhasilan pengajaran, baru kemudian ditetapkan alat ukur menaikkan keberhasilan belajar secara tepat. Mengingat pengajaran merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan, maka disini dapat ditentukan dua kriteria yang bersifat umum. Menurut Sudjana kedua kriteria tersebut adalah :

a. Kriteria Ditinjau Dari Sudut Prosesnya.

Kriteria dari sudut prosesnya menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri.

Untuk mengukur keberhasilan pengajaran dari sudut prosesnya dapat dikaji melalui beberapa persoalan dibawah ini :

- 1) Apakah pengajaran direncanakan dan disiapkan terlebih dahulu oleh guru melibatkan siswa secara sistematis?
- 2) Apakah kegiatan siswa belajar dimotivasi guru sehingga ia melakukan kegiatan belajar dengan penuh kesabaran, kesungguhan dan tanpa paksaan untuk memperoleh tingkat penguasaan, pengetahuan, kemampuan serta sikap yang dikendaki dari pengajaran itu?
- 3) Apakah guru memakai multi media.
- 4) Apakah siswa mempunyai kesempatan untuk mengontrol dan menilai sendiri hasil belajar yang dicapainya?
- 5) Apakah proses pengajaran dapat melibatkan semua siswa dalam kelas?

- 6) Apakah suasana pengajaran atau proses belajar mengajar cukup menyenangkan dan merangsang siswa belajar?
- 7) Apakah kelas memiliki sarana belajar yang cukup kaya, sehingga menjadi laboratorium belajar?

b. Kriteria Ditinjau Dari Hasilnya.

Di samping tinjau dari segi proses, keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Berikut ini adalah beberapa persoalan yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan keberhasilan pengajaran ditinjau dari segi hasil atau produk yang di capai siswa:

- 1) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pengajaran nampak dalam bentuk perubahan tingkah laku secara menyeluruh?
- 2) Apakah hasil belajar yang dicapai siswa dari proses pengajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa?

- 3) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa tahan lama diingat dan mengedap dalam pikirannya, serta cukup mempengaruhi perilaku dirinya?
- 4) Apakah yakin bahwa perubahan yang ditunjukkan oleh siswa merupakan akibat dari proses pengajaran?³⁵

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motif atau motivasi secara umum dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.³⁶ Motif dapat dikatakan sebagai penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktifitas tertentu demi mencapai tujuan.

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hal 20-21

³⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Dalam Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal 29

2. Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi, hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam proses belajar.³⁷ Motivasi belajar Brophy, mengemukakan yaitu kecenderungan siswa untuk mencapai kegiatan akademis yang bermakna dan berguna juga mencoba dari sebuah kegiatan siswa.³⁸ Guru dan peserta didik adalah bagian dari proses pembelajaran, agar interaksi yang di dapat dari peserta didik harus memiliki motivasi yang tinggi agar mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

³⁷ Hamzah, Haji, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal 23

³⁸ Ramli Bakar, *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Produktif Siswa Kompetensi Menengah, Sumatra Barat, Jurnal Internasional Ilmu Sosial Asia, ISSN : 2224-4441, 2014, Dalam Http://.Aessweb.Com/Journals* Diakses 02 Februari 2022.

Pada dasarnya, motivasi merupakan kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai.³⁹ dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seorang yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar dengan baik.⁴⁰

Dalam motivasi belajar, terdapat beberapa landasan dari argumentasi para ahli dan pakar yang dipandang kompeten dalam bidang motivasi belajar. Dalam psikologi dikenal sebagai teori motivasi, yang diantaranya :

a. Teori Hedonisme

Hedonisme adalah suatu aliran didalam filsafat yang memandang bahwa tujuanhidup yang utama pada

³⁹ Jamal Ma'amur Asmani, *7 Tips Aplikasi PAKEM*, (Yogyakarta: Diva Pres, 2014), hal 175.

⁴⁰ Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal 148.

manusia adalah mencari kesenangan yang bersifat duniawi.⁴¹ Dalam teori ini mempunyai anggapan bahwa semua orang menghindari hal yang sulit dan menyusahkan, dan suka terhadap sesuatu yang menyenangkan baginya.

b. Teori Naluri

Teori naluri ini merupakan bagian terpenting dari pandangan menakisme terhadap manusia. Menurut teori ini, untuk memotivasi seorang harus berdasar naluri mana yang akan di tuju dan perlu dikembangkan.⁴²

c. Teori Reaksi yang di Pelajari

Teori ini berbeda pandangan dengan tindakan atau perilaku manusia yang berdasarkan naluri-naluri, tetapi berdasarkan pola dan tingkah laku yang dipelajari dari kebudayaan ditempat orang itu hidup.⁴³

d. Teori Kebutuhan

⁴¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Dalam Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal 74

⁴² Suprihatin, S. 2015. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. Volume 3. Nomor 1. Hal 73,82. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/144>.

⁴³ *ibid*

Teori ini beranggapan bahwa tindakan yang dilakukan oleh manusia pada hakikatnya adalah untuk memenuhi kebutuhan, baik kebutuhan fisik maupun kebutuhan psikis. Oleh karena itu, menurut teori ini apabila seorang pemimpin atau pendidik bermaksud memeberikan motivasi kepada seorang, ia harus berusaha mengetahui terlebih dahulu apabila kebutuhan-kebutuhan orang yang akan dimotivasinya.⁴⁴

Adapun teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Mc. Donald motivasi merupakan perubahan tenaga di dalam diri pribadi seseorang ditandai oleh dorongan afektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan. Mc. Donald, mengemukakan motivasi dibagi tiga false yaitu :⁴⁵

- a) Motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energy pada diri setiap individu manusia. Misal : ingin mendapat penghargaan, pengakuan dan sebagainya.

⁴⁴ *ibid*

⁴⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011) hal 60

b) Motivasi ditandai oleh dorongan perasaan atau emosi seseorang. Misal : bercita-cita.

c) Motivasi dirangsang karena adanya tujuan.

Motif /motivasi di tinjau dari segi relevansi tingkah laku dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motif ekstrinsik dan motif instrinsik. Motif ekstrinsik adalah motif yang berfungsi karena adanya rangsangan dari luar dari diri individu. Guru memiliki beberapa cara yang dapat dilakukan dalam menimbulkan motif belajar ekstrinsik, yaitu memberikan penghargaan dan celaan, persaingan atau kompetisi, memberikan hadiah dan hukuman, dan pemberitahuan tentang kemajuan belajar peserta didik kepada peserta didik.⁴⁶ Guru harus dapat menerapkan beberapa cara tersebut pada situasi dan kondisi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar ekstrinsik peserta didik.

Motif instrinsik yaitu motif yang berfungsi tanpa membutuhkan rangsangan dari luar. Peserta didik yang

⁴⁶Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Pendidikan*, hal 31

mempunyai motifasi instrinsik dalam belajar akan berusaha keras untuk belajar dalam menguasai ilmu tanpa menunggu hadiah dari guru dan pihak lainnya. Motif instrinsik lahir secara alamiah pada diri individu tanpa di pengaruhi oleh pengaruh dari luar. Sedangkan peserta didik yang memiliki motif instrinsik dalam belajar akan berusaha keras untuk belajar karena ingin mendapatkan hadiah dari orangtua atau guru dan ingin mengejar status sebagai juara kelas.⁴⁷

3. Fungsi Motivasi

Motivasi belajar pada dasarnya dapat membantu guru dalam memahami dan menjelaskan perilaku siswa dalam kegiatan belajar. Motivasi tidak hanya memberikan arah kegiatan belajar secara benar, tetapi lebih dari itu motivasi dalam diri siswa akan mendapat pertimbangan-pertimbangan positif dalam kegiatannya termasuk kegiatan belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi belajar dalam proses pembelajaran, yaitu :

⁴⁷ *ibid*

- a. Motivasi memberikan semangat seorang pelajar dalam kegiatan-kegiatan belajarnya.
- b. Motivasi-motivasi perbuatan sebagai pemilih dari tipe kegiatan dimana seseorang berkeinginan untuk melakukannya.
- c. Motivasi memberikan petunjuk pada tingkah laku.⁴⁸

Menurut pendapat lain, motivasi mempunyai beberapa fungsi yaitu sebagai berikut :

- a. Mendorong berbuat. Motivasi mendorong peserta didik untuk berbuat. Artinya motivasi merupakan penggerak atau motor yang melepaskan energi peserta didik.
- b. Menentukan arah perbuatan. Motivasi berfungsi sebagai penentu arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai oleh peserta didik.
- c. Menyeleksi perbuatan. Menentukan berbagai perbuatan yang harus dikerjakan oleh peserta didik

⁴⁸Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), hal 233.

guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan berbagai perbuatan yang tidak bermanfaat.

- d. Pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Peserta didik melaksanakan segala sesuatu karena adanya motivasi. Motivasi tersebut merupakan pemicu bagi pencapaian prestasi.⁴⁹

Arti penting motivasi dalam kegiatan belajar siswa semakin diperkuat dengan adanya pendapat yang menyatakan bahwa “motivasi belajar memegang peranan yang penting dalam memberi gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar sehingga siswa yang mempunyai motivasi tinggi mempunyai energi yang lebih banyak untuk melaksanakan kegiatan belajar, yang pada akhirnya akan mampu memperoleh hasil belajar yang lebih baik pula”.⁵⁰

⁴⁹ Casmudi. *Manajemen-manajemen Dan Manajemen Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta.2020) hal 135.

⁵⁰ *Ibid.*, hal 132.

4. Jenis-jenis Motivasi

Motif atau motivasi yang dimiliki individu dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu jika ditinjau dari sumber motif, maka motif di klasifikasikan atas dua jenis, yaitu: a) motif yang sifatnya bawaan atau kebutuhan organik, yaitu motif yang diisyaratkan secara biologis, misalnya dorongan untuk makan, minum dan berbagai kegiatan lainnya yang tujuannya untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam mempertahankan hidup individu, dan b) motif yang sifatnya dipelajari, misalnya dorongan untuk mempelajari materi pelajaran tertentu dan dorongan untuk mengejar suatu kedudukan.⁵¹ Motif atau motivasi di tinjau dari segi relevansi tingkah laku dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi instrinsik

a. Motivasi ekstrinsik adalah motif yang berfungsi karena adanya rangsangan dari luar dari diri individu. Guru memiliki beberapa cara yang dapat dilakukan dalam menimbulkan motif belajar ekstrinsik, yaitu memberikan

⁵¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Dalam Pendidikan...*, hal 30

penghargaan dan celaan, persaingan atau kompetisi, memberikan hadiah dan hukuman, dan pemberitahuan tentang kemajuan belajar peserta didik kepada peserta didik.⁵² Guru harus dapat menerapkan beberapa cara tersebut pada situasi dan kondisi yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar ekstrinsik peserta didik.

