

SKRIPSI

**EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MUATAN
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI DRAMA KELAS V
DI SDN TERONG TAWAH**

Diajukan untuk salah satu syarat untuk memenuhi Persyaratan dalam memperoleh
Gelar serjana strata (SI) pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

2023/2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MUATAN
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI DRAMA PADA
KELAS V DI SDN 1 TERONG TAWAH**

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui

Tanggal, 14 Juni 2023

Dosen Pembimbing I



Abdillah, M.Pd
NIDN. 0824048301

Dosen Pembimbing II



Sintayana Muhardini, M.Pd
NID. 0810018901

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
KETUA PROGRAM STUDI**



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

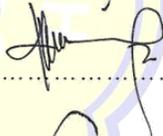
HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MUATAN
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI DRAMA PADA
KELAS V DI SDN 1 TERONG TAWAH
TAHUN AJARAN 2023\2024

Skripsi atas nama Mega Satria telah dipertahankan didepan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram
Tanggal,03 Oktober 2023

Dosen Penguji

1. Abdillah, M.Pd (Ketua) (.....)
NIDN. 0824048301
2. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Anggota I) (.....)
NIDN.0827079002
3. Syafruddin Muhdar, M.Pd (Anggota II) (.....)
NIDN.0813078701

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM


Dekan
Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd,Si
NIDN. 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa :

Nama : Mega Satria

Nim : 2019A1H053

Alamat: Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul Efektifitas model pembelajaran role playing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada muatan pembelajaran bahasa Indonesia materi drama kelas v di sdn 1 terong tawah adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, keceuali arahan dan masukan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah di publikasikan, memang diacu sebagai sumber dan di cantumkan dalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya termasuk bersedia meninggalkan gelar sarjana yang saya diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat denga sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 20 November 2023

Yang membuat pernyataan,



Mega Satria

NIM : 2019A1H053



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mega Satria
 NIM : 2019A1H053
 Tempat/Tgl Lahir : Nata, 01 Februari 2000
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp : 082236852420
 Email : SatriaMega715@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MUATAN
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI DRAMA
KELAS V DI SDN J TERONG TAWAH

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 40%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 24 Oktober 2023

Penulis



 Mega satria
 NIM. 2019A1H053

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT


 Iskandar, S.Sos.,M.A.
 NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
 PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
 UPT. PEPRUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jalan K.H. Ahmad Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
 Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
 PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mega Satria
 NIM : 2019111053
 Tempat/Tgl Lahir : Nata, 01 Februari 2000
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 082236852 Azo
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
 MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MUVATAN PEMBELAJARAN BAHASA
 INDONESIA MATERI DRAMA KELAS V DI SDN 1 TERONG TAWAH

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 21 Oktober 2023
 Penulis



Mega Satria
 NIM. 2019111053

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos..M.A.
 NIDN. 0802048904

MOTTO

**BANGUN KESUKSESAN DARI KEGAGALAN
MASA LALUMU SUDAH SELESAI, HARI INI ADALAH AWAL
DARI SISA MASA DEPANMU, HIDUPLAH SEPENUHNYA HARI INI
BANGKIT DAN KEJARLAH MASA DEPAN YANG MENANTI MU**



PERSEMBAHAN



Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang Alhamdulillah, Puji syukur kepada Sang Maha Kuasa dengan segala limpahan karuniaNya, sehingga penulis bias menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Mama dan dae tercinta yang selalu senantiasa mendoakan dalam setiap langkah dan harapanku, yang selalu memberikan dukungan dalam mewujudkan impianku serta banyak memberikan inspirasi dan terimakasih banyak untuk segala lelah letih kalian dalam membesarkanku sampai sekarang.
2. Umiku tercintaku yang selalu senantiasa mendoakan cucumu di sini serta mencintai dan menyayangiku sejak kecil sampai saat ini terimakasih banyak.
3. Kakak perempuan pertamaku Ika Amelia yang menyayangiku dan selalu menemani sampai saat ini terimakasih sudah memberikan support dan rasa pedulimu sampai saat ini.
4. Guru dan Dosen pembimbing tercinta yang selalu membimbing dan mengajar. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tak mampu terbalaskan.
5. Sahabatku Nunung hardianti dan Suci ramadani yang dari awal pertama kuliah sampai sekarang ini yang selalu ada di saat saya butuh kapanpun dan sampai sekarang ini yang masih ada dan tidak bias saya sebutkan satu-satu. Terimakasih sudah membantu dan memberi support.
6. Teman-teman seperjuangan PSGD Angkatan 2019. Terimakasih sudah menjadi teman yang baik serta merasakan suka duka yang kita lalui saat perkuliahan. Semoga kita semua dapat bertemu kembali.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridhonya, sehingga skripsi yang berjudul *efektifitas model pembelajaran role playing untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada muatan pembelajaran bahasa indonesia materi drama kelas V di SDN Terong Tawah* dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Peneliti menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada.

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Bapak Dr. Muhamad Nizaar, M.Pd.Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd sebagai ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram
4. Bapak ABdillah, M.Pd. sebagai pembimbing I
5. Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd. sebagai pembimbing II

6. Semua Dosen FKIP yang dari awal kuliah telah membimbing member ilmu yang luar biasa

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik sangat diharapkan. Akhirnya, peneliti berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia Pendidikan.



Mega Satria. 2023. **Efektifitas Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama Kelas V di SDN 1 Terong Tawah**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Abdillah, M.Pd

Pembimbing 2 : Sintayana Muhardini, M.Pd

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya Penggunaan model pembelajaran yang di terapkan pada siswa akibatnya hasil belajar siswa kurang maksimal, tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menerapkan Model pembelajaran role playing dalam materi drama pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan mendeskripsikan Efektifitas Model pembelajaran role playing untuk meningkatkan motivasi belajar pada muatan pembelajaran bahasa indonesia materi drama . Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Jumlah populasi 20 siswa terdiri dari kelas V A 10 siswa dan kelas V B 10 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Metode analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model role playing terhadap motivasi belajar siswa pada mata muatan pembelajaran bahasa Indonesia materi drama siswa kelas V SDN 1 Terong Tawah. Hal ini dibuktikan dari hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan bantuan program *SPSS* versi 29.0. dari uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikan 5% dan tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai sig $012 \leq 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima

Kata kunci : Model, Role Playing, Bermain Drama, Motivasi Belajar

Mega Satria. 2023. *The Effectiveness of Role-Playing Learning Model in Enhancing Students' Learning Motivation in Indonesian Language Subject with Drama Material for Grade V at SDN 1 Terong Tawah*. Undergraduate Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor 1 : Abdillah, M.Pd

Supervisor 2 : Sintayana Muhardini, M.Pd

ABSTRACT

The problem addressed in this research is the low utilization of the implemented learning model among students, leading to suboptimal learning outcomes. The aim of this study is to describe the learning process by applying the role-playing learning model in the drama material of Indonesian language lessons and to depict the effectiveness of the role-playing learning model in enhancing learning motivation in the Indonesian language curriculum, specifically the drama material. A quantitative approach was employed for this research. The population consisted of 20 students, comprising 10 students from class V A and 10 students from class V B. Data collection techniques involved observation and questionnaires. Data analysis methods included tests for normality, homogeneity, and hypotheses. The results of this research indicate the influence of the role-playing model on students' learning motivation in the Indonesian language curriculum, particularly in the drama material for grade V students at SDN 1 Terong Tawah. This is supported by the results of hypothesis testing using SPSS version 29.0. The independent sample t-test with a significance level of 5% and a confidence level of 95% yielded a sig value of $0.12 < 0.05$, leading to the rejection of H_0 and the acceptance of H_1 .

Keywords: Model, Role-Playing, Play Drama

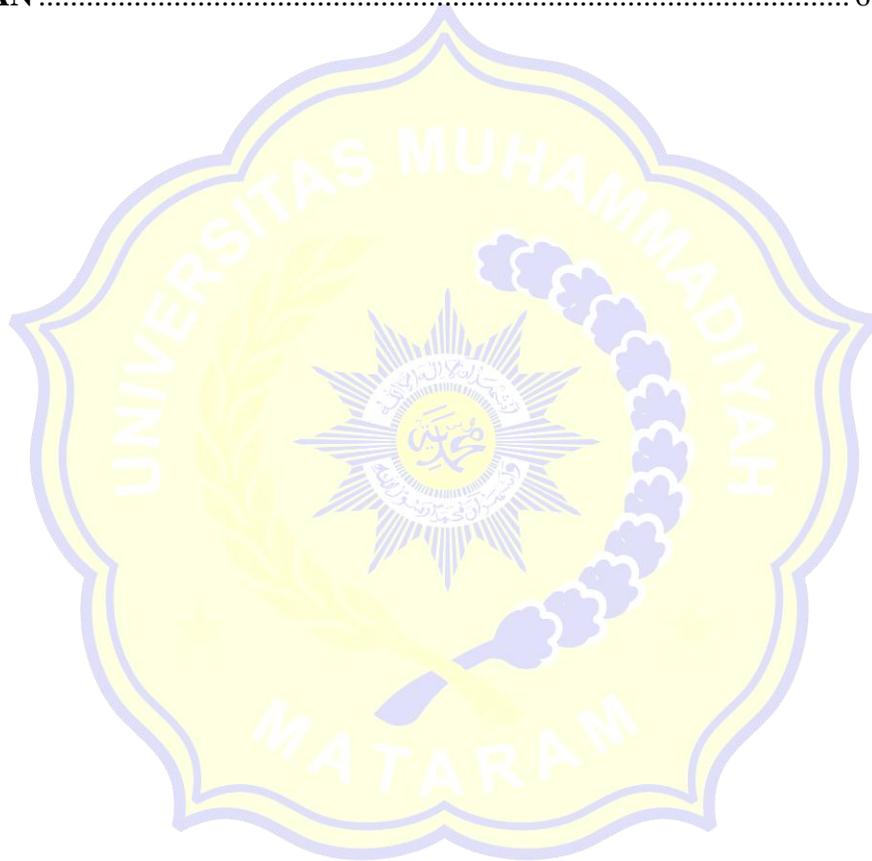


DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAANI.....	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4

1.5 Batasan Operasional	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Penelitian yang relevan.....	9
2.2 Kajian Pustaka	11
2.3 Kerangka Berpikir	39
2.4 Hipotesis	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
3.1 Rancangan penelitian.....	41
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	43
3.3 Ruang Lingkup Penelitian	44
3.4 Populasi dan Sampel.....	44
3.5 Variabel Penelitian	45
3.6 Metode Pengumpulan data	46
3.7 Instrumen Penelitian.....	48
3.8 Metode Analisi Data	50
3.9 Uji Validitas Angket.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Deskripsi Data	56
4.1.1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif	58
4.2 Pembahasan	63

BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	68

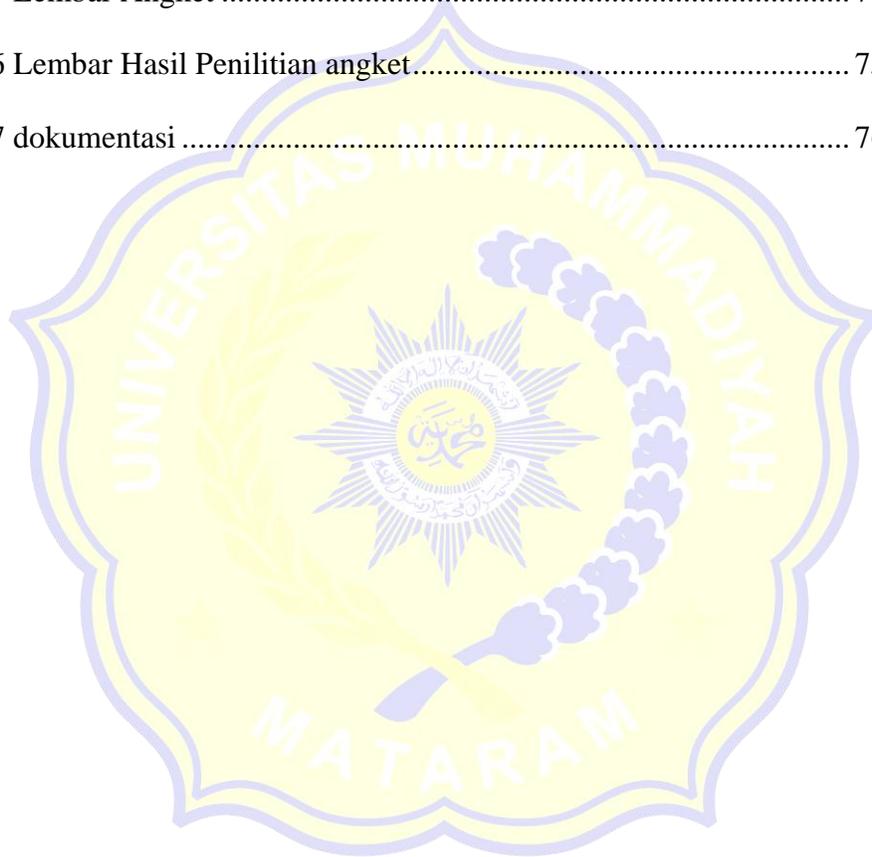


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	43
Tabel 3.2 Rincian Sampel.....	45
Tabel 3.3 Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran.....	49
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Motivasi	49
Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Validitas	54
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Kelas Eksperimen (X) dan kelas control	55
Tabel 4.2 Statistik Skor Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen (X)	57
Tabel 4.3 Statistik Skor Motivasi Belajar Siswa Kelas Kontrol (Y).....	57
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas.....	58
Table 4.5 Test Of Homegenity of Vartiance	59
Table 4.6 Hasil Uji T	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 surat izin penelitian	67
Lampiran 2 surat keterangan penelitian.....	68
Lampiran 4 Naskah Drama.....	69
Lampiran 5 Lembar Angket	71
Lampiran 6 Lembar Hasil Penelitian angket.....	75
Lampiran 7 dokumentasi	76



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Oleh karena itu, ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung pada suatu lingkungan belajar dan pembelajaran, yaitu: 1) interaksi antara pendidik dengan siswa; 2) interaksi sesama siswa atau antar sejawat; 3) interaksi siswa dengan narasumber; 4) interaksi siswa bersama pendidik dengan narasumber belajar yang sengaja dikembangkan; dan 5) interaksi siswa bersama pendidik dengan lingkungan sosial dan alam (Rusman, 2012:93).

Pengertian pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Berakhlak mulia sehat berilmu keratif, serta menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab Sebagai pengajar atau siswa. Guru merupakan salah satu contoh faktor penentu keberhasilan setiap upaya pendidikan. Dengan setiap adanya inovasi pendidikan, khususnya di kurikulum dan peningkatan sumber daya manusia yang dihasilkan dari upaya pengajar selalu berpusat pada faktor guru. Dengan ini menunjukkan bahwa betapa penting peran guru di dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di sekolah merupakan sebuah sistem yang meliputi banyak hal seperti siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar pada bagaimana guru memberi model atau metode pada

siswa agar dapat belajar sehingga tercapai tujuan secara baik. Pembelajaran dapat melibat guru untuk selaluh mempunyai rancangan persiapan pembelajaran, memahami praturan dalam pembelajaran berdasarkan kurikulum, serta menguasai materi, menguasai metode yang berfariatif, kemampuan melaksanakan evaluasi, mampu melakukan kegiatan pembelajaran efektif, serta mampu mengembangkan sistem pengajar. Dengan demikian, guru dituntut tidak hanya mempunyai persyaratan secara formal yang berupa ijazah/sertifikat, melainkan juga kepekaan terhadap kondisi sosial, emosional dan spiritual. Kepekaan sosial menuntut guru hendaknya mampu menjadi pionir perubahan sosial yang positif.

Akan tetapi dalam praktiknya di lapangan, guru masih kurang dengan model pembelajaran yang diterapkan yang membuat siswa cenderung malas dengan pembelajaran. Akibatnya hasil belajar siswa tidak maksimal. Berbagai permasalahan yang diidentifikasi dalam pembelajaran tematik di Sekolah Dasar diantaranya adalah pada siswa kelas V yang kurang aktif saat mengikuti proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena diperlukan peran maksimal dari seorang guru, baik dalam menyiapkan silabus dan RPP, penyampaian materi, penggunaan metode dan pengelolaan kelas. Tanpa itu semua proses pembelajaran belum terlaksanakan dengan baik. Guru belum menerapkan metode yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran tematik, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang menarik minat siswa untuk belajar. Jadi dengan menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi akan mengurangi tingkat kebosanan pada siswa.

Upaya peneliti memandang perlunya untuk meneliti sebuah metode pembelajaran yang peneliti yakin efektif serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada pembelajaran tematik yang sering dipandang oleh siswa sebagai pembelajaran membosankan

karena terlalu banyak materi dan juga siswa selalu dituntut untuk menguasai materi pelajaran. Dan Peneliti merasa bahwa proses pembelajaran masih monoton, dalam artian tidak terlalu bervariasi dari segi pendekatan, strategi, teknik, media, metode, model, dan sebagainya, sehingga menyebabkan siswa kadang kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran disekolah, di sebabkan metode yang di terapkan. Dikarenakan guru masih banyak menggunakan metode yang sama seperti ceramah dalam menyampaikan materi sehingga menuntut siswa untuk menghafal materi, proses pembelajaran seperti ini menjadi kurang maksimal karena hanya sebagian kecil siswa saja yang mampu untuk menghafal. Untuk mengatasi hal tersebut, guru sebaiknya lebih banyak belajar strategi pembelajaran terutama dengan menggunakan metode *Role Playing*. kelebihan dalam pembelajaran *Role Playing*, di antaranya, 1) menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka. 2) Bagi siswa berperan seperti orang lain, ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, dan toleransi. 3) Melatih siswa untuk mendesain penemuan. 4) Berpikir dan bertindak kreatif. 5) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.

Dari masalah tersebut peneliti termotivasi ingin mengadakan penelitian yang berjudul **“Efektifitas Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama Kelas V di SDN 1 Terong Tawah“**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Efektifitas Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi

Belajar Siswa Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama Kelas V SDN 1 Terong Tawah?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana Efektifitas Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama Kelas V di SDN 1 Terong Tawah.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Informasi yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya, serta dapat mengetahui efektivitas penggunaan metode *Role Playing*.
2. Untuk mengembangkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan serta lebih mendukung teori-teori yang memang sudah ada.
3. Dapat dijadikan sebagai bahan pengembangan penyusunan dan pelaksanaan program dalam belajar mengajar pada mata pembelajaran tematik disekolah sehingga dari penelitian ini dapat menambah wawasan guru atau calon guru

dalam mengembangkan desain pembelajaran dan penggunaan metode yang lebih bervariasi lagi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

- a. Menambah Wawasan tentang model pembelajaran, sehingga dapat memilih metode yang tepat sesuai dengan materi dan keadaan siswa.
- b. dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya dan mendorong guru berkembang secara profesional.
- c. dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran tematik sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar agar peserta didik berkembang secara optimal.

2. Bagi Siswa

- a. Melalui metode bermain peran maka siswa dapat mengasah kemampuan kecerdasannya. Ia dapat Saling bekerjasama, peduli kepada temannya, saling berkomunikasi dan berinteraksi dengan temannya, dan mengendalikan emosi dirinya.
- b. Pembelajaran tematik akan menjadi lebih menarik, bermakna dan menyenangkan sehingga siswa akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- a. diharapkan dapat digunakan sebagai masukan dan bahan pertimbangan bagi Sekolah Dasar untuk meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan.
- b. dapat mengetahui pendekatan yang terbaik untuk direalisasikan dalam proses pembelajaran.

1.5 Batasan Operasional

Untuk menghindari luasnya permasalahan yang harus dikaji, masalah terbatas dengan :

1. Efektivitas

Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI), efektivitas adalah daya guna, keaktifan, serta adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan antara seseorang yang melaksanakan tugas dengan tujuan yang ingin dicapai. Efektivitas yang peneliti maksud adalah sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang pembelajaran dikelas.

3. *Role Playing*

Model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Setiap siswa mempunyai cara sendiri dalam menghadapi situasi, objek maupun orang. Hal ini dilaterbelakangi perasaan , sikap dan sistem nilai dimilikinya. Dalam bermain peran, hal ini dikembangkan melalui diskusi dan peragaan.

4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu usaha yang di lakukan untuk mendorong keinginan peserta didik yang timbul pada diri individu, supaya melakukan suatu kegiatan tertentu demi tercapainya tujuan yang telah ditargetkan dalam kegiatan pembelajaran.

5. Bahasa Indonesia

Menurut KTSP 2006 (Depdiknas,2006:317), secara mendasar Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang relevan

Judul penelitian ini adalah Efektifitas Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama Kelas V di SDN 1 Terong Tawah. Sejalan dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfazilah (2021) ” Efektivitas Penggunaan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMAN 1 Kuta Cot Glie Aceh Besar” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pembelajaran pada materi sistem pencernaan dengan penggunaan model *Role Playing* di kelas XI-IA SMAN 1 Kuta Cot Glie yaitu 77% dengan kategori efektif dan Hasil belajar siswa siswa kelas XI-IA SMAN 1 Kuta Cot Glie pada materi sistem pencernaan yang dibelajarkan dengan *model Role Playing* terdapat peningkatan dengan nilai N-gain 0,80 kategori tinggi. Nilai rata-rata pre-test 25,03 sedangkan nilai rata-rata post-test 85, 33 sehingga diperoleh thitung lebih besar dari pada ttabel, dengan nilai thitung = 2,00660 serta ttabel = 1,70562.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *Role Playing*. Selain itu, penelitian ini samasama menggunakan metode penelitian kuantitatif.. Sedangkan Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurfazilah yaitu dilihat dari judul penelitian yang terdahulu yaitu Efektivitas Penggunaan Model *Role Playing*

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMAN 1 Kuta Cot Glie Aceh Besar, sedangkan penelitian sendiri yang judulnya Efektifitas Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Muatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama Kelas di V SDN 1 Terong Tawah dan perbedaannya juga terlihat dari mata pelajaran yang berbeda.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Maharani Lubis (2019) "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 8 Medan Kecamatan Medan Petisah Pada Mata Pelajaran PKn " Hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* pada kelas Eksperimen (IVB) pelajaran PKn materi pemerintahan pusat terhadap hasil belajar siswa memperoleh hasil rata-rata Pre Test 62,50 dan rata-rata Post Test 83,50 dan bahwa model *Role Playing* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan juga menumbuhkan semangat belajar siswa, dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan model ceramah.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *Role Playing*. Sedangkan Perbedaannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Novita Maharani Lubis yaitu dilihat pembahasannya yaitu membahas pengaruh pembelajaran *Role Playing* sedangkan penelitian sendiri membahas efektifitas pembelajaran *Role Playing*.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Arends dalam Trianto (2013:51) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam

merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce bahwa “ Each model guides us as we design instruction to help students achieve various objectives” (Trianto, 2013:51). Maksud kutipan tersebut adalah bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita dalam merancang pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Wenger Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bias terjadi di mana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual,kolektif, atau sosial. (Huda, 2015:2). Role Playing merupakan suatu teknik yang luar biasa bermanfaat dalam mewujudkan kehidupan kehidupan nyata di dalam kelas. Bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan dan dapat memacu siswa dalam melihat suatu permasalahan dari sudut yang berbeda. (Bilal et al., 2022)

Menurut Glass dan Halyoak Salah satu bentuk pembelajaran adalah pemrosesan informasi. Hal ini bisa dianalogikan dengan pikiran atau otak kita yang berperan layaknya computer di mana ada input dan penyimpanan informasi di dalamnya. Yang dilakukan oleh otak kita adalah bagaimana memperoleh kembali

materi informasi tersebut, baik yang berupa gambar maupun tulisan. Dengan demikian, dalam pembelajaran, seseorang perlu terlibat dalam refleksi dan penggunaan memori untuk melacak apa saja yang harus ia serap, apa saja yang harus ia simpan dalam memorinya, dan bagaimana ia menilai informasi yang telah ia peroleh. dalam (Huda : 2015:2).

Berdasarkan kutipan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang dilakukan dengan sengaja oleh seorang pendidik/guru untuk menyediakan lingkungan guna mengoptimalkan kegiatan belajar bagi peserta didik secara berulang-ulang dan menyebabkan adanya hubungan timbal balik atau interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Keberhasilan proses pembelajaran ini juga dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran pada saat kegiatan pembelajaran tersebut berlangsung. Jadi penulis menyimpulkan bahwa Model Pembelajaran adalah cara yang di gunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

2.2.2 Model *Role Playing*

Suarsana dkk (2013: 4) menyatakan penerapan model *Role Playing* atau bermain peran memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa terutama siswa sekolah dasar bahwa karakteristik anak sekolah dasar yang pertama adalah bermain, kedua yakni senang bergerak. Jadi karakteristik anak sekolah dasar tersebut mengharuskan guru untuk membuat pelajaran di kelas yang menyenangkan dan siswa bisa belajar sambil bermain Menurut Djamarah (2010) model *Role Playing*

(bermain peran) dapat dikatanka sama dengan sosiodrama, yang pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Jadi menurut teori Djamarah pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata kedalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dan kemudian memberikan saran bagi pengembangan tersebut.

Menurut Pratiwi (2015, :128) *Role Playing* adalah bermain peran, yang berpusat pada siswa, *role plying* menekankan sifat social pembelajaran, dan melihat perilaku kerjasama siswa untuk merangsang baik secara social maupun intelektual. *Role Playing* sebagai strategi pengajaran menawarkan beberapa keuntungan guru dan siswa. Jadi menurut Pratiwi (2015) lebih pada peran aktif siswa dalam pembelajaran untuk dapat melihat perilaku kerja sama antar siswa yang menjadikan perubahan tingkah laku dari yang belum tahu menjadi tahu.

Menurut Triyanto (2007,:129) *Role Playing* menciptakan suasana belajar yang aktif dan kreatif dalam kelompok, semua siswa dapat mengexplor diri sebagai ahli, menggunakan gagasan kepada teman serta dapat menerima penjelasan dari teman yang lain, serta bermain peran sebagai tokoh bangsa bersama kelompoknya. *Role palying* di desain untuk meningkatkan kemampuan kerjasama. Jadi dalam pembelajaran harus adanya Susana baru agar siswa harus kreatif dan aktif karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi.

Menurut Hamdani (2011:87) metode *Role Playing* adalah carapenguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Jadi berdasarkan pendapat menurut Hamdani merupakan penerapan untuk meningkatkan kemampuan dalam memecakan masalah yang menjadi pengacu semangat belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi baru.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat menjadi alternatif guru dalam memecakan masalah saat pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi baru untuk meningkatkan hasil belajar jika diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar yang dimana di sekolah dasar adalah dunia bermain anak - anak jadi dengan metode *Role Playing* siswa dapat bermain sambil belajar. Dan menjadi cara yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dengan memberikan suatu topik / masalah yang dipecahkan oleh siswa dengan memainkan peran dalam kehidupan nyata terkait dengan pembelajaran agar menjadi aktif, dan adanya perubahan tingkah laku yang belum tahu menjadi tahu.

2.2.3 Langkah-langkah Pembelajaran *Role Playing*

Menurut (Khosim, 2019: 16). menyebutkan prosodur bermain peran yaitu : Guru menyusun / menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5

orang, memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok, masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan, guru memberikan kesimpulan secara umum, evaluasi dan penutup.

Sedangkan menurut Mifthul Huda (2013:115) menjelaskan esensi *Role Playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami serta apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. *Role Playing* berfungsi untuk mengeksplorasi perasaan siswa, mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan prespsi siswa, mengembangkan skil pemecahan masalah dan tingkah laku dan mengeksplorasi materi pelajaran yang berbeda.

Sedangkan menurut Djmarah (2014:89), langkah – langkah menggunakan metode *Role Playing* adalah:

1. Tetapkan dahulu masalah masalah social yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
2. Ceritakan kepada siswa mengenai isi dari masalah – masalah dalam konteks cerita tersebut.
3. Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya didepan kelas.

4. Jelaskan kepada pendengar mengenai peran mereka pada waktu sosiodrama/*Role Playing* sedang berlansung.
5. Berikan kesempatan pada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka bermain perannya.
6. Akhiri kegiatan *Role Playing* dengan diskusi kelas untuk bersama – sama mecekan masalah persoalan yang ada pada kegiatan tersebut.
7. Jangan lupa menilai hasil *Role Playing* tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.

Jadi langkah – langkah metode *Role Playing* menurut Djmarah sama dengan menurut Kiromim ini yang dimana langka kedua ini sama sama penetapan langkah nya langsung pada penentuan permasalahan dan memberi penilaian pada akhir atau evaluasi . Berdasarkan langkah-langkah di atas, dapat disimpulkan bahwa metode roleplaying ini merupakan suatu acuan dalam bentuk pembuatan langka langkah dalam rpp dengan menggunakan metode *Role Playing* .

Berdasarkan langkah-langkah di atas, dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* ini merupakan suatu acuan dalam bentuk pembuatan langka langkah dalam rpp dengan menggunakan metode *Role Playing* . Jadi langkah-langkah dari Metode *Role Playing* sebagai berikut:

- a. Buatlah satu permainan peran dimana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan.
- b. Informasikan kepada kelas bahwa guru akan memainkan peran

- c. utama dalam bermain peran ini. Pekerjaan siswa adalah membantu guru berhubungan dengan situasi.
- d. Mintalah relevan siswa untuk bermain peran menjadi orang lain dalam situasi ini. Guru memberisiswa itu catatan pembukaan untuk dibaca guna membantunya atau membawa masuk pada peran. Mulailah bermain peran, tetapi berhentilah pada interval yang sering dan mintalah kelas untuk memberi feedback dan arah seperti kemajuan skenario. Jangan ragu menyuruh siswa untuk memberikan garis khusus bagi guru untuk digunakan.
- e. Teruskan bermain peran sampai siswa secara meningkat melatih guru dalam bagaimana menangani situasi. Hal ini memberikan siswa latihan keterampilan ketika guru melakukan peran yang sebenarnya untuk mereka. Dengan ini peneliti akan mengaplikasikan langka penggunaan metode *Role Playing* ini ke dalam bentuk kegiatan pembelajaran dalam pembuatan rpp pada siswa dengan metode *Role Playing*.

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Menurt Syaiful Basyri Djamarah (2014:89) *Role Playing* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan .Beberapa kelebihan yaitu:

1. Siswa berusaha untuk melatih, memahami,dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang diperankan.

2. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengebukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang sudah tersedia.
3. Bakat yang terdapat di siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
4. Siswa memilih kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.

Sedangkan kekurangannya antara lain yaitu:

1. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
2. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
3. Sering kali kelas lain menjadi terganggu dengan suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Menurut Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein (2006) kelebihan metode *Role Playing* adalah: (a) dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, di samping menjadi pengalaman yang menyenangkan juga memberi pengetahuan yang melekat dalam memori otak; (b) sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan membuat kelas menjadi dinamis dan antusias; (c) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan; (d) siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan di bahas dalam proses belajar.

Menurut Anita (2008), kelemahan metode *Role Playing* diantaranya; a) relative memerlukan waktu yang cukup banyak; b) sangat bergantung pada aktivitas siswa; c) cenderung memerlukan pemanfaatan sumber belajar Hal ini dapat di simpulkan bahwa dengan adanya kelebihan dari metode *Role Playing* ini dapat melatih siswa uantuk memahami dan mengingat isi dari yang akan diperankan siswadan siswa dengan sendiri akan terlatih untuk berinisiatif dalam menjalan kan tugas sebagai siswa. Serta kekurangan dari metode *Role Playing* sebagian besar anak yang tidak ikut bermain drama mereka akan menjadi kurang kreatif dan banyak memakan waktu dan menjadi tanggung jawab guru untuk melibatkan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran berlangsung.

2.2.5 Hal-hal yang Perlu Diperhatikan dalam Pelaksanaan *Role Playing*

Menurut Ramayunis (dalam Istarani 2011:80) menyatakan ada enam hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan teknik *Role Playing* dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Masalah yang dijadikan tema cerita hendaknya dialami oleh sebagian siswa
2. Menentukan peran hendaknya cara sukarela dan motivasi dari guru
3. Jangan terlalu banyak “disutradarai”, biarkan peserta didik mengembangkan kreativitas dan spontanitas
4. Diskusi diarahkan kepada menyelesaikan akhir (tujuan), bukan kepada baik atau tidaknya seorang peserta didik berperan.
5. Kesimpulan diskusi dapat diresumekan oleh guru

6. *Role Playing* bukanlah sandiwara atau drama bisa melainkan merupakan peranan. Situasi sosial yang ekspresif dan hanya dimainkan satu babak saja.

Jadi dapat disimpulkan dari pendapat di atas bahwa dalam model *Role Playing* siswa lebih berperan dan guru hanya sebagai pengarah dan pendamping.

2.2.6 Prosedur Pembelajaran Model *Role Playing* (bermain Peran)

Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti oleh analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (real life situation) Prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah menurut Uno (2012:26) , yaitu :

- a. Pemanasan, guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Bagian berikutnya dari proses pemanasan adalah menggambarkan permasalahan dengan jelas disertai contoh. Hal ini bisa muncul dari imajinasi atau sengaja disiapkan oleh guru. Sebagai contoh, guru menyiapkan suatu cerita untuk dibaca di depan kelas. Pembacaan cerita berhenti jika dilema dalam cerita menjadi jelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh guru yang membuat siswa berpikir tentang hal tersebut dan memprediksi hasil dari cerita.
- b. Memilih pemain (partisipan), Siswa dan guru pembahasan karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang memainkannya. Dalam pemilihan pemain

ini guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkannya atau siswa sendiri yang mengusulkan akan memainkan siapa dan mendeskripsikan peranperannya. Langkah kedua ini lebih baik. Langkah pertama dilakukan jika siswa pasif dan enggan untuk berperan apapun. Sebagai contoh, seorang anak memilih peran sebaai ayah. Dia ingin memerankan seorang ayah yang galak dengan kumis tebal. Guru menunjuk salah seorang siswa untuk memerankan peran seperti ilustrasi diatas.

- c. Menata panggung, dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat sederhana atau kompleks. Yang paling sederhana adalah hanya membahas skenario (tanpa dialog lengkap) yang menggambarkan urutan perainan peran. Misalnya sisapa dulu yang muncul, keudian diikuti oleh siapa dan seterusnya. Seentara penataan panggung yang lebih kompleks meliputi aksesoris lain seperti kostum dan lain-lain. Konsep sederhana memungkinkan untuk dilakukan karena intinya bukan kemewahan panggung, tetapi proses bermain peran itu sendiri.
- d. Guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat, namun demikian penting untuk dicatat bahwa pengamat disini harus juga terlibat aktif dalam permainan peran. Untuk itu, walaupun ereka ditugaskan sebagai pengamat, guru sebaiknya memberikan tugas peran terhadap mereka dapat terlibat aktif dalam permainan peran tersebut.

- e. Permainan peran dimulai, permainan peran dilaksanakan secara spontan, pada awalnya akan banyak siswa yang asih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Bahkan mungkin ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Jika permainan peran sudah terlalu jauh keluar jalur, guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.
- f. Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Mungkin ada siswa yang meminta untuk berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya akan sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.
- g. Permainan peran ulang, seharusnya pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.
- h. Diskusi dan evaluasi kedua, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realitas. Mengapa demikian? Karena pada saat permainan peran dilakukan, banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Misalnya seorang siswa memainkan peran sebagai pembeli. Ia membeli barang dengan harga yang tidak realistis. Hal ini dapat menjadi bahan diskusi. Contoh lain seorang siswa memerankan peran orang tua yang galak. Kegagalan yang dilakukan orang tua ini dapat dijadikan bahan diskusi.
- i. Pada langkah terakhir, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan,

misalnya siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana dimarahi habis habisan oleh ayahnya. Kemudian guru membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut. Seandainya jadi ayah dari siswa tersebut, sikap seperti apa yang sebaiknya dilakukan. Dengan cara ini, siswa akan belajar tentang kehidupan.

2.2.7 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non internal dan berperan dalam hal menumbuhkan semangat belajar untuk individu, merasa senang, semangat untuk belajar, peserta didik yang memiliki motivasi yang kuat akan mempunyai banyak energy untuk melakukan kegiatan belajar (sardiman, 2018 :75). Motivasi belajar merupakan kekuatan yang berasal dari dalam maupun dari luar yang dapat mendorong seseorang agar dapat mencapai tujuan tertentu yang sudah diterapkan sehingga motivasi itu sangat diperlukan dalam membangkitkan gairah belajar siswa. (Rosidah et al., 2022).

Motivasi belajar adalah segala usaha yang terjadi dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dan kegiatan belajar serta memberi arahan pada kegiatan-kegiatan belajar sehingga tujuan yang di kehendaki tercapai.(Oktiani 2017:10)

Menurut beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan motivasi belajar adalah suatu usaha yang dilakukan untuk mendorong keinginan peserta didik yang timbul pada diri individu, supaya melakukan suatu kegiatan tertentu demi tercapainya tujuan yang telah ditargetkan dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi suatu perubahan pada perasaan (emosional) dan reaksi untuk mencapai tujuan yang diusahakan dengan segala upayah yang dilakukan dalam kegiatan belajar, sehingga tercapainya pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling berkaitan. Motivasi belajar merupakan hal yang pokok dalam melakukan kegiatan belajar, sehingga tanpa motivasi seseorang tidak akan melakukan kegiatan pembelajaran. Motivasi sebagai penggerak seseorang untuk melakukan suatu hal untuk tujuan yang dikehendaki oleh para siswa. Bermula dari motivasi belajar seseorang memiliki semangat untuk menjadi lebih baik dari kegiatan belajar tersebut.

2.2.8 Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Menurut Sardiman (2018: 78-79), motivasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi dalam diri pribadi seseorang atau motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang atau motivasi ekstrinsik. Adapun pengertian motivasi intrinsik dan ekstrinsik yaitu :

1. Motivasi Intristik

Motivasi intristik merupakan dorongan kuat yang berasal dari dalam diri seseorang. Motivasi intristik sangat diperlukan untuk menumbuhkan

motivasi belajar, peserta didik yang memiliki motivasi intristik selalu ingin maju dalam belajar, keinginan untuk ini dilatar belakangi oleh pemikiran positif bahwa semua pelajaran yang dipelajari sekarang akan berguna untuk dirinya baik untuk sekarang maupun dimasa yang akan datang.

2. Motivasi Ekstrinstik

Motivasi ekstrinstik adalah keinginan untuk mencapai sesuatu di dorong karena ingin mendapatkan penghargaan eksternal atau menghindari hukuman eksternal. Seorang anak dikatakan memiliki motivasi ekstrinsik untuk belajar jika peserta didik menempatkan tujuan belajarnya diluar hal yang di pelajarnya, misalnya untuk mencapai angka tinggi, gelar dan kehormatan. Contoh motivasi yang diberikan biasanya dapat berupa pujian kepada peserta didik , hadiah, angka dan sebagainya yang berpengaruh untuk merangsang peserta didik untuk giat belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi intristik adalah perilaku yang dimotivasi oleh keinginan internal. Dengan kata lain, perilaku yang dilakukan dengan motivasi ini adalah sebuah hadiah untuk diri kita sendiri, dan tidak perlu diberikan oleh orang lain sebagai sumber eksternal. Segala yang kita lakukan dalam hal ini adalah untuk kebaikan dan kepentingan kita sendiri, bukan mengharap imbalan atau apresiasi dari orang lain (faktor eksternal). Contoh motivasi intrinsik yaitu sebagai berikut: saya sangat ingin menambah rasa percaya diri [berbicara di depan umum](#). Dengan berlandaskan keinginan tersebut, saya memutuskan untuk mendaftar kelas keterampilan

untuk berbicara di depan umum (public speaking class), dan keputusan itu didorong dari dalam diri saya sendiri. Kegiatan tersebut sebagai bentuk kesempatan untuk mengeksplorasi, belajar, dan mengaktualisasikan potensi yang dimiliki setiap insan. Sedangkan Arti kata ekstrinsik adalah berasal dari luar. Ini terjadi ketika kita termotivasi untuk melakukan perilaku atau terlibat dalam suatu kegiatan untuk mendapatkan hadiah atau menghindari hukuman. Sebagai contoh, Anda pergi ke sebuah kompetisi untuk memenangkan hadiah uang tunai atau penghargaan.

2.2.9 Indikator Motivasi Pelajar

Motivasi belajar dapat diklasifikasikan dalam beberapa indikator menurut uno dalam (Iswandono, 2017) di antaranya:

1. Perlu 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, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Menurut sardiman (2011: 83), motivasi yang terdapat dalam diri siswa itu memiliki cirri-ciri sebagai berikut :

1. Tekun mengerjakan tugas, yaitu dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, dan tidak berhenti sebelum selesai.

2. Ulet menghadapi kesulitan, yaitu tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas untuk berprestasi sebaik mungkin.
3. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, misalnya krisis terhadap menghadapi masalah, agama, politik, dan ekonomi yang terjadi disekitar.
4. Lebih senang belajar mandiri, lebih menyukai untuk mengerjakan tugas sendiri tidak melihat jawaban teman.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, hal-hal yang bersifat berulang-ulang kurang disukai karena tidak mengasah kreatifitas.

Beberapa pendapat teori penelitian dapat menyimpulkan bahwasanya indikator dari motivasi belajar yaitu dengan adanya hasrat belajar serta mendorong keinginan untuk belajar, memberikan rasa gairah untuk belajar, semangat belajar dalam mencapai hasil belajar yang didorong dari motivasi belajar **peserta** didik, dengan pencapaian yang diinginkan dengan tergeraknya motivasi belajar.

2.2.10 Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Menurut Syamsu Yusuf dalam skripsi Rima Rahmawati (2016:17), motivasi belajar dapat timbul karena beberapa faktor, yaitu:

- a. Faktor internal

1) Faktor fisik Faktor fisik merupakan faktor yang mempengaruhi dari tubuh dan penampilan individu. Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), kesehatan dan fungsi-fungsi fisik terutama panca indera.

2) Faktor psikologis Faktor psikologis merupakan faktor intrinsik yang berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktifitas belajar pada siswa. Faktor ini menyangkut kondisi rohani siswa. b. Faktor eksternal

1) Faktor sosial Merupakan faktor yang berasal dari manusia disekitar lingkungan siswa. Meliputi guru, teman sebaya, orang tua, tetangga dan lain sebagainya,

2) Faktor non sosial Faktor non sosial merupakan faktor yang berasal dari kondisi fisik disekitar siswa. Meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang atau malam), tempat (sepi, bising atau kualitas sekolah tempat siswa belajar), dan fasilitas belajar.

Adapun Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1994:89-92) ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar,yaitu:

1. Cita-cita atau aspirasi siswa

Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu sangat lama, bahkan sepanjang hayat. Cita-cita siswa untuk ”menjadi seseorang” akan memperkuat semangat belajar dan mengarahkan perilaku belajar.

Citacita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik sebab tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.

2. Kemampuan Belajar

Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan. Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa. Misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir dan fantasi. Di dalam kemampuan belajar ini, sehingga perkembangan berfikir siswa menjadi ukuran. Siswa yang taraf perkembangan berfikirnya konkrit (nyata) tidak sama dengan siswa yang berfikir secara operasional (berdasarkan pengamatan yang dikaitkan dengan kemampuan daya nalarinya). Jadi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi, biasanya lebih termotivasi dalam belajar, karena siswa seperti itu lebih sering memperoleh sukses oleh karena kesuksesan memperkuat motivasinya.

3. Kondisi Jasmani dan Rohani Siswa

Siswa adalah makhluk yang terdiri dari kesatuan psikofisik. Jadi kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar disini berkaitan dengan kondisi fisik dan kondisi psikologis, tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis. Misalnya siswa yang kelihatan lesu,

mengantuk mungkin juga karena malam harinya bergadang atau juga sakit.

4. Kondisi Lingkungan Kelas

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur yang datangnya dari luar diri siswa. Lingkungan siswa sebagaimana juga lingkungan individu pada umumnya ada tiga yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Jadi unsur-unsur yang mendukung atau menghambat kondisi lingkungan berasal dari ketiga lingkungan tersebut. Hal ini dapat dilakukan misalnya dengan cara guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menampilkan diri secara menarik dalam rangka membantu siswa termotivasi dalam belajar.

5. Unsur-unsur Dinamis Belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar yang tidak stabil, kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali.

6. Upaya Guru Membelajarkan Siswa

Upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa.

Berdasarkan pemaparan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Bahwa faktor-faktor tersebut dapat berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti kondisi jasmani dan rohani siswa, kemampuan siswa dan lain sebagainya. Sedangkan faktor ekstrinsik yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa diantaranya kondisi lingkungan sekolah, keluarga, guru, fasilitas belajar, dan pergaulan.

2.2.11 Pembelajaran Bahasa Indonesia

2.2.11.1 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 14 (2007), menyatakan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Standar kompetensi mata pelajaran

Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global. (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 14 Tahun 2007)

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan di sekolah meliputi keterampilan berbahasa dan kemampuan bersastra. Keterampilan berbahasa

menuntut adanya pengetahuan dan pengalaman dalam berbahasa maupun nonkebahasaan. Demikian pula pengetahuan berbahasa belum dianggap lengkap kalau belum dibarengi dengan dengan pengalaman berbahasa. Pengalaman berbahasa hanya didapat melalui latihan yang intