

# PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Sidiq Saputra<sup>1\*</sup>, Maskun<sup>2</sup> dan Suparman Arif<sup>3</sup>

Fkip Unila Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

e-mail:sidiqsaputra9@gmail.comHp. 085669482080

Received: February 10, 2017

Accepted: March 6, 2017

Online Published: March 7, 2017

**Abstract :** *The effect of Role Playing models in social studies learning to increase student motivation. This study aimed to determine whether there was any influence and how great significance level of influence of Role Playing model to increase learning motivation of VIII students at SMP Negeri 2 Pringsewu in the academic year 2016/2017. This study used experiment reserch. Based on the analysis of quantitative data using paired test, it could be concluded that there was a significant influence and the amount of influence given of Role Playing model is 0,283 which if it is put into an interpretation of the correlations, it was included into the category of quite significant.*

**Keywords:** *learning model, motivation to learn, role playing*

**Abstrak :** *Pengaruh Model Role Playing dalam Pembelajaran IPS terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan seberapa besar taraf signifikansi pengaruh model *Role Playing* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen. Berdasarkan analisis data secara kuantitatif dengan menggunakan uji t *paired* dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan besarnya pengaruh yang diberikan model *Role Playing* sebesar 0,283 jika dimasukkan kedalam interpretasi korelasi termasuk kategori cukup signifikan.

**Kata kunci:** *model pembelajaran, motivasi belajar, role playing*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan dan cara mendidik. Pendidikan juga mempunyai suatu tujuan yang jelas. Tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

“pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana aktif belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Berdasarkan hal tersebut menunjukkan pentingnya pendidikan di Indonesia, karena pendidikan dapat mempersiapkan peserta didik melalui bimbingan dalam pengembangan potensi yang dimilikinya serta melatih peserta didik untuk dapat memiliki keterampilan guna meningkatkan kemampuan peserta didik. Tujuan pendidikan tersebut berkaitan langsung dengan mutu pendidikan di Indonesia sendiri.

Peningkatan mutu pendidikan pada jenjang sekolah harus lebih ditingkatkan untuk menghasilkan lulusan atau *output* yang berkualitas, bukan hanya dalam segi pengetahuan saja, tetapi diharapkan memiliki kemampuan dan keterampilan untuk bekal kehidupan dimasa yang akan datang. Salah satu indikator yang mempengaruhi mutu pendidikan adalah proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran merupakan unsur yang

sangat mendasar dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran Menurut Sudjana (2002:28) “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.

Guru sebagai ujung tombak dalam pencapaian tujuan pendidikan, perlu memilih strategi pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Pengelolaan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik merupakan titik awal keberhasilan pembelajaran yang muaranya akan meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut Suyatno (2009: 67), guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai strategi yang di dalamnya terdapat pendekatan, model, dan teknik secara spesifik.

Selama ini, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran hanya terbatas pada mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan bila guru memberikan pertanyaan atau mengerjakan tugas yang lain dan untuk aktivitas mengemukakan pendapat dan berdiskusi masih jarang mereka lakukan, kemudian penilaian yang dilakukan oleh guru selama ini hanya berupa tes formatif sehingga penilaian hanya terbatas pada kemampuan kognitif saja. Guru tidak menilai sikap dan perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 2 Pringsewu, pada umumnya model

pembelajaran maupun metode mengajar yang diterapkan guru di SMP Negeri 2 Pringsewu belum begitu bervariasi yaitu dengan menggunakan metode ceramah (konvensional) dan diskusi kelompok. Guru menjelaskan materi pelajaran sesuai kompetensi dasar, peran siswa mendengarkan penjelasan guru dan dilanjutkan dengan kegiatan diskusi kelompok, kemudian guru memberikan evaluasi.

Walaupun pembelajaran di sekolah tersebut sudah diusahakan agar siswa ikut aktif dalam pembelajaran masih dinilai kurang. Jika pada saat diskusi kelompok hanya beberapa orang saja yang aktif sedangkan yang lainnya ada yang hanya diam atau ada yang tidak memperhatikan jalannya diskusi. Kurangnya motivasi dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat berakibat pada hasil belajar nantinya.

Faktor penyebab dari rendahnya hasil belajar siswa antara lain adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, model pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, menyebabkan tidak seimbang kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, misalnya kebisingan atau keributan sering mendominasi situasi kelas yang membuat siswa menjadi kurang tertarik dan tidak terpusat pada pelajaran saat pembelajaran berlangsung.

Menanggulangi permasalahan tersebut, diperlukan model pengajaran dengan metode yang tepat untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dengan penyajian materi yang menarik yang lebih dominan melibatkan siswa sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran yang lebih mengedepankan aktivitas, dimana siswa dituntut memperoleh pengalaman secara langsung dan menemukan sendiri ilmu pengetahuan yang terjadi di lingkungan sekitar.

Proses belajar mengajar akan berlangsung dengan baik apabila di dalamnya terdapat kesiapan antara guru

dengan peserta didik. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk bisa membawa siswanya ke dalam pembelajaran yang aktif, inovatif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat menikmati pembelajaran, bukan merupakan pembelajaran yang berpusat pada guru. Model pembelajaran yang disajikan hendaknya mampu membangkitkan motivasi diri bagi anak didik.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat saat proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi, pada umumnya proses pendidikan dan pengajaran di sekolah masih jarang menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Menurut Mc. Donald dalam Sardiman (2011:73) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai. Motivasi menentukan tingkat berhasilnya atau gagalannya perbuatan belajar murid. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya sulit untuk berhasil, dalam karangan (Oemar Hamalik, 2001: 163).

Motivasi yang telah tercipta memudahkan siswa untuk berinteraksi baik terhadap guru maupun siswa lain dalam suatu pembelajaran. Untuk itu, guru hendaknya selalu berusaha memperhatikan motivasi sebelum proses pembelajaran berlangsung. Motivasi siswa dapat dibangun dengan memberikan suatu kepercayaan kepada siswa dalam menyelesaikan permasalahan sendiri memberikan contoh-contoh yang mudah dipahami oleh siswa, memberikan suatu permasalahan yang berhubungan dengan lingkungan siswa, memberikan

penghargaan terhadap pencapaian hasil belajar yang baik, dan masih banyak cara lainnya.

Salah satu pembelajaran yang sesuai untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan beberapa model Pembelajaran tipe kooperatif, salah satunya dengan model pembelajaran *Role Playing*, karena model *Role Playing* ini siswa ditugaskan untuk aktif dalam pembelajaran dengan bertugas memerankan tokoh atau benda mati namun masih dalam pengawasan guru. dengan berpartisipasi secara langsung melalui kegiatan bermain peran, siswa akan mudah menguasai apa yang dipelajari. Dengan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Melalui permainan peran, siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk mengenal perasaannya sendiri dan perasaan orang lain. Mereka memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah seperti dalam permainan perannya dan dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. (Hamzah B. Uno, 2008: 22)

Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan yang spesifik. Pada metode *Role Playing* ini, proses pembelajaran ditekankan pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi, baik guru maupun siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan Seberapa besarkah taraf signifikansi pengaruh model *Role Playing* terhadap motivasi belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Menurut Sugiyono (2012:107), menyatakan bahwa di dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada kelompok-kelompok tertentu, dengan demikian metode penelitian eksperimen adalah sebuah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh sebuah perlakuan tertentu terhadap objek-objek yang ingin diteliti dalam kondisi yang terkendalikan. Menurut Mohammad Musa dan Titi Nurfitri (1988 : 10), penelitian eksperimen adalah “Penelitian yang bertujuan menyelidiki saling hubungan sebab akibat dengan cara mengenakan kepada satu atau lebih kelompok eksperimen dengan suatu perlakuan dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol yang tidak dikenakan perlakuan”

Penelitian ini akan melihat motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah dilakukan perlakuan (penerapan model *Role Playing*) dan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Selanjutnya data dari kelas dianalisis untuk melihat ada tidaknya perbedaan atau pengaruh positif yang signifikan di kelas tersebut.

Desain dalam penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian dengan metode eksperimen *pretest-posttest control group design*. “Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian *pretest-posttest control group design* (Sugiyono, 2012: 112). Pada Rancangan penelitian ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal antara kelompok eksperimen yang menggunakan model *Role Playing* dan kelompok kontrol menggunakan model konvensional. Selanjutnya setelah diketahui hasil dari *pretest* dua kelompok tersebut, maka pada kelas eksperimen diberikan perlakuan X (model pembelajaran *Role Playing*), sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan X (model

pembelajaran konvensional). Setelah diberikan perlakuan dilanjutkan dengan *posttest* pada dua kelas atau kelompok tersebut.

Pada penelitian ini variabel yang akan diteliti terdiri dari 2 variabel yakni: variabel bebas yaitu Model *Role Playings* serta variabel terikatnya adalah motivasi belajar. Pengertian variabel menurut Sutrisno Hadi (2001:224) adalah gejala-gejala yang menunjukkan variasi, baik dalam jenis maupun dalam tingkatnya. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:118) variabel merupakan objek penelitian atau apa saja yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian.

Populasi menurut Komaruddin (dalam Mardalis, 2009:53) adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel, baik berupa orang, barang, binatang, maupun peristiwa. Sedangkan Suharsimi Arikunto (2006:130) menyatakan bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017, seperti tampak pada tabel berikut ini

Tabel 1. Populasi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Pringsewu.

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	VIII A	8	12	20
2	VIII B	20	15	35
3	VIII C	19	17	36
4	VIII D	20	16	36
5	VIII E	20	15	35
6	VIII F	20	16	36
7	VIII G	20	16	36
8	VIII H	21	15	36
9	VIII I	21	16	37
Jumlah		169	138	307

Sumber: Staf TU SMPN 2 Pringsewu

Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII B sebagai kelas eksperimen yang mendapat perlakuan

dengan diajarkan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan siswa kelas VIII E sebagai kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan dengan tidak diajarkan menggunakan model pembelajaran tersebut, tetapi diajarkan dengan menggunakan model konvensional. Teknik pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Random Sampling*. Dalam teknik *Random Sampling* ini, menurut Mardalis (2009:57) peneliti memperkirakan bahwa setiap sampel dalam populasi berkedudukan sama, sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2006:134) teknik *random sampling* ini memberi hak yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan untuk dipilih menjadi sampel.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Angket yang digunakan penelitian adalah angket Motivasi Belajar siswa. Angket ini digunakan untuk mengidentifikasi dan mengetahui pendapat/respon dari siswa tentang dirinya sendiri dalam peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* baik sebelum penggunaan model maupun sesudah penggunaan model. Observasi ini dilakukan bertujuan untuk mengamati secara langsung mengenai kondisi pembelajaran yang terjadi di kelas baik sebelum maupun sesudah digunakannya Model Pembelajaran *Role Playing*, sedangkan dokumentasi ini digunakan peneliti untuk memperkuat hasil penelitian yang telah dilakukan. Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Pringsewu yaitu berupa nama dan jumlah peserta didik yang termasuk dalam populasi dan sampel.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2012:148). Instrumen penelitian yang digunakan dalam

penelitian ini adalah instrumen untuk mengukur motivasi belajar siswa yaitu berupa angket motivasi. Angket tersebut diberikan pada saat sebelum proses pembelajaran (*pretest*) untuk mengetahui skor motivasi awal siswa, dan setelah proses pembelajaran (*posttest*) untuk mengetahui perkembangan skor dari motivasi belajar siswa.

Uji prasyarat instrumen dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Menurut Sugiyono, instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2012: 171). Instrumen penelitian yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting yaitu, *valid* dan *reliabel*. Menurut (Sudarwan Danim 2000:195) sebuah instrumen dapat dikatakan *valid* jika instrumen tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur menurut situasi dan tujuan tertentu.

Untuk menguji validitas instrumen digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dengan rumus:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

(Arikunto, 2006: 72)

Dengan kriteria pengujian jika korelasi antar butir dengan skor total lebih dari 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan valid, atau sebaliknya jika korelasi antar butir dengan skor total kurang dari 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Dan jika  $r$  hitung >  $r$  tabel dengan  $\alpha = 0,05$  maka koefisien korelasi tersebut signifikan.

*Reliabilitas* instrument, reliabel mudah dimengerti, dengan memperhatikan tiga aspek dari suatu alat ukur, yaitu: kemantapan, ketepatan dan homogenitas. Suatu instrumen dikatakan mantap apabila dalam mengukur suatu berulang kali, dengan syarat bahwa kondisi sangat pengukuran tidak berubah, instrumen

tersebut memberikan hasil yang sama. Di dalam pengertian mantap, reliabilitas mengandung makna dan juga dapat diandalkan (Margono: 2010:181). Ada berbagai cara yang digunakan untuk mengetahui kereliabilisan suatu soal atau instrument yang digunakan dalam sebuah penelitian.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas tes adalah dengan menggunakan rumus *Spearman-Brown* :

$$r_i = \frac{2r_b}{1+r_b}$$

Keterangan :

$r_b$  : korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

$r$  : koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan (Suharsimi Arikunto, 2006:93).

Taraf reliabilitas suatu tes dinyatakan dalam suatu koefisien yang disebut koefisien reliabilitas. Untuk menentukan tingkat reliabilitas yaitu menggunakan kriteria sebagai berikut:

Antara 0,00 s.d 0,20 : Reliabilitas sangat rendah

Antara 0,20 s.d 0,40 : Reliabilitas rendah

Antara 0,40 s.d 0,70 : Reliabilitas sedang

Antara 0,70 s.d 0,90 : Reliabilitas tinggi

Antara 0,90 s.d 1,00 : Reliabilitas sangat tinggi. (Suharsimi Arikunto, 2006:319).

Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif karena penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Data yang dianalisis merupakan hasil skor angket siswa yang diperoleh sebelum dan sesudah tindakan penelitian. Dalam pengolahan dan penganalisisan data tersebut digunakan olah data statistik yaitu dengan menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis.

Untuk mengetahui apakah data yang diambil dari sampel penelitian yang terpilih merepresentasikan populasinya, maka biasanya dilakukan uji normalitas terhadap data tersebut. Uji normalitas adalah pengujian terhadap normal tidaknya

sebaran data yang akan dianalisis. Teknik yang digunakan untuk menguji normalitas ini adalah uji *Chi Kuadrat*, melalui langkah-langkah yaitu sebagai berikut:

a) Hipotesis

Ho : kedua kelompok data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H<sub>1</sub> : kedua kelompok data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b) Taraf Signifikansi digunakan  $\alpha = 5\%$

c) Statistik Uji

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

keterangan:

$O_i$  = frekuensi harapan

$E_i$  = frekuensi yang diharapkan

$k$  = banyaknya pengamatan

d) Keputusan Uji

Tolak  $H_0$  jika  $\chi^2 \geq \chi^2_{(1-\alpha)(k-3)}$  dengan taraf  $\alpha$  = taraf nyata untuk pengujian. Dalam hal lainnya  $H_0$  diterima.

Setelah instrumen diketahui kelayakannya, maka data yang diperoleh perlu dianalisis guna mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dan seberapa besar taraf signifikansi pengaruh model *Role Playing* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017. Teknik analisis data yang peneliti gunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan model *Role Playing* terhadap peningkatan motivasi belajar sejarah yaitu dengan uji-t:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = rata rata sampel pretest

$\bar{x}_2$  = rata rata sampel posttest

$s_1$  = simpangan baku pretest

$s_2$  = simpangan baku posttest

$n_1$  = jumlah sampel pretest

$n_2$  = jumlah sampel posttest

$r$  = nilai korelasi (Sugiyono. 2012: 202)

Hipotesis yang diajukan adalah:

Ho = Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara siswa sebelum dan sesudah diberi metode pembelajaran

H<sub>1</sub> = Terdapat hubungan yang signifikan antara siswa sebelum dan sesudah diberi metode pembelajaran.

Kriteria uji: *Hoditerima* jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dengan  $t_{tabel} = t_{\alpha}(dk = n - 1)$  dan  $\alpha = 0,05$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Pringsewu yang terletak di wilayah Pringsewu Timur Kabupaten Pringsewu yang beralamatkan di Jalan Pelita I Pringsewu Timur Kabupaten Pringsewu. SMP Negeri 2 Pringsewu berdiri sejak tahun 1982 dan pada tahun 1983 mulai beroperasi. Luas lahan yang dimiliki 3.752 m<sup>2</sup> dan Luas seluruh bangunan 1.873 m<sup>2</sup>. Saat ini SMP Negeri 2 Pringsewu dikepalai Bapak Cecep Irawan, S.Pd. M.Pd.I. Dalam menjalankan tugasnya kepala sekolah dibantu segenap tenaga pendidik dan kependidikan yang telah memenuhi standar.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII B yang diterapkan model *Role Playing* dengan jumlah siswa 35 dan kelas VIII E yang menggunakan model konvensional dengan jumlah siswa 35. Penelitian dilaksanakan dalam 4 (empat pertemuan) proses pembelajaran berlangsung selama 3 kali tatap muka dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran yang terdiri atas 45 menit tiap satu jam pelajaran sehingga setiap pertemuan terdiri dari 90 menit.

Penelitian dilakukan dengan memberikan materi yang sama baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol

yaitu mengenai Perkembangan Imperialisme dan Kolonialisme di Nusantara serta Pengaruh yang Ditimbulkannya di Berbagai Daerah.

### 1. Kelas Eksperimen

Sebelum masuk pada pembahasan materi pada pertemuan pertama digunakan untuk perkenalan peneliti dengan siswa dan dilanjutkan dengan memberikan *pretest* motivasi belajar siswa dengan cara membagikan angket yang telah disiapkan sebelumnya. Setelah siswa selesai menyelesaikan pengisian angket, peneliti langsung menjelaskan mengenai model *Role Playing* yang akan digunakan pada pertemuan selanjutnya sampai siswa paham dan mengerti mengenai model tersebut. Sebelum peneliti menutup kegiatan pembelajaran hari ini, peneliti membagi kelas dalam enam (6) kelompok agar pertemuan selanjutnya bisa langsung diterapkan model pembelajaran yang akan digunakan.

Pertemuan kedua, Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mempersiapkan siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang telah dipilih oleh peneliti yaitu model *Role Playing*. Seperti biasa guru masuk kelas, disambut dengan siswa memberi salam. Peneliti mengingatkan mengenai materi yang akan dibahas serta model yang akan digunakan, setelah siswa paham dan mengerti dilanjutkan dengan memberikan motivasi belajar kepada siswa serta pembagian kelompok. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* dimulai dengan membagi kelompok menjadi 6. Setelah itu siswa bergabung dalam kelompoknya masing-masing. Siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing. Kelompok yang akan tampil bersiap, dan siswa pengamat mulai mempersiapkan diri. Satu persatu kelompok bergantian tampil di depan kelas. Setiap satu kelompok tampil kelompok lain memperhatikan materi yang diperankan temannya dan mencatat hal-hal penting dan saran tentang penampilan kelompok yang tampil. Setelah semua

kelompok selesai memerankan tugas masing-masing siswa dari setiap kelompok mengumpulkan lembar pengamatan. Setelah semua selesai siswa kembali ke tempat duduk masing-masing dan bersama dengan guru mencoba menarik kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dilakukan. Sebelum pembelajaran ditutup, peneliti mempersiapkan kelompok lagi dengan materi yang berbeda disesuaikan materi selanjutnya.

Pertemuan Ketiga, peneliti memulai kegiatan pembelajaran seperti pada pertemuan kedua. Siswa lebih cepet melakukan kegiatan pembelajaran dikarenakan pada pertemuan sebelumnya telah digunakan model *Role Playing*. Sehingga proses kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua sudah mulai kondusif dalam melaksanakan pembelajaran. Pada pertemuan ini memiliki sub topik yang berbeda yaitu tentang perlawanan rakyat pribumi terhadap kebijakan kolonial di nusantara. Siswa melaksanakan pemeranan seperti pertemuan kedua menggunakan model *Role Playing*. Pada akhir pertemuan peneliti bersama siswa mencoba menarik kesimpulan dari pembelajaran yang sudah dilakukan dan memberikan motivasi tentang pentingnya menghargai jasa para pahlawan yang gigih menentang penjajahan.

Pertemuan keempat, pada pertemuan ini kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan tidak lagi memberikan materi pembelajaran tetapi peneliti akan membagikan angket *posstest* untuk mengetahui perkembangan motivasi siswa setelah mengikuti pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Peneliti telah mempersiapkan angket yang akan diisi oleh siswa. Peneliti masuk kelas dan memberikan sapaan serta salam kepada siswa, setelah itu peneliti memberikan waktu 10 menit untuk siswa mempersiapkan *posstest*, kemudian peneliti meminta siswa untuk mempersiapkan kertas lembar untuk



mengerjakan soal *posstest*. Peneliti membagikan lembar angket kepada siswa dan siswa dengan antusias mengisi lembar angket tersebut. Setelah selesai siswa mengumpulkan lembar angket ke meja guru. Setelah itu peneliti, mengucapkan sepatah dua patah untuk mengakhiri pembelajaran serta perpisahannya dan mengucapkan salam untuk mengakhirinya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata angket motivasi pada *pretest* atau angket sebelum tindakan penelitian sebesar 72,03. Nilai tertinggi adalah 83 dan nilai terendah 61 dengan nilai skor akumulasi sebesar 2617. Sedangkan nilai rata-rata angket *posttest* motivasi atau angket setelah tindakan penelitian sebesar yang diperoleh sebesar 80,43 dengan nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendahnya sebesar 67 dan nilai skor akumulasi sebesar 2815. Dari data *pretest* dan *posttest* tersebut diketahui selisih (*d*) sebesar 198. Maka dari kedua hasil inilah yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dan besarnya taraf signifikan dari penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS, dari hasil olah normalitas data diperoleh data yang berdistribusi normal dari data awal dan data akhir maka digunakanlah analisis uji *t* untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh dari model yang diterapkan terhadap peningkatan motivasi.

Setelah olah data dengan perhitungan menggunakan rumus uji- *t* diketahui bahwa  $t_{hitung}(-1,87)$  dan  $t_{tabel}(-1,69)$  dengan taraf signifikan sebesar 0,05, Maka dari hipotesis yang diterima adalah  $H_1$ , dari hasil uji *t* dapat  $t_{hitung}(-1,87)$   $t_{tabel}(-1,69)$  karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  dari data yang telah dijabarkan, maka dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan model *Role Playing* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017. Dan besarnya nilai taraf

signifikan adalah 0,283 yang dimasukkan dalam kategori cukup.

## 2. Kelas Kontrol

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran peneliti diperkenalkan kepada siswa oleh guru bidang studi IPS SMP Negeri 2 Pringsewu. Setelah perkenalan berakhir, peneliti memulai dengan membagikan angket *pretest* untuk mengetahui tingkat motivasi awal siswa. Setelah siswa selesai menyelesaikan pengisian angket siswa mengumpulkan ke meja guru, setelah itu peneliti memberikan tugas untuk mempelajari materi yang akan didiskusikan pada pertemuan selanjutnya yaitu proses perkembangan kolonialisme di Indonesia. Peneliti bersiap diri dan memberikan salam dalam penutup kegiatan pembelajaran hari ini.

Pertemuan kedua, Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan mempersiapkan siswa dengan menggunakan metode pembelajaran yang telah dipilih oleh peneliti yaitu metode konvensional (ceramah dan diskusi). Seperti biasa guru masuk kelas, disambut dengan siswa memberi salam. Peneliti mengingatkan kembali mengenai materi proses perkembangan kolonialisme di Indonesia dengan bertanya kepada siswa. Setelah itu peneliti memberikan motivasi belajar untuk membuat siswa bersemangat dalam kegiatan belajar. Selanjutnya peneliti meminta siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing (pembagian kelompok telah dilakukan pada hari sebelumnya). Peneliti membantu menjelaskan pada masing-masing kelompok jika ada yang kurang mengerti. Peneliti membimbing dan berperan sebagai fasilitator saat masing-masing mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Setelah itu peneliti mengajak siswa untuk mencoba menarik kesimpulan dari materi pembelajaran hari ini. Peneliti mengingatkan kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya dan tidak lupa mengingatkan untuk membawa buku atau artikel mengenai

materi selanjutnya, sebagai penutup kegiatan pembelajaran peneliti mengucapkan salam.

Pertemuan Ketiga, peneliti memulai kegiatan pembelajaran seperti pada pertemuan kedua. Pada pertemuan ketiga, siswa terlihat lebih bersemangat setelah diberikan ulasan mengenai materi sebelumnya dan peneliti juga memberikan motivasi belajar, berupa kata-kata agar siswa lebih bersemangat dan termotivasi. Pada kegiatan pembelajaran hari ini akan membahas mengenai perlawanan rakyat pribumi terhadap kebijakan kolonial di nusantara. Siswa pada kelas kontrol melakukan diskusi dengan kelompok yang sama pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya peneliti meminta siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing. Peneliti membantu menjelaskan pada masing-masing kelompok jika ada yang kurang mengerti. Peneliti membimbing dan berperan sebagai fasilitator saat masing-masing mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Setelah itu peneliti mengajak siswa untuk mencoba menarik kesimpulan dari materi pembelajaran hari ini. Peneliti mengingatkan kepada siswa untuk mempelajari materi selanjutnya yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya dan tidak lupa mengingatkan untuk membawa buku atau artikel mengenai materi selanjutnya, sebagai penutup kegiatan pembelajaran peneliti mengucapkan salam.

Pertemuan keempat, kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peneliti akan membagikan angket *posstest* untuk mengetahui perkembangan motivasi siswa setelah mengikuti pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Peneliti telah mempersiapkan angket yang akan diisi oleh siswa. Peneliti masuk kelas dan diberikan sapaan serta salam oleh siswa, setelah itu peneliti memberikan waktu 10 menit untuk siswa mempersiapkan *posstest*, kemudian peneliti meminta siswa untuk mempersiapkan kertas lembar untuk segera mengerjakan angket *posstest*.

peneliti membagikan lembar angket kepada siswa dan siswa dengan antusias mengisi lembar angket tersebut. Setelah selesai siswa mengumpulkan lembar angket ke meja guru. Setelah itu peneliti, mengucapkan sepatah dua patah untuk mengakhiri pembelajaran serta perpisahannya dan mengucapkan salam untuk mengakhirinya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata angket motivasi pada pretest atau angket sebelum tindakan penelitian sebesar 71,74. Nilai tertinggi adalah 83 dan nilai terendah 61 dengan nilai skor akumulasi sebesar 2511. Sedangkan nilai rata-rata angket posttest motivasi atau angket setelah tindakan penelitian sebesar yang diperoleh sebesar 74,77 dengan nilai tertinggi sebesar 83 dan nilai terendahnya sebesar 60 dan nilai skor akumulasi sebesar 2521. Dari data pretest dan posttest tersebut diketahui selisih ( $d$ ) sebesar 10. Maka dari kedua hasil inilah yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dan besarnya taraf signifikan dari penerapan Model Pembelajaran konvensional terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS, dari hasil olah normalitas data diperoleh data yang berdistribusi normal dari data awal dan data akhir maka digunakanlah analisis uji  $t$  untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh dari model yang diterapkan terhadap peningkatan motivasi.

Setelah olah data dengan perhitungan menggunakan rumus uji-  $t$  diketahui bahwa  $t_{hitung}(-3,02)$  dan  $t_{tabel}(-1,69)$  dengan taraf signifikan sebesar 0,05, Maka dari hipotesis yang diterima adalah  $H_1$ , dari hasil uji  $t$  dapat  $t_{hitung}(-1,87)$   $t_{tabel}(-1,69)$  karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  dari data yang telah dijabarkan, maka dapat diketahui bahwa ada pengaruh yang signifikan model konvensional terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Pringsewu Tahun Ajaran 2016/2017. Dan besarnya nilai taraf

signifikan adalah 0,189 yang dimasukkan dalam kategori lemah.

## PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian pada masing masing kelas baik kontrol maupun eksperimen terlihat adanya perubahan dari data pretest dan posttest. Pada kelas kontrol rata-rata pretest adalah 71,74 dan data posttest menunjukkan 74,77, sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata pretest adalah sebesar 72,03 data posttest menunjukkan rata-rata 80,43. Dari kedua hasil inilah yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi belajar siswa, dari hasil olah normalitas data diperoleh data yang berdistribusi normal, dan dilanjutkan dengan uji homogenitas data adalah data yang homogen.

Berdasarkan hasil analisa data yang dilakukan dengan uji *T* dapat diketahui bahwa ada perbedaan rata-rata nilai motivasi pada kelas eksperimen sebelum dan sesudah penggunaan model *Role Playing* pada pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Pringsewu tahun pelajaran 2016-2017.

Berdasarkan tabel korelasi Pada kelas kontrol menunjukkan nilai signifikan -0,189. Hal ini menyatakan bahwa hubungan antara motivasi siswa sebelum dan sesudah diberi metode pembelajaran konvensional termasuk kedalam kategori lemah. Sedangkan pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* korelasi besarnya taraf signifikansi penggunaan model pembelajaran *Role Playing* adalah 0,283 yang jika di masukkan kedalam interpretasi korelasi termasuk kedalam kategori cukup. Artinya hubungan antara motivasi siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* adalah erat dan berhubungan secara nyata. Secara keseluruhan menjelaskan bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat

mempengaruhi motivasi siswa secara signifikan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan peneliti dengan judul Penggunaan Model *Role Playing* (Bermain Peran) Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Pringsewu Semester Ganjil Tahun ajaran 2016/ 2017 diperoleh kesimpulan, adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS Kelas VIII SMP Negeri 2 Pringsewu dan besarnya taraf signifikan adalah sebesar 0,283, dan bentuk pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* adalah positif. Pengaruh positif ini memiliki arti penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional (2003), Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, Jakarta: Depdiknas.
- Hadi, Sutrisno 2001. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Mardalis. 2009. *Metode Penelitian, Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Margono S. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Muhammad Musa Dan Titi Nurfitri. 1988. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Fajar Agung.
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Penerbit Bumi

Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PTRaja Grafindo Persada.

Sudjana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif,*

*Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyatno.2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo. Masmmedia Buana Pustaka.

Uno, Hamzah B.. 2008. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.