- b. Motivasi instrinsik yaitu motif yang berfungsi tanpa membutuhkan rangsangan dari luar. Peserta didik yang mempunyai motivasi instrinsik dalam belajar akan berusaha keras untuk belajar dalam menguasai ilmu tanpa menunggu hadiah dari guru dan pihak lainnya. Motif instrinsik lahir secara alamiah pada diri individu tanpa di pengaruhi oleh pengaruh dari luar. Sedangkan peserta didik yang memiliki motif instrinsik dalam belajar akan berusaha keras untuk belajar karena ingin mendapatkan hadiah dari orangtua atau guru dan ingin mengejar status sebagai juara kelas.⁵³

⁵² *Ibid*, hal 31

⁵³ *ibid*

Berdasarkan Teori Uno, mengemukakan hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk adanya perubahan tingkah laku, pada umumnya dapat diklasifikasikan sebagai berikut:⁵⁴

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar.
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

5. Indikator Motivasi Belajar

Sardiman, mengemukakan ada beberapa indikator motivasi belajar meliputi:⁵⁵

- a) Tekun menghadapi tugas.
- b) ulet menghadapi kesulitan

⁵⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hal 23

⁵⁵ Sardiman, A. M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Raja Garafindo Persada. 2012), hal 83.

- c) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa.
- d) lebih senang bekerja mandiri
- e) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- f) dapat mempertahankan pendapatnya
- g) tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu
- h) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar siswa yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

D. Hakikat Pembelajaran IPS di SMP

1. Hakikat IPS

Pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip

secara holistic dan otentik. Melalui pembelajaran terpadu, peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dengan demikian, peserta didik terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajari secara holistik, bermakna, otentik, dan aktif.

Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang guru sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman bagi para peserta didik. Pengalaman belajar lebih menunjukkan kaitan unsure-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual yang dipelajari dengan sisi bidang kajian yang relevan akan membentuk skema (konsep), sehingga peserta didik akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan. Perolehan keutuhan belajar, pengetahuan, serta kebulatan pandangan tentang kehidupan dan dunia nyata hanya dapat direfleksikan melalui pembelajaran terpadu.

Peningkatan kualitas tenaga pendidik IPS untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik di sekolah, merupakan prioritas yang harus diperhatikan secara serius. Diakui atau tidak, masih ada kecenderungan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan cara konvensional atau tradisional, pembelajaran tidak berpusat pada peserta didik. Hal ini disamping disebabkan oleh masih kurangnya fasilitas/sarana belajar IPS, juga didorong oleh rendahnya pemahaman dan pengalaman guru tentang proses pembelajaran yang bermutu (bermakna) bagi peserta didik, termasuk di dalamnya cara pembelajaran IPS terpadu yang efektif. Di sekolah yang kekurangan tenaga pendidik, model pembelajaran IPS terpadu tidak bisa terselenggara dengan baik mengingat guru kurang menguasai bahan kajian tentang ilmu-ilmu sosial yang lain, selain yang menjadi spesialisasinya.

Pada hakekatnya pembelajaran IPS di sekolah (SMP) yang bersifat terpadu (*integrated*) bertujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga

pengorganisasian materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik. Dengan begitu, peserta didik dapat menguasai dimensi-dimensi pembelajaran di sekolah, yaitu : menguasai pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*)“ dan bertindak (*action*)”.⁵⁶

Melalui pembelajaran terpadu peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung, sehingga dapat menambah kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dengan demikian, peserta didik terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai konsep yang dipelajarinya secara menyeluruh (*holistik*), bermakna, autentik, dan aktif.

Di dalam pendekatan pembelajaran terpadu, program pembelajaran disusun dari berbagai cabang ilmu dalam rumpun ilmu sosial. Pengembangan pembelajaran terpadu

⁵⁶ Sapriya. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. (Bandung : Remaja Rosdakarya. 2017), hal 48.

dalam hal ini dapat mengambil suatu topik dari suatu cabang ilmu tertentu, kemudian dilengkapi, dibahas, diperluas, dan diperdalam dengan cabang-cabang ilmu yang lain. Topik/tema dapat dikembangkan dari isu, peristiwa, dan permasalahan yang berkembang. Bisa membentuk permasalahan yang dapat dilihat dan dipecahkan dari berbagai disiplin ilmu atau sudut pandang, contohnya banjir, pemukiman kumuh, potensi pariwisata, IPTEK, mobilitas sosial, modernisasi, revolusi, yang dibahas dari berbagai disiplin ilmu ilmu sosial.

Selain itu, model pembelajaran IPS terpadu dapat mempermudah dan memotivasi peserta didik untuk mengenal, menerima, menyerap, dan memahami keterkaitan atau hubungan antara konsep, pengetahuan, nilai atau tindakan yang terdapat dalam beberapa indikator dan Kompetensi Dasar. Dengan mempergunakan model pembelajaran IPS terpadu, secara psikologik peserta didik digiring berpikir secara luas dan mendalam untuk menangkap dan memahami hubungan-hubungan konseptual

yang disajikan guru. Selanjutnya, peserta didik akan terbiasa berpikir terarah, teratur, utuh, menyeluruh, sistematis, dan analitis. Dengan demikian, pembelajaran model ini menunjang kemampuan belajar peserta didik lebih baik, baik dalam aspek intelegensi maupun kreativitas.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Pada dasarnya pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.⁵⁷ Ilmu pengetahuan sosial (IPS) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sosial budaya. Kemudian dalam berbagai buku *social studies*, sering dijumpai bahwa para ahli merumuskan tujuan IPS dengan

⁵⁷Barsih, B. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Teknik Inside Outside Circle Terhadap Hasil Belajar Siswa Bidang Studi IPS MI Darul Mujahidin. Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. Volume 1.Nomor2.Hal20-30.
<http://Dx.Doi.Org/10.31602/Muallimuna.V1i2.382>

mengaitkannya pada usaha mempersiapkan murid atau siswa menjadi warga Negara yang baik.

Sapriya, dkk, dalam bukunya pembelajaran dan evaluasi hasil belajar IPS yang dikutip dari Kosasih Djahiri, mengemukakan lima pokok tujuan pembelajaran IPS, yaitu:

- 1) Membina siswa agar mampu mengembangkan pengertian pengetahuan berdasarkan data, generalisasi serta konsep ilmu tertentu maupun yang bersifat interdisipliner komprehensif dari berbagai cabang ilmu sosial
- 2) Membina siswa agar mampu mengembangkan dan mempraktekkan keanekaragaman keterampilan studi, kerja dan intelektualnya secara pantas dan tepat sebagaimana diharapkan ilmu-ilmu sosial
- 3) Membina dan mendorong siswa untuk memahami, menghargai, dan mengahayati adanya keanekaragaman dan kesamaan cultural maupun individual

- 4) Membina siswa kearah turut mempengaruhi nilai-nilai kemasyarakatan serta juga mengembangkan menyempurnakan nilai-nilai yang ada pada dirinya.
- 5) Membina siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan kemasyarakatan baik sebagai individual maupun warga negara.⁵⁸

Dengan demikian, dari tujuan pembelajaran IPS di SMP dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS kepada siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir, sikap dan nilai peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat, makhluk sosial dan budaya, maupun hidup ditengah-tengah masyarakat dengan baik dan dapat memahami bahwa masyarakat itu merupakan satu kesatuan yang permasalahannya bersangkut paut dan pemecahannya memerlukan berbagai macam pendekatan supaya siswa itu sendiri bias survive dalam menjalankan kehidupannya serta dapat membekali para siswa untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan

⁵⁸ Sapriyah dkk. *Pembelajaran Dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*. (Bandung:UPI Press, 2006), hal 13.

bertanggung jawab dan menjadi warga dunia yang cinta damai sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian atau tulisan yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang menggunakan atau menerapkan metode bermain peran pada mata pelajaran yang berbeda-beda. Penelitian tersebut sebagaimana sebagai berikut :

1. Hilda Salafi Mufida, Skripsi Tahun 2019. Dengan Judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Sejarah” Hal ini berdasarkan perhitungan uji manova untuk motivasi dan hasil belajar materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan oleh siswa kelas V, diperoleh nilai p-value sebesar 0,000. Karena signifikansi $< 0,05$ maka maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Meti Safitri, skripsi tahun 2015. dengan judul “Pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia”. Adapun bukti bahwa rata-rata motivasi belajar siswa mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan *role playing* 26,545 lebih besar berbeda dengan rata-rata motivasi tidak menggunakan model *role playing* 2,074 dapat disimpulkan H_0 di tolak dan H_a diterima.
3. Rizki Tri Permatasari, skripsi tahun 2020. “Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa”. dapat disimpulkan bahwa berdasarkan Teknik analisis data menggunakan uji anova dua jalur (*Two Ways-Anova*). Hasil hipotesis dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil anova dua jalur nilai diperoleh $F_{hitung} = 9,523 > F_{tabel} = 2,4056$ dan nilai p sig sebesar $0,003 < 0,05$, H_a yang berarti ada perbedaan hasil belajar IPS siswa yang di ajar dengan model pembelajaran *role playing* dengan model konvensional. Berdasarkan hasil

anova dua jalur nilai diperoleh $F_{hitung} = 15,209 > F_{tabel} = 2,4056$ dan nilai p sig sebesar $0,000 < 0,05$, H_a diterima yang berarti ada pengaruh terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada siswa berdasarkan tingkat kreativitas. Berdasarkan hasil anova dua jalur nilai diperoleh $F_{hitung} = 0,680 < F_{tabel} = 2,4056$ dan nilai p sig sebesar $0,511 < 0,05$, H_0 diterima berarti tidak ada pengaruh terhadap interaksi model pembelajaran dengan kreativitas terhadap hasil belajar.

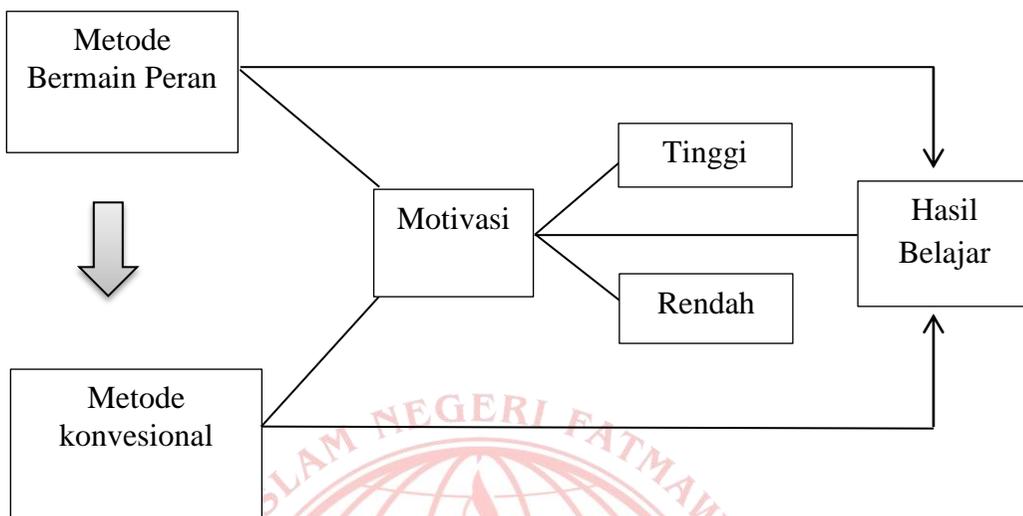
Tabel 2.1
Matrik Penelitian Relevan

Nama Penelitian Dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Hilda Salafi Mufida, Skripsi Tahun 2019. Dengan Judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Sejarah	Penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu metode bermain peran dan sama dalam tujuannya yaitu mengetahui hasil belajar siswa dan serta sama dalam mata pelajaran IPS serta sama dalam hal subjek yang diteliti yaitu kelas	Jenis penelitian yang berbeda, lokasi yang berbeda, dan waktu penelitian

	V	
Meti Safitri, skripsi tahun 2015. dengan judul “Pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia”	Penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu metode bermain peran, juga sama dalam tujuannya yaitu mengetahui hasil belajar siswa	Lokasi penelitian yang berbeda, tujuan yang tidak persis sama dan subjek penelitian
Rizki Tri Permatasari, skripsi tahun 2020. “Pengaruh Penggunaan Model <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Di Tinjau Dari Kreativitas Siswa	Penggunaan metode pembelajaran yang sama yaitu metode bermain peran dan sama dalam tujuannya yaitu mengetahui hasil belajar siswa serta sama dalam subjek yang diteliti yaitu kelas V	Jenis penelitian yang berbeda, lokasi yang berbeda, dan subjek yang diteliti

F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian di atas serta judul penelitian “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari motivasi belajar siswa di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah”. kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Bagan 2.2
Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang keberadaannya masih lemah. Sehingga harus di uji secara empiris. Ada dua hipotesis yang di gunakan dalam penelitian.⁵⁹ Hipotesis terbagi atas dua jenis, yakni hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nol merupakan dugaan sementara dimana variabel bebas tidak berpengaruh pada variabel terikat dari populasi. Sedangkan hipotesis alternatif merupakan dugaan sementara dimana

⁵⁹ Iqbal Hasan, *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2002), hal 50.

variabel bebas akan berpengaruh pada variabel terikat dari pada populasi.

Berdasarkan pembagian tersebut, maka hipotesis nol (H_0) penelitian ini adalah:

H_{01} :Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dengan metode konvensional

H_{02} :Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa berdasarkan tingkat motivasi

H_{03} :Terdapat interaksi metode pembelajaran dengan motivasi terhadap hasil belajar

Adapun hipotesis alternatif (H_a) dari penelitian ini adalah:

H_{a1} :Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dengan metode konvensional

H_{a2} :Tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa berdasarkan tingkat motivasi

H_{a3} :Tidak terdapat interaksi metode pembelajaran dengan motivasi terhadap hasil belajar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment. Eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimental*) dalam eksperimen semu terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang memiliki karakteristik sama bedanya. Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus atau variabel yang akan diuji akibatnya. Sedang pada kelompok kontrol diberi perlakuan lain atau perlakuan yang biasa dilakukan yang akan di bandingkan hasilnya dengan perlakuan experiment.⁶⁰

⁶⁰ Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya. 2016)

Pada penelitian ini menggunakan bentuk *Quasi Experimental Design*, merupakan pengembangan dari *True Experimental Design*, yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. *Quasi Experimental Design*, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Dengan menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*, desain ini hampir sama dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Tabel 3.1
Desain Quasi Eksperimen

Motivasi	Model	
B	A ₁ (Bermain Peran)	A ₂ (Konvensional)
Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Diketahui :

A : Model Pembelajaran

B : Motivasi

B₁ : Motivasi Tinggi

B₂: Motivasi Rendah

A₁ : Metode Bermain Peran

A₂ : Metode Konvensional

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah khususnya kelas VIIA dan kelas VIIB,

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada tanggal 19 Mei - 10 Juni 2022

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang baik terdiri dari benda yang nyata, abstrak, peristiwa ataupun gejala yang merupakan sumber data dan memiliki karakter

tertentu dan sama.⁶¹ Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi menjadi sumber asal sampel diambil.⁶² Pendapat lain menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau objek itu.⁶³ Populasi bisa berupa semua individu yang memiliki pola kelakuan tertentu atau

⁶¹ Emzir, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: rajawali pers. 2015), hal 47.

⁶² Syaiful Bahri Djamarah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), cet. 4, hal 241.

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hal 80.

sebagian dari kelompok itu. Adapun populasi Dalam penelitian ini adalah siswa kelas atas peserta didik SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah, yaitu :

Tabel 3.2
Jumlah Siswa Kelas Atas

Kelas	Jumlah siswa
IX A	23 siswa
IX B	23 siswa
IX C	22 siswa
VIII A	24 siswa
VIII B	23 siswa
VIII C	22 siswa
VII A	25 siswa
VII B	25 siswa
Total	187 siswa

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diselidiki atau dapat juga dikatakan bahwa sampel adalah populasi dalam bentuk mini (miniatur population).⁶⁴

Sampel adalah suatu bagian yang dipilih dengan cara tertentu untuk mewakili keseluruhan kelompok populasi. Kesamaan ciri sampel dengan populasi induknya

⁶⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal 102.

menyebabkan sampel merupakan representasi populasi.⁶⁵ Sampel adalah suatu kelompok yang lebih kecil atau bagian dari populasi secara keseluruhan sampel merupakan sejumlah kelompok kecil yang mewakili populasi untuk dijadikan sebagai objek penelitian.⁶⁶ Pada penelitian ini yang menjadi sampel yaitu tadi di kelas VII A berjumlah 25 peserta didik sebagai kelas kontrol dan kelas VII B berjumlah 25 peserta didik sebagai kelas eksperimen.

Tabel 3.3
Sampel

No	Kelas	Jumlah Populasi
1	VII A	25 Siswa
2	VII B	25 Siswa
Jumlah		50 Siswa

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.⁶⁷ Ada juga yang menyebutkan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu

⁶⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D...*, hal 80

⁶⁶ Setyo Sari, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2013), hal 197.

⁶⁷ Emzir, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Surabaya: Elka, 2015., hal 126.

yang akan menjadi obyek pengamatan penelitian, sering juga dinyatakan bahwa variabel penelitian adalah faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti.⁶⁸ Variabel adalah sebuah fenomena yang (berubah-ubah) dengan demikian maka bisa jadi tidak ada satu peristiwa dialami ini yang tidak dapat disebut variabel, tinggal tergantung bagaimana kualitas variabelnya yaitu, bagaimana bentuk variasi fenomena tersebut.⁶⁹ Umumnya variabel dibedakan menjadi dua macam yaitu variabel bebas dan Variabel terikat.

Adapun variabel penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas atau independen (X)

Variabel bebas disebut juga disebut juga independen atau biasanya diberi lambang variabel X adalah suatu variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variable terikat atau dependen.⁷⁰ Jadi variabel bebas/independen (X) dalam penelitian ini adalah

X= Metode Bermain Peran

⁶⁸Emzir, *Metodologi Penelitian.*, hal 25.

⁶⁹ Ibid hal 55.

⁷⁰ Tulus Winarsunu, *Statistik Dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, (Malang : UMM Press, 2015), hal 4

2. Dua Variabel terikat atau dependen

Variabel terikat atau disebut juga sebagai dependen variabel atau biasa diberi lambang (Y), variabel bebas adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.⁷¹ Jadi dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat/dependen adalah

Y_1 = Motivasi Belajar peserta didik di SMP Negeri 11
Bengkulu Tengah

Y_2 = Hasil belajar Peserta didik di SMP Negeri 11
Bengkulu Tengah

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data teknik pengumpulan data adalah suatu cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh dan mengumpulkan data dalam penelitian tahap ini sangat menentukan proses dan hasil penelitian yang akan dilaksanakan. Peneliti memerlukan data untuk menguji hipotesis. Data tersebut merupakan fakta yang digunakan

⁷¹ *Ibid*

untuk menguji hipotesis yang perlu dikumpulkan. Bergantung pada masalah yang dipilih serta metode penelitian yang digunakan teknik pengumpulan data akan berbeda-beda.⁷²

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Apabila objek penelitian bersifat perilaku, tindakan manusia, dan fenomena alam (kejadian-kejadian yang ada di alam sekitar), proses kerja, dan penggunaan responden kecil. Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu dalam rangka mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah penelitian melalui proses pengamatan langsung di lapangan untuk mendapatkan bukti-bukti yang valid dalam laporan yang diajukan.

⁷² Darwin. *Metodologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. (Bandung: CV Media Sans Indonesia. 2021).

2. Angket

Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Tujuan penyebaran angket adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden tanpa merasa khawatir bila responden memberi jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar pertanyaan.⁷³ Angket yang digunakan berupa pernyataan positif dan pernyataan negatif yang berjumlah 32 pertanyaan. Metode angket dalam penelitian ini digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data tentang motivasi belajar peserta didik.

2. Tes

Test adalah suatu teknik pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden.⁷⁴ Tes ini digunakan untuk melihat peningkatan pemahaman dan pencapaian hasil belajar siswa metode ini digunakan

⁷³ Ibid, hal 52

⁷⁴ Darwin, *Metodologi*, hal 92

untuk memperoleh nilai hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah. Tes tersebut merupakan bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mengumpulkan data dengan melihat atau mencatat suatu laporan yang sudah tersedia. Metode ini dilakukan dengan melihat dokumen dokumen resmi seperti monografi, catatan-catatan, serta buku-buku peraturan yang ada.⁷⁵ Dalam penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai data populasi dan sampel, nilai peserta didik yang menjadi sampel penelitian dan foto-foto kegiatan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Definisi Oprasional

a. Pengertian Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran yaitu cara bermain yang pelaksanaannya berupa peraga secara singkat oleh peserta didik dengan tekanan utama pada karakteristik/sifat

⁷⁵ Ibid, hal 92

seseorang dengan dasar memerankan cuplikan tingkah laku dalam situasi tertentu, yang dilanjutkan dengan kegiatan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan. Untuk melihat sukses atau tidaknya metode bermain peran kita dapat memerankan atau mempraktekkan karakter dari materi yang sedang dibahas dan mengajak anak ikut aktif dalam pembelajaran.

b. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam proses belajar. Indikator dari motivasi belajar sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas.
- 2) ulet menghadapi kesulitan
- 3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa.

- 4) lebih senang bekerja mandiri
- 5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin dapat mempertahankan pendapatnya
- 6) tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini itu
- 7) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah di lakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhir dengan proses evaluasi hasil belajar. Untuk melihat sukses atau tidaknya kita bisa mengukur hasil belajar menggunakan soal tes tertulis. Indikator Hasil Belajar:

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.

- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/ instruksional khusus telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok.

2. Kisi-Kisi Instrumen

Intrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan instrumen tes dan angket yang berupa pertanyaan tentang unsur-unsur instrinsik dalam cerita.

Adapun langkah-lagkah pembuatan tes terdiri dari:

- a. Menentukan bentuk soal tes yang akan dibuat.
- b. Membuat Kisi-Kisi soal tes

Tabel 3.4
Instrumen Evaluasi Kisi-kisi Penulisan Soal

No	Kompetensi dasar	Materi	Indikator soal	Bentuk soal	No soal
	3.3 Memahami konsep interaksi antara manusia dengan ruang sehingga menghasilkan berbagai kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi, permintaan dan	Kehidupan Masyarakat pada Masa Hindu Buddha	Siswa dapat menyebutkan teori masuknya hindu buddha di Indonesia (C3)	Pilihan ganda	1, 2
			Siswa dapat menyebutkan peninggalan kerajaan Tarumanegara (C4)	Pilihan ganda	3
			Siswa dapat	Pilihan ganda	4

<p>penawaran) dan interaksi antarruang untuk keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya Indonesia.</p> <p>3.4 Menyajikan hasil analisis kronologi perubahan, dan kesinambungan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada aspek politik, sosial, budaya, geografis, dan pendidikan sejak masa praaksara sampai masa Hindu-Buddha, dan Islam</p>	menyebutkan bukti Sriwijaya sebagai kerajaan Maritim (C4)	Pilihan ganda	5	
	Siswa dapat mendiskripsikan penyebab kemunduran Majapahit (C2)	Pilihan ganda	6	
	Siswa dapat menyebutkan berbagai peninggalan yang bercorak hindu dan buddha di Indonesia (C3)	Pilihan ganda	7	
	Siswa dapat menyebutkan fungsi sanggha (C2)	Pilihan ganda	8	
	Siswa dapat menyebutkan jenis kasta dan golongannya (C4)	Pilihan ganda	9	
	Siswa dapat menganalisis raja pertama kutai (C4)	Pilihan ganda	10	
	Siswa dapat menganalisis sistem pluralitas (C3)	Pilihan ganda	11	
				12

			Siswa dapat menganalisis kerajaan sriwijaya (C3)	Pilihan ganda	13
			Siswa dapat mengidentifikas i kerajaan Majapahit (C4)	Pilihan ganda	14, 15
			Siswa dapat menganalisis keunggulan dalam seni bangunan dan candi masyarakat kerajaan mataram (C4)	Pilihan ganda	16, 17
			Siswa dapat menganalisis kekuasaan raja-raja pada masa Hindu-Budha (C3)	Pilihan ganda	18, 19,20
			Siswa dapat mengidentifikas i prasasti keberadaan kerajaan majapahit (C4)		
			Siswa dapat Mengidentifikas i candi (C4)		

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar

No	Variabel	Indikator	Pernyataan		Jumlah Soal
			Positif	Negatif	
1.	Motivasi belajar	Tekun dalam menghadapi tugas	1, 2, 4	3, 5	5
		Ulet dalam menghadapi kesulitan	6, 8, 10	7, 9	5
		Menunjukkan minat	11, 13, 15	12, 14	5
		Senang bekerja mandiri	16, 17, 18, 19	20	5
		Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	21, 23, 24	22, 25	5
		Dapat mempertahankan pendapatnya	26, 27, 29	28, 30	5
		Tidak mudah melepas hal yang diyakini itu	31, 34, 35	32,33	5
		Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	36, 37, 38, 39	40	5
Jumlah butir					40

3. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Validitas adalah suatu ukuran

yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalid atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.⁷⁶ Peneliti melakukan uji coba angket try out terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian yang sebenarnya. Uji coba terhadap angket tersebut dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas angket. Uji coba angket dilakukan pada kelas VII B dengan jumlah 20 orang di SMP Negeri 6 Bengkulu Tengah

Tabel 3.6
Uji Validasi Angket Motivasi Belajar

Item Pertanyaan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
nomor 1	0,565	0,444	Valid
Nomor 2	0,509	0,444	Valid
Nomor 3	0,625	0,444	Valid
nomor 4	0,545	0,444	Valid
nomor 5	-0,325	0,444	Tidak Valid
Nomor 6	0,546	0,444	Valid
Nomor 7	-0,129	0,444	Tidak Valid
Nomor 8	-0,267	0,444	Tidak Valid
Nomor 9	-0,285	0,444	Tidak Valid
Nomor 10	0,560	0,444	Valid

⁷⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal 121

Nomor 11	0,800	0,444	Valid
Nomor 12	0,600	0,444	Valid
Nomor 13	0,571	0,444	Valid
Nomor 14	0,586	0,444	Valid
Nomor 15	0,018	0,444	Tidak Valid
Nomor 16	0,616	0,444	Valid
Nomor 17	0,484	0,444	Valid
Nomor 18	0,592	0,444	Valid
Nomor 19	0,660	0,444	Valid
Nomor 20	0,560	0,444	Valid
Nomor 21	0,512	0,444	Valid
Nomor 22	0,829	0,444	Valid
Nomor 23	0,762	0,444	Valid
Nomor 24	0,531	0,444	Valid
Nomor 25	0,580	0,444	Valid
Nomor 26	0,692	0,444	Valid
Nomor 27	0,590	0,444	Valid
Nomor 28	0,578	0,444	Valid
Nomor 29	0,635	0,444	Valid
Nomor 30	0,532	0,444	Valid
Nomor 31	0,612	0,444	Valid
Nomor 32	0,619	0,444	Valid
Nomor 33	0,231	0,444	Tidak Valid
Nomor 34	0,616	0,444	Valid
Nomor 35	0,547	0,444	Valid
Nomor 36	0,090	0,444	Tidak Valid
Nomor 37	0,535	0,444	Valid
Nomor 38	0,458	0,444	Valid
Nomor 39	0,496	0,444	Valid
Nomor 40	0,012	0,444	Tidak Valid

Dari tabel tersebut diketahui bahwa ada 5 item pertanyaan dengan nilai $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ yaitu pertanyaan nomor 5, 7, 8, 9, 15, 33, 36 dan 40 maka 8 item pertanyaan tersebut dikatakan tidak valid sedangkan 32

item pertanyaan yang lain diperoleh nilai $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ maka 32 item pertanyaan tersebut dikatakan valid.

b. Uji Reabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas menunjukkan kemantapan/konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat pengukur dikatakan mantap atau konsisten, apabila untuk mengukur sesuatu berulang kali, alat pengukur itu menunjukkan hasil yang sama, dalam kondisi yang sama. Instrumen dikatakan reliabil jika memberikan hasil yang tetap atau ajek (konsisten) apabila diteskan berkali-kali.⁷⁷

Data untuk uji reabilitas diambil dari nilai uji validitas pada perhitungan sebelumnya. Untuk uji reabilitas menggunakan uji spss 16.0 for windows menggunakan teknik cronbach's alpha dengan ketentuan jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,5$, maka soal dikatakan reliabel.

⁷⁷ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, hal 128

Tabel 3.7
Reability Statistics

Cronbach' Alpha	N of Items
.393	32

Dari tabel tersebut diperoleh nilai Uji *Cronbach Alpha* sebesar 0,939. Karena nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,939 > 0,6$ maka item pernyataan motivasi belajar yang valid dikatakan reliabel.

G. Teknik Analisis Data

a. Uji Prasyarat Hipotesis

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS statistik. *Shapiro wilk* memiliki tingkat keakuratan yang lebih kuat dari *Kolmogorov-Smirnov Z* jika banyaknya data/sampel yang dianalisis kurang dari 50 ($n < 50$)

maka akuranya kurang, jika sampel/data lebih dari 50
($n > 50$) maka akuranya normal.

Menggunakan Uji Chii Kuadrat (χ^2 hitung)

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Jika χ_2 hitung $\leq \chi_2$ tabel, maka distribusi data normal.

Jika χ_2 hitung $\geq \chi_2$ tabel, maka distribusi data tidak normal.

2) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui data berasal dari varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan rumus levene statistik.

Adapun untuk mengetahui varian kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Pada nilai signifikansi yang diperoleh yaitu signifikansi > 50 maka virian sama dan sebaliknya jika nilai signifikansi < 50 dinyatakan varian berbeda.

- i. Menghitung varians terbesar dan varians terkecil:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

- ii. Kriteria pengujian:

Jika $F_{\text{hitung}} \geq F_{\text{table}}$ maka tidak Homogen

Jika $F_{\text{hitung}} \leq F_{\text{table}}$ maka Homogen

b. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan pengaruh model pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar adalah dengan melakukan uji t-test. Teknik t-test adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan 2 buah mean yang berasal dari 2 buah distribusi.⁷⁸

⁷⁸ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015).

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini digunakan rumus t “tes” dan anova sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = nilai rata-rata eksperimen

\bar{X}_2 = nilai rata-rata kelas control

n_1 = jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 = jumlah siswa kelas control

S_1^2 = jumlah hasil belajar siswa kelas eksperimen

S_2^2 = varians hasil belajar siswa kelas control

Two Way Anova untuk sampel k berkorelasi adalah pengujian hipotesis komparatif (perbandingan) untuk k sampel (lebih dari dua sampel) dengan mengukur atau mengelompokkan data berdasarkan dua faktor berpengaruh yang disusun dalam baris kolom. Uji statistika yang digunakan uji F.

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil SMPN 11 Bengkulu Tengah

SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP di Air Sebakul, Kecamatan. Talang Empat, Kabupaten. Bengkulu Tengah, Bengkulu. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah didirikan pada tahun 2006. Adapun tahun masa kepemimpinan dan kepala sekolah SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Masa Kepemimpinan SMPN 11 Bengkulu Tengah⁷⁹

No	Periode Tahun	Kepala Sekolah
1.	2004-2005	Drs. Hanfi Ya'kup
2.	2005-2006	Muharri Rahmi, S. Pd
3.	2006-2007	Drs. Darono
4.	2007-2015	Drs. Muhammad Umar
5.	2015-2017	Edon Siregar, S. Pd
6.	2017 s.d sekarang	Suryani, S. Pd.

⁷⁹ Sumber: *Arsip SMPN 11 Bengkulu Tengah*

2. Visi Misi SMPN 11 Bengkulu Tengah

- A. Terbentuknya peserta didik yang berprestasi berdasarkan IPTEK, IMTAQ dan berakhlakul karimah
- B. Misi
- a) Melaksanakan pengelolaan sekolah yang efektif dan efisien
 - b) Mengkondisikan lingkungan sekolah yang sehat, bersih dan berahlak mulia
 - c) Mendorong dan membantu siswa untuk menggali potensi diri sehingga berkembang secara optimal
 - d) Mendorong siswa memanfaatkan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman
 - e) Menjalin kerjasama antara warga sekolah dan lembaga lain yang terkait

3. Data Guru dan Siswa SMPN 11 Bengkulu Tengah

Berdasarkan data yang diperoleh jumlah guru, staf dan siswa di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah terdapat pada tabel yang terlampir.⁸⁰

⁸⁰ Sumber: *Arsip SMPN 11 Bengkulu Tengah*

Tabel 4.2
Daftar Nama Guru Dan Staf Administrasi SMPN 11
Bengkulu Tengah Tahun Ajaran 2021/2022

No	Nama	Jabatan
1.	Suryani, S. Pd.	Kepala Sekolah
2.	Drs. Afrizal	Guru Penjas
3.	Agrini Suryanti. S.Pd	Tenaga Administrasi
4.	Ani Gustina. S.Pd	Guru Agama Islam
5.	Denny Maryam M. S.Pd	Guru Biologi
6.	Esti Sumira. S.Pd	Guru Bahasa Inggris
7.	Etty Lasmi. S.Pd	Tenaga Administrasi
8.	Evi Gusyanti. S.Pd	Guru Matematika
9.	Hasna. S.Pd	Tenaga Administrasi
10.	Heruan. S.Pd	Tenaga Administrasi
11.	Susnila. S.Pd	Guru Fisika
12.	Mirhandin, S.Pd	Guru Bahasa Inggris
13.	Neni Fitriyanti. S.Pd	Guru IPS
14.	Novi yanti. S.Pd	Guru BK
15.	Ratri Sundari. S.Pd	Guru Ilmu Pengetahuan Alam
16.	Restipuran Eagtiwijaya. S.Pd	Guru Bahasa Inggris
17.	Reti Hestuti. S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
18.	Rika Puji Nur Setiyowati	Tenaga Administrasi Sekolah
19.	Rinti Atmayulira. S.Pd	Guru Bahasa Indonesia
20.	Rismaladewi. SE	Guru Manajemen Umum
21.	Selli Mertiana. S.Pd. M. Mat	Guru Matematika
22.	Sri Deli. S.Pd	Guru PPKN
23.	Sutrisno Eko Santoso. S.Pd	Kepala Laboratorium
24.	Windyawati. S.Pd	Guru Agama Islam
25.	Zailin Sufi. S.Pd	Wakil Kepala Sekolah

Tabel 4.3
Daftar Jumlah Siswa-Siswi SMPN 11 Bengkulu Tengah
Tahun Ajaran 2021/2022

No	Kelas	Banyak Siswa
1.	IX A	23 Siswa
2.	IX B	23 Siswa
3.	IX C	22 Siswa
4.	VIII A	24 Siswa
5.	VIII B	23 Siswa
6.	VIII C	22 Siswa
7.	VII A	25 Siswa
8.	VII B	25 Siswa

B. Hasil Penelitian

Bagian ini menguraikan dan menganalisis hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* diberikan kepada siswa pada kelas IVA dengan model konvensional dan kelas IVB dengan metode bermain peran. Instrumen soal *pretest* diberikan kepada siswa sebelum penelitian melakukan penelitian dengan model konvensional dan metode bermain peran, *posttest* diberikan kepada siswa diakhir penelitian setelah menggunakan model.

1. Deskripsi Hasil Nilai Angket Motivasi Belajar siswa kelas VII A

a. Hasil Nilai Angket *Pretest* Kelas VII A

Tabel 4.5
Nilai Statistik *Pretest* Kelas Kontrol

		Motivasi Belajar Kelas A (<i>Pre-test</i>)
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		105.72
Median		106.00
Mode		107
Std. Deviation		3.518
Variance		12.377
Range		13
Minimum		100
Maximum		113

Tabel diatas menggambarkan nilai mean, median, modus (*Mode*), standar deviasi (*Std. Deviation*), variansi (*Variance*), rentang (*Range*), nilai terendah (*Minimum*), dan nilai tertinggi (*Maximum*) untuk variabel motivasi belajar. Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus:

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 105,72 + 3,518 = 109,238$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 105,72 - 3,518 = 102,202$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.6
Frekuensi Hasil Angket Motivasi *Pretest* Kelas VII A

No	Nilai <i>pretest</i>	Katagori	Frekuensi	%
1.	109,238 –ke Atas	Atas/Tinggi	6	24%
2.	109,238-102,202	Tinggi/Sedang	14	56%
3.	102,202 –ke bawah	Bawah/Rendah	5	20%
J u m l a h			25	100%

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas VII A, terdapat: 6 siswa dikelompok atas/tinggi (24 %), 14 siswa dikelompok tengah atau sedang (56 %) dan 5 siswa dikelompok bawah atau rendah (20 %).

b. Hasil Nilai Angket *Posttest* Kelas VII A

Tabel 4.7
Nilai Statistik *Posttest* Kelas Kontrol

		Motivasi Belajar Kelas A (<i>Posttest</i>)
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		119.84
Median		120.00
Mode		120
Std. Deviation		3.287
Variance		10.807
Range		13
Minimum		115
Maximum		128

Tabel diatas menggambarkan nilai mean, median, modus (*Mode*), standar deviasi (*Std. Deviation*), variansi (*Variance*), rentang (*Range*), nilai terendah (*Minimum*), dan nilai tertinggi (*Maximum*) untuk variabel motivasi belajar. Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus:

$$\begin{aligned} & \longrightarrow \text{Atas/Tinggi} \\ M + I.SD &= 119,84 + 3,287 = 123,12 \\ & \longrightarrow \text{Tengah/Sedang} \\ M + I.SD &= 119,84 - 3,28 = 116,56 \\ & \longrightarrow \text{Bawah/Rendah} \end{aligned}$$

Tabel 4.8
Frekuensi Hasil Angket Motivasi *Posttest* Kelas VII A

No	Nilai Postest	Katagori	Frekuensi	%
1.	123,12 –ke Atas	Atas/Tinggi	6	24%
2.	123,12-116,56	Tinggi/Sedang	14	56%
3.	116,56 –ke Bawah	Bawah/Rendah	5	20%
J u m l a h			25	100%

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas VII A, terdapat: 6 siswa dikelompok atas/tinggi (24%), 14 siswa dikelompok tengah tau sedang (56 %) dan 5 siswa dikelompok bawah atau rendah (20 %)

2. Deskripsi Nilai Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas VII

B

a. Hasil Nilai Angket *Pretest* Kelas VII B

Tabel 4.9
Nilai Statistik *Pretest* Kelas Eksperimen

		Motivasi Belajar Kelas B (Pre-test)
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		103.60
Median		104.00
Mode		104
Std. Deviation		3.894
Variance		15.167
Range		18
Minimum		93
Maximum		111

Tabel diatas menggambarkan nilai mean, median, modus (*Mode*), standar deviasi (*Std. Deviation*), variansi (*Variance*), rentang (*Range*), nilai terendah (*Minimum*), dan nilai tertinggi (*Maximum*) untuk variabel motivasi belajar. Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus:

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 103,60 + 3,894 = 107,494$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M + I.SD = 103,60 - 3,894 = 99,706$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.10
Frekuensi Hasil Angket Motivasi *Pretest* Kelas VII B

No	Nilai pretest	Katagori	frekuensi	%
1.	107,494 –ke Atas	Atas/Tinggi	6	24%
2.	107,494-99,706	Tinggi/Sedang	18	72%
3.	99,706 –ke Bawah	Bawah/Rendah	1	4%
J u m l a h			25	100%

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas VII B, terdapat: 6 siswa dikelompok atas/tinggi (24%), 18 siswa dikelompok tengah tau sedang (72%) dan 1 siswa dikelompok bawah atau rendah (4%).

b. Hasil Nilai Angket Postest Kelas VII B

Tabel 4.11
Nilai Statistik *Postest* Kelas Eksperimen

Motivasi Belajar Kelas B (Pos-test)	
Valid	25
Missing	0
Mean	122.84
Median	123.00
Mode	123
Std. Deviation	3.659
Variance	13.390
Range	14
Minimum	114
Maximum	128

Tabel diatas menggambarkan nilai mean, median, modus (*Mode*), standar deviasi (*Std. Deviation*), variansi (*Variance*), rentang (*Range*), nilai terendah (*Minimum*), dan nilai tertinggi (*Maximum*) untuk variabel motivasi belajar. Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus:

$$\begin{array}{l} \longrightarrow \text{Atas/Tinggi} \\ M + I.SD = 122,84 + 3,659 = 126,499 \\ \longrightarrow \text{Tengah/Sedang} \\ M + I.SD = 122,84 - 3,659 = 119,181 \\ \longrightarrow \text{Bawah/Rendah} \end{array}$$

Tabel 4.12
Frekuensi Hasil Angket Motivasi *Posttest* Kelas VII B

No	Nilai <i>posttest</i>	Katagori	frekuensi	%
1.	126,499 –ke Atas	Atas/Tinggi	7	28%
2.	126,499-119,181	Tinggi/Sedang	13	52%
3.	119.181 –ke Bawah	Bawah/Rendah	5	20%
J u m l a h			25	100%

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas VII B, terdapat: 7 siswa dikelompok atas/tinggi (28 %), 13 siswa dikelompok tengah tau sedang (52 %) dan 5 siswa dikelompok bawah atau rendah (20 %).

1. Deskripsi Hasil Nilai *Pretest* Kelas VIIA Dan VIIB

Adapun hasil *pretest* terhadap hasil belajar IPS yang dilakukan sebagai berikut:

a. Kelas VII A (Model Konvensional)

Tabel 4.13
Hasil *Pretest* Siswa VII A

		Hasil Belajar Kelas A (Pre-test)
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		65.20
Median		65.00
Mode		65 ^a
Std. Deviation		6.690
Variance		44.750
Range		20
Minimum		55
Maximum		75

Tabel diatas menggambarkan nilai mean, median, modus (*Mode*), standar deviasi (*Std. Deviation*), variansi (*Variance*), rentang (*Range*), nilai terendah (*Minimum*), dan nilai tertinggi (*Maximum*) untuk variabel motivasi belajar. Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus:

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 65,20 + 6,690 = 71,89$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 65,20 - 6,690 = 58,51$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.14
Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa Kelas VII A

No	Nilai pretest	Katagori	frekuensi	%
1.	71,89 –ke Atas	Atas/Tinggi	4	16%
2.	71,89-58,51	Tinggi/Sedang	17	68%
3.	58,51 –ke Bawah	Bawah/Rendah	4	16%
J u m l a h			25	100%

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas VII A, terdapat: 4 siswa dikelompok atas/tinggi (16 %), 17 siswa dikelompok tengah tau sedang (68 %) dan 4 siswa dikelompok bawah atau rendah (16%).

Berdasarkan analisis pretest kedua kelas tersebut, untuk mengetahui apakah penelitian bisa dilanjutkan atau tidak. Maka dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas pretest.

b. kelas VII B (Metode Bermain Peran)

Tabel 4.15
Hasil *Pretest* Siswa VII B

		Hasil Belajar Kelas B (Pre-test)
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		63.56
Median		65.00
Mode		55
Std. Deviation		7.550
Variance		57.007
Range		23
Minimum		55
Maximum		78

Tabel diatas menggambarkan nilai mean, median, modus (*Mode*), standar deviasi (*Std. Deviation*), variansi (*Variance*), rentang (*Range*), nilai terendah (*Minimum*), dan nilai tertinggi (*Maximum*) untuk variabel motivasi belajar. Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus:

—————→ Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 63,56 + 7,550 = 71,11$$

—————→ Tengah/Sedang

$$M - I.SD = 63,56 - 7,550 = 56,01$$

—————→ Bawah/Rendah

Tabel 4.16
Frekuensi Hasil *Pretest* Siswa Kelas VII B

No	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1.	71,11 –ke Atas	Atas/Tinggi	5	20%
2.	71,11-56,01	Tinggi/Sedang	13	52%
3.	56,01 –ke Bawah	Bawah/Rendah	7	28%
J u m l a h			25	100%

2. Deskripsi Hasil Nilai Postests Kelas VII A dan VII B

a. kelas VII A (konvensional)

Tabel 4.17
Hasil Postest Kelas VII A

		Hasil Belajar Kelas A (Post-test)
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		76.00
Median		75.00
Mode		75 ^a
Std. Deviation		7.360
Variance		54.167
Range		30
Minimum		60
Maximum		90

Tabel diatas menggambarkan nilai mean, median, modus (*Mode*), standar deviasi (*Std. Deviation*), variansi (*Variance*), rentang (*Range*), nilai terendah (*Minimum*), dan nilai tertinggi (*Maximum*) untuk variabel motivasi

belajar. Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus:

—————> Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 76,00 + 7,360 = 83,36$$

—————> Tengah/Sedang

$$M + I.SD = 76,00 - 7,360 = 68,64$$

—————> Bawah/Rendah

Tabel 4.18
Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas VII A

No	Nilai Posttest	Katagori	Frekuensi	%
1.	83,36 –ke Atas	Atas/Tinggi	5	20%
2.	83,36-68,64	Tinggi/Sedang	17	68%
3.	68,64 –ke Bawah	Bawah/Rendah	3	12%
J u m l a h			25	100%

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas VII B, terdapat: 5 siswa dikelompok atas/tinggi (20 %), 17 siswa dikelompok tengah tau sedang (68 %) dan 3 siswa dikelompok bawah atau rendah (12%).

b. Kelas VII B (Metode Bermain Peran)

Tabel 4.19
Hasil *Postest* Kelas VII A

		Hasil Belajar Kelas B (Post-test)
N	Valid	25
	Missing	0
Mean		82.60
Median		85.00
Mode		75
Std. Deviation		7.654
Variance		58.583
Range		30
Minimum		65
Maximum		95

Tabel diatas menggambarkan nilai mean, median, modus (*Mode*), standar deviasi (*Std. Deviation*), variansi (*Variance*), rentang (*Range*), nilai terendah (*Minimum*), dan nilai tertinggi (*Maximum*) untuk variabel motivasi belajar. Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus:

—————> Atas/Tinggi

$$M + I.SD = 82,60 + 7,654 = 90,254$$

—————> Tengah/Sedang

$$M + I.SD = 82,60 - 7,654 = 74,946$$

—————> Bawah/Rendah

Tabel 4.18
Frekuensi Hasil *Posttest* Siswa Kelas VII B

No	Nilai <i>posttest</i>	Kategori	Frekuensi	%
1.	90,254 –ke Atas	Atas/Tinggi	7	28%
2.	90,254-74,946	Tinggi/Sedang	17	68%
3.	74,946 –ke Bawah	Bawah/Rendah	1	4%
J u m l a h			25	100%

Dari analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa pada kelas VII B, terdapat: 7 siswa dikelompok atas/tinggi (28 %), 17 siswa dikelompok tengah tau sedang (68 %) dan 1 siswa dikelompok bawah atau rendah (4%).

C. Analisa Data

Sebelum melakukan uji hipotesis penelitian, akan dilakukan uji pra syarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Prasyarat

i. Uji Normalitas Distribusi Data Angket

a. Uji Normalitas Pretest Angket Kelas VII A

1) menentukan skor besar dan skor kecil

Skor besar : 113

Skor kecil : 100

2) menentukan rentangan (R)

$$R = 113 - 100 = 13$$

3) menentukan banyaknya kelas

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 25$$

$$= 1 + 3,3 (1,397)$$

$$= 1 + 4,610$$

$$= 5,610 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 6$$

4) menentukan panjang kelas

$$PK = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{13}{6} = 2,16$$

b. Hasil Angket Posttest Kelas VII A

1) menentukan skor besar dan skor kecil

Skor besar : 128

Skor kecil : 115

2) menentukan rentangan (R)

$$R = 128 - 115 = 13$$

3) menentukan banyaknya kelas

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$\begin{aligned}
&= 1 + 3,3 \log 25 \\
&= 1 + 3,3 (1,397) \\
&= 1 + 4,610 \\
&= 5,610 \text{ (dibulatkan)} \\
&= 6
\end{aligned}$$

4) menentukan panjang kelas

$$PK = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{13}{6} = 2,16$$

a. Uji Normalitas Pretest Angket VII B

1) menentukan skor besar dan skor kecil

Skor besar : 111

Skor kecil : 93

2) menentukan rentangan (R)

$$R = 111 - 93 = 18$$

3) menentukan banyaknya kelas

$$\begin{aligned}
BK &= 1 + 3,3 \log n \\
&= 1 + 3,3 \log 25 \\
&= 1 + 3,3 (1,397) \\
&= 1 + 4,610 \\
&= 5,610 \text{ (dibulatkan)}
\end{aligned}$$

$$= 6$$

4) menentukan panjang kelas

$$PK = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{18}{6} = 3$$

b. Uji Normalitas Posttest Angket VII B

1) menentukan skor besar dan skor kecil

Skor besar : 128

Skor kecil : 114

2) menentukan rentangan (R)

$$R = 128 - 114 = 14$$

3) menentukan banyaknya kelas

$$BK = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 25$$

$$= 1 + 3,3 (1,397)$$

$$= 1 + 4,610$$

$$= 5,610 \text{ (dibulatkan)}$$

$$= 6$$

4) menentukan panjang kelas

$$PK = \frac{\text{rentang kelas}}{k} = \frac{14}{6} = 2,33 \text{ (dibulatkan) } 3$$

Tabel 4.19
One-Sampel Kolmogorov-Smirnov Test

		Motivasi Belajar Kelas A (Pre-test)	Motivasi Belajar Kelas A (Post-test)	Motivasi Belajar Kelas B (Pre-test)	Motivasi Belajar Kelas B (Post-test)
N		25	25	25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	105.72	119.84	103.60	122.84
	Std. Deviation	3.518	3.287	3.894	3.659
Most Extreme Differences	Absolute	.082	.122	.139	.157
	Positive	.078	.122	.139	.079
	Negative	-.082	-.081	-.138	-.157
Test Statistic		.082	.122	.139	.157
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}	.111 ^e

Tabel diatas menggambarkan hasil uji normalitas data motivasi belajar kelas A (*Pre-test*), motivasi belajar kelas A (*Post-test*), motivasi belajar kelas B (*Pre-test*) dan motivasi belajar kelas B (*Post-test*) dengan menggunakan Uji Kolmogorov smirnov.

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai p Sig. untuk motivasi belajar kelas A (*Pre-test*) sebesar 0,200, nilai p Sig. untuk motivasi belajar kelas A (*Post-test*) sebesar 0,200, nilai p Sig. untuk motivasi belajar kelas B (*Pre-test*) sebesar 0,200 dan nilai p Sig. untuk motivasi belajar kelas B (*Post-test*) sebesar 0,111. Karena semua nilai $p > 0,05$ maka data motivasi belajar

kelas A (*Pre-test*), motivasi belajar kelas A (*Post-test*), motivasi belajar kelas B (*Pre-test*) dan motivasi belajar kelas B (*Post-test*) dikatakan berdistribusi Normal.

Tabel 4.20
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Hasil Belajar Kelas A (<i>Pre-test</i>)	Hasil Belajar Kelas A (<i>Post-test</i>)	Hasil Belajar Kelas B (<i>Pre-test</i>)	Hasil Belajar Kelas B (<i>Post-test</i>)
N		25	25	25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	65.20	76.00	63.56	82.60
	Std. Deviation	6.690	7.360	7.550	7.654
Most Extreme Differences	Absolute	.163	.147	.161	.160
	Positive	.142	.114	.161	.160
	Negative	-.163	-.147	-.135	-.153
Test Statistic		.163	.147	.161	.160
Asymp. Sig. (2-tailed)		.083 ^c	.174 ^c	.092 ^c	.100 ^c

Tabel diatas menggambarkan hasil uji normalitas data hasil belajar kelas A (*Pre-test*), hasil belajar kelas A (*Post-test*), hasil belajar kelas B (*Pre-test*) dan hasil belajar kelas B (*Post-test*) dengan menggunakan Uji *Kolmogorov smirnov*.

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai p Sig. untuk hasil belajar kelas A (*Pre-test*) sebesar 0,083, nilai p Sig. untuk hasil belajar kelas A (*Post-test*) sebesar 0,174, nilai p Sig. untuk hasil belajar kelas B (*Pre-test*) sebesar 0,092 dan

nilai p Sig. untuk hasil belajar kelas B (*Post-test*) sebesar 0,100. Karena semua nilai $p > 0,05$ maka data hasil belajar kelas A (*Pre-test*), hasil belajar kelas A (*Post-test*), hasil belajar kelas B (*Pre-test*) dan hasil belajar kelas B (*Post-test*) dikatakan berdistribusi normal.

ii. Uji Homogenitas Angket Motivasi Belajar

a. Uji Homogenitas Angket

Tabel 4.20
Hasil Uji Homogenitas Angket

		Motivasi Belajar		
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	.007		
	Sig.	.933		
t-test for Equality of Means	T	2.694	2.694	
	Df	48	47.995	
	Sig. (2-tailed)	.010	.010	
	Mean Difference	2.840	2.840	
	Std. Error Difference	1.054	1.054	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	.721	.721
		Upper	4.959	4.959

Tabel diatas menggambarkan hasil uji Homogenitas dengan menggunakan Uji Levene Test untuk motivasi belajar kelas B dan motivasi belajar

kelas A diperoleh nilai p sebesar 0,933. Karena nilai $p > 0,05$ maka data motivasi belajar kelas B dan motivasi belajar kelas A dikatakan sama atau homogen.

b. Uji Homogenitas Hasil Belajar

Tabel 4.21
Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar

		Hasil Belajar		
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed	
Levene's Test for Equality of Variances	F	.113		
	Sig.	.739		
t-test for Equality of Means	T	3.042	3.042	
	Df	48	47.979	
	Sig. (2-tailed)	.004	.004	
	Mean Difference	6.400	6.400	
	Std. Error Difference	2.104	2.104	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	2.170	2.170
		Upper	10.630	10.630

Tabel diatas menggambarkan hasil uji Homogenitas dengan menggunakan Uji Levene Test untuk hasil belajar kelas B dan hasil belajar kelas A diperoleh nilai p sebesar 0,739. Karena nilai $p > 0,05$ maka data hasil belajar kelas B dan hasil belajar kelas A dikatakan sama atau homogen.

iii. Uji Hipotesis

Tabel 4.22
T-Test Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Motivasi Belajar Kelas A (Post-test)	119.84	25	3.287	.657
	Motivasi Belajar Kelas A (Pre-test)	105.72	25	3.518	.704

Tabel 4.23
T-Test Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Motivasi Belajar Kelas B (Post-test)	122.84	25	3.659	.732
	Motivasi Belajar Kelas B (Pre-test)	103.60	25	3.894	.779

Tabel 4.24
T-Test Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil Belajar Kelas A (Post-test)	76.00	25	7.360	1.472
	Hasil Belajar Kelas A (Pre-test)	65.20	25	6.690	1.338

Tabel 4.25
T-Test Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil Belajar Kelas B (Post-test)	82.60	25	7.654	1.531
	Hasil Belajar Kelas B (Pre-test)	63.56	25	7.550	1.510

Group Statistics					
	Metode	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Kelas B	25	82.40	7.517	1.503
	Kelas A	25	76.00	7.360	1.472

Group Statistics					
	Metode	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar	Kelas B	25	122.60	3.708	.742
	Kelas A	25	119.76	3.745	.749

Tabel 4.26
Tests Of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Hasil Belajar					
Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1189.017 ^a	3	396.339	9.213	.000
Intercept	24.360	1	24.360	.566	.456
Metode	202.277	1	202.277	4.702	.035
Motivasi	468.290	1	468.290	10.885	.002
Metode * Motivasi	214.906	1	214.906	4.995	.030
Error	1978.983	46	43.021		
Total	316800.000	50			
Corrected Total	3168.000	49			

a. R Squared = .375 (Adjusted R Squared = .335)

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan beberapa hal sebagai berikut :

- 1 Berdasarkan nilai “Metode” didapat nilai F_{hitung} sebesar 4,702 dengan nilai p sebesar 0,035. Karena nilai $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial metode berpengaruh terhadap hasil belajar. Artinya ada perbedaan hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan metode bermain peran dengan metode konvensional.
- 2 Berdasarkan nilai “Motivasi” didapat nilai F_{hitung} sebesar 10,885 dengan nilai p sebesar 0,002. Karena nilai $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial motivasi berpengaruh terhadap hasil belajar. Artinya ada perbedaan hasil belajar IPS siswa berdasarkan motivasi belajar siswa.
- 3 Berdasarkan nilai “Metode dengan Motivasi” didapat nilai F_{hitung} sebesar 4,995 dengan nilai p sebesar 0,030. Karena nilai $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada interaksi antara metode bermain peran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari motivasi belajar siswa di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah sebagai berikut:

Berdasarkan nilai “Metode” didapat nilai F_{hitung} sebesar 4,702 dengan nilai p sebesar 0,035. Karena nilai $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial metode berpengaruh terhadap hasil belajar. Artinya ada perbedaan hasil belajar IPS siswa yang diajar menggunakan metode bermain peran dengan metode konvensional.

Berdasarkan nilai “Motivasi” didapat nilai F_{hitung} sebesar 10,885 dengan nilai p sebesar 0,002. Karena nilai $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa secara parsial motivasi berpengaruh terhadap hasil belajar. Artinya ada perbedaan hasil belajar IPS siswa berdasarkan motivasi belajar siswa.

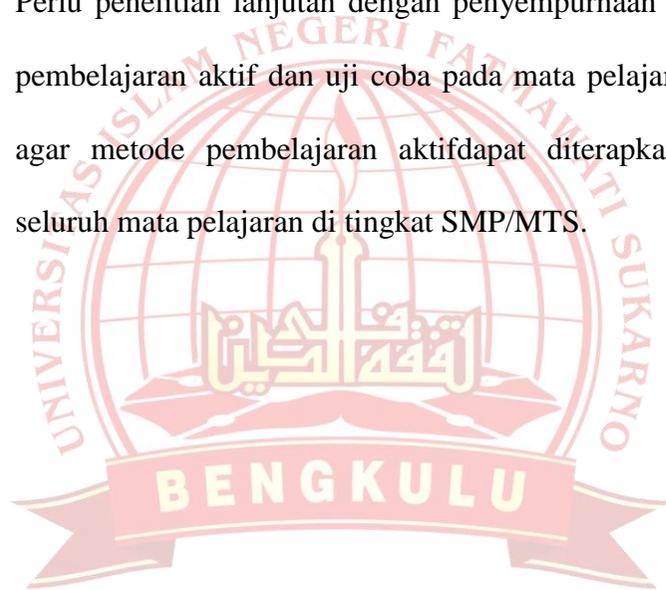
Berdasarkan nilai “Metode dengan Motivasi” didapat nilai F_{hitung} sebesar 4,995 dengan nilai p sebesar 0,030. Karena nilai $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada interaksi antara metode bermain peran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberi saran sebagai berikut:

- 1 Diharapkan kepada guru kelas khususnya pada bidang studi IPS, untuk dapat menggunakan metode pembelajaran yang lebih aktif dalam proses pembelajarannya yang dilaksanakan di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah.
- 2 Kepada guru-guru di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah sebaiknya tetap menggunakan metode yang aktif dalam menumbuh kembangkan keaktifan belajar siswa siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat dalam proses pembelajaran baik dalam bentuk pemberian peringkat kelas maupun dalam bentuk yang lain.

- 3 Kepada siswa SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah untuk lebih meningkatkan cara belajar dan mengembangkan kreativitas dan daya pikir kritis yang ada pada diri melalui metode pembelajaran yang disampaikan guru yang pernah diterapkan oleh peneliti di sekolah.
- 4 Perlu penelitian lanjutan dengan penyempurnaan metode pembelajaran aktif dan uji coba pada mata pelajaran lain agar metode pembelajaran aktif dapat diterapkan pada seluruh mata pelajaran di tingkat SMP/MTS.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Baroroh, Kironim. 2011. *Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan. Volume 8. Nomor 2.
Doi: <https://doi.org/10.21831/Jep.V8i2.793>
- Barsih. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Teknik Inside Outside Circle Terhadap Hasil Belajar Siswa Bidang Studi IPS MI Darul Mujahidin. Muallimuna*: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah. Volume 1. Nomor 2. Hal 20-30.
Doi: <http://dx.doi.org/10.31602/Muallimuna.V1i2.382>
- Casmudi. 2020. *Manajemen-manajemen Dan Manajemen Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Darwin, 2021. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Departemen Agama RI, 2007, *Al-Qur'an Terjemahannya*. Bandung: CV. Diponegoro.
- Djamarah Bahri, Syaiful. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, Mudjiono. 2015. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

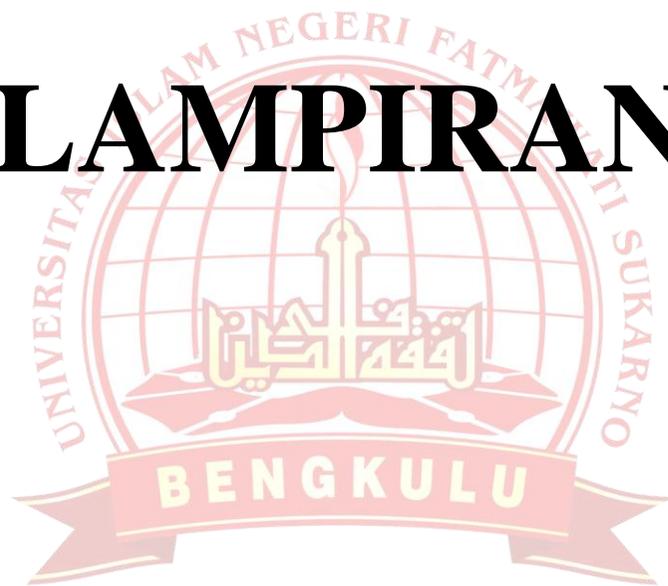
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: pustaka setia.
- Hamzah B, Uno. 2016. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2015. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Yang Kreatif dan Efektif*.
- Jumriani, dkk 2021. *Telaah Literatur; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013*: Jurnal Basicedu. Volume 5. Nomor 4.
Doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1111>
- Sanjaya, Wina. 2011. *Pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi*, Jakarta: Kencana Premada.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2019. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto.2018. *dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: bumi aksara.
- Suprihatin, Siti. 2015. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro. Volume 3. Nomor 1.
Doi:<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/144>.
- Supriyadi. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rieneka Cipta.

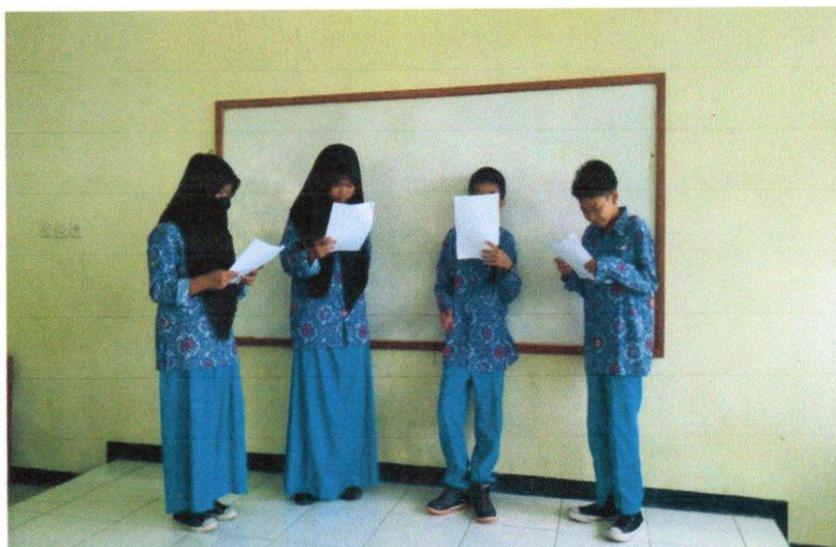
Suryani Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAKARYA .

Suyono & Hariyanto. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

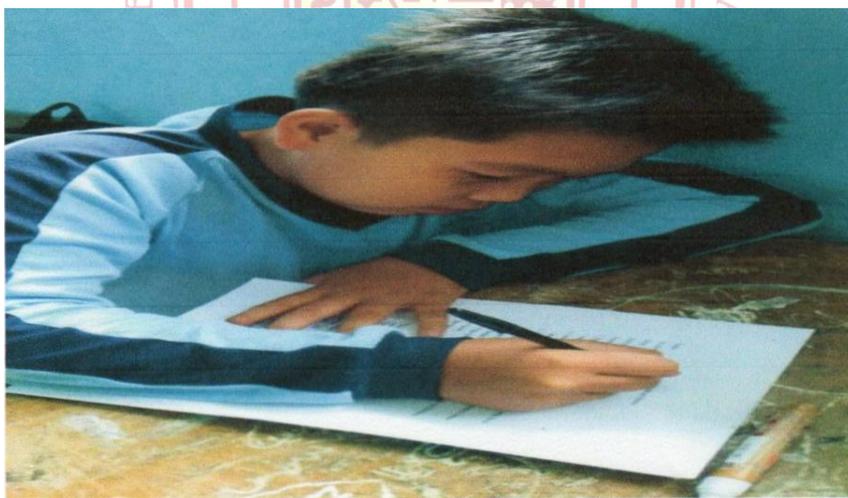


LAMPIRAN





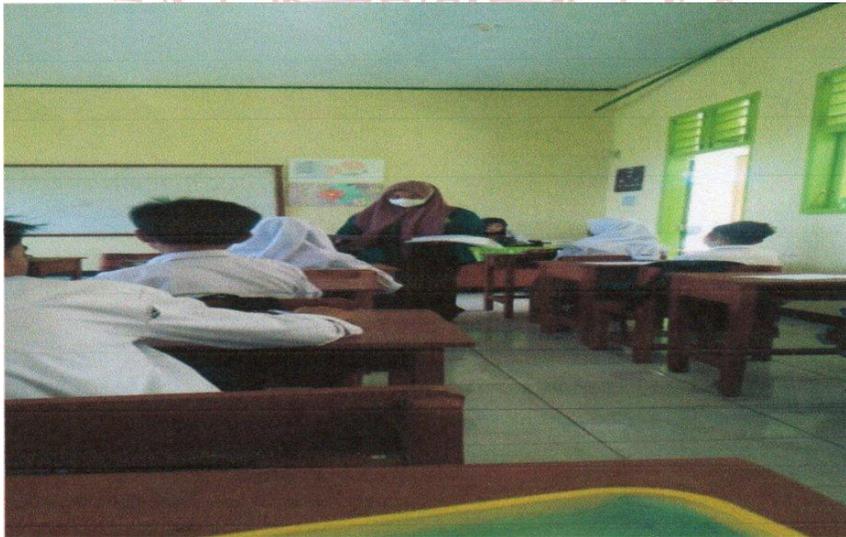
Gambar 5. Kelas VII B Sedang Membacakan Naskah Drama Untuk Metode Bermain Peran



Gambar 6. Siswa Sedang Mengisi Lembar Angket Try Out Motivasi Belajar Di SMP Negeri 06 Bengkulu Tengah



Gambar 3. Peneliti Mengamati Guru Mapel IPS Menyampaikan Materi Pembelajaran Dengan Metode Ceramah



Gambar 4. Peneliti Membagikan Angket Motivasi Belajar Dan Soal Pilihan Ganda

DOKUMENTASI



Gambar 1. Peneliti menemui kepala sekolah untuk konsultasi serta tanda tangan surat izin penelitian di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah



Gambar 2. Peneliti Menemui Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII A dan Kelas VII B



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 437 /In.11/F.II/PP.010/II/2021

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Negeri (IAIN) Bengkulu dengan ini menunjuk dosen :

- | | |
|---------|----------------------|
| 1. Nama | : Drs. Sukarno, M.Pd |
| NIP | : 196102052000031002 |
| Tugas | : Pembimbing I |
| 2. Nama | : Salamah, SE., M.Pd |
| NIP | : 197305052000032004 |
| Tugas | : Pembimbing II |

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draft skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasah bagi mahasiswa yang tertera dibawah ini :

- | | |
|----------------|---|
| Nama Mahasiswa | : Yessi Seftika |
| NIM | : 1811270027 |
| Judul Skripsi | : Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah |
| Program Studi | : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial |

Demikian surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 11 Oktober 2021

Dekan,

Subaedi



Tembusan:

1. Wakil Rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip

g



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 2174 / Un.23/F.II/TL.00/04/2022

21 April 2022

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : Permohonan izin observasi

Kepada Yth,
Kepala SMPN 6 Bengkulu Tengah
Di-
Bengkulu Tengah

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

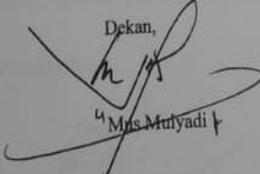
Sehubungan dengan pengumpulan data dan hal lain yang dianggap perlu guna menyelesaikan pembuatan proposal skripsi Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial kami mengharap Bapak/Ibu berkenan untuk mengizinkan mahasiswa kami:

No	Nama Mahasiswa	NIM	Prodi/Semester
1	Yessi Seftika	1811270027	T. IPS/ 8

Untuk mengadakan kegiatan observasi pada tanggal 22-23 April 2022 di sekolah yang Bapak/Ibu Pimpin.

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Dekan,

M. Mulyadi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

Nomor : 2412 /Un.23/F.II/TL.00/05/2022 19 Mei 2022
Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal
Perihal : Mohon izin Penelitian

Kepada Yth,
Kepala SMPN 11 Bengkulu Tengah

Di -
Bengkulu

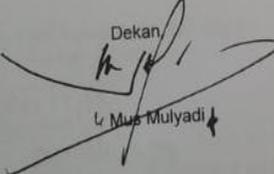
Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah**"

Nama : Yesi Seftika
NIM : 1811270027
Prodi : Tadris IPS
Tempat Penelitian : SMPN 11 Bengkulu Tengah
Waktu Penelitian : 19 Mei s/d 1 Juli 2022

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Dekan,

Mus Mulyadi

PEMERINTAH KABUPATEN BENGKULU TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 11 BENGKULU TENGAH

Jalan Raya Air Sebukul Kecamatan Talang Empat Bengkulu Tengah 38381
NSS : 20-1-25-09-02-011, NPSN : 10702857, NPWP : 00 487 881 5 328 000, E-mail : smpn3benteng@yahoo.co...
"TERAKREDITASI A"



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3/32/SMPN.11/2022

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : SURYANI, S.Pd.
NIP : * 19650705 198803 1 006
Pangkat/Gol.Ruang : Pembina Tk.I / IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah SMPN 11

BengkuluTengah Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : YESSI SEFTIKA
NIM : 1811270027
Prodi : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial

Bahwa yang namanya tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah, terhitung sejak tanggal 19 Mei s/d 10 Juni 2022 untuk penyelesaian Skripsi dengan judul "*Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah*".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Air Sebukul, 10 Juni 2022
Kepala Sekolah,

SURYANI, S. Pd.
NIP. 19650705 198803 1 006





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Mahasiswa : Yessi Septika
 ID 1127007
 Cairis dan Sosial
 Tadris IPS
 Pembimbing I/II : Drs. Sukarno, M.P.d
 Judul Skripsi : Pengaruh metode Bermain Peran (role playing) terhadap hasil belajar IPS di tingkat dan Mahasiswa belajar siswa di Kripki II Bengkulu Tanggal

No	Hari/ Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
	Selasa 24 Juni 2022	Laporan hasil penyusunan	<ul style="list-style-type: none"> 1 edit semua tulisan dengan berpedoman pada pedoman penulisan 2 buat ppt untuk presentasi 	
	Selasa 13 Juli 2022		<ul style="list-style-type: none"> 1 kuasai 10 laporan hasil penelitian untuk di pertanggung jawabkan dalam Bidang 2 usahakan jangan mengemukakan pendapat 3 dalam bidang harus menguasai & mampu tek kan SPSS yg digunakan di seminar 4 buat jurnal penelitian untuk dipublikasikan 	<p>Acc. 12/7/2022</p>

Mengetahui,
 Dekan

 Dr. Agus Mulvadi, M.Pd
 NIP. 19605142000031004

Bengkulu,
 Pembimbing I/II

 Drs. Sukarno, M.Pd
 NIP. 196102052000031002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
 Jalan Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa: Yosi Cefika Pembimbing I/II: Salamah, SE, M.Pd
 NIM: 181210011 Judul Skripsi: Pengaruh Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap hasil belajar IPS di tingkat dan motivasi belajar siswa di SMN " Bengkulu dengan
 Jurusan: Sains dan Sosial
 Prodi: Tadris IPS

NO	Hari/ Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
1	Jum'at 15 Juli 2022	Bab I - III	Perbaiki pengetikan huruf: tanda baca dan kata/kalimatnya. Penulisan rumusan ma salah di perbaiki Perbaiki pengurutan no/halamannya Footnote: ada halaman dari buku/jurnal yang dikutip Kutipan Hal. 15-18 di perjelas dan uraikan isinya, mana kelebihan-kekurangan dari metode Role Playing. Perjelas indikator hasil belajar Penomoran tabel dari Bab I - III di perbaiki Perbaiki hipotesis Penelitian.	

Mengetahui,
 Dekan

 Dr. Mulyadi, M.Pd
 NIP. 19700514200031004

Bengkulu,
 Pembimbing I/II

 Salamah SE, M.Pd
 NIP. 197305052000032004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
 FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
 Jalan Raden Fatah Pagur Dewa Kota Bengkulu 38211
 Telepon (0736) 51276-51171-51172- Faksimili (0736) 51171-51172
 Website: www.uinfasbengkulu.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Yessi Setiaka
 M : 191270011
 Jurusan : Saing dan Sosial
 Studi : Tadris IPS
 Pembimbing I/II : Salamah, SE, M.Pd
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Bermain Peran (Role Playing) terhadap hasil belajar IPS di kelas dan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah.

Hari/ Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I/II	Paraf Pembimbing
4. Senin 25 Juli 2022	Pembahasan Bab II.	<p>Cek ulang perhitungan mean dan frekuensi hasil angket di hal. 54. Perbaiki, relevansi kan hasil penelitian yang di peroleh.</p> <p>Perbaiki kalimat yang di gunakan, jelaskan/ uraikan kalimat yang menunjukkan ada/ tidak pengaruh.</p> <p>lengkapi daftar isi, daftar pustaka, foto² (ada komentar). Abstrak di perbaiki.</p> <p>Acc untuk ujian muna akhir.</p>	<p>⚡</p> <p>⚡</p>

Mengetahui,
 Dekan

 Dr. Mujiyudi, M.Pd
 NIP. 197005142000031004

Bengkulu,
 Pembimbing I/II

 Salamah SE, M.Pd
 NIP. 197305052000032004

skripsi yessi seftika

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

7%

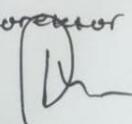
PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	8%
2	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	2%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
5	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to National University of Ireland, Galway Student Paper	1%
7	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
8	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1%
9	repository.metrouniv.ac.id	

Kopetitor


ktas i'w

	Internet Source	<1 %
10	Submitted to Unika Soegijapranata Student Paper	<1 %
11	123dok.com Internet Source	<1 %
12	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	<1 %
13	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
14	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
15	moam.info Internet Source	<1 %
16	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
18	Submitted to Cardiff University Student Paper	<1 %
19	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
20	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %

	Internet Source	<1 %
10	Submitted to Unika Soegijapranata Student Paper	<1 %
11	123dok.com Internet Source	<1 %
12	Submitted to Sultan Agung Islamic University Student Paper	<1 %
13	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1 %
14	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
15	moam.info Internet Source	<1 %
16	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
18	Submitted to Cardiff University Student Paper	<1 %
19	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
20	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %

21	adoc.pub Internet Source	<1 %
22	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
23	Nursaid Nursaid. "PROFESIONALISME DOSEN DAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS TARBIAH IAIN AMBON", al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2016 Publication	<1 %
24	Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya Student Paper	<1 %
25	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
26	www.scribd.com Internet Source	<1 %
27	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
28	Submitted to Universitas Terbuka Student Paper	<1 %
29	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
30	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya	<1 %

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

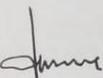
Nama : Yessi Seflika
Nim : 1811270027
Program Studi : Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah.

Setelah melakukan verifikasi plagiasi melalui program <https://www.turnitin.com> dengan ID: 1870003054 Skripsi ini memiliki indikasi plagiat 22% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan untuk digunakan sebagaimana semestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali

Bengkulu, 2022
Yang Menyatakan

Mengetahui
Wakil Dekan I


Dr. Edi Ansyah, M. Pd.
NIP. 197007011999031002



Yessi Seflika
Nim.1811270027

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama lengkap: Yessi Seftika
2. Tempat & Tgl Lahir: Kembang Manis, 25 September 1999
3. Alamat Rumah: Desa Air Sebakul Dsn 1. Kecamatan Talang Empat, Kabupaten Bengkulu Tengah. Provinsi Bengkulu.
4. Hp: 083164614998
5. E-Mail: yessiseftika99@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

- a. SD Negeri 06 Bengkulu Tengah 2012
- b. SMP Negeri 03 Bengkulu Tengah 2015
- c. SMA Negeri 06 Bengkulu Tengah 2018
- d. SI UINFAS Bengkulu (dalam proses)

C. Pendidikan Non-formal

D. Prestasi Akademik (kalau ada)

E. Karya Ilmia (kalau ada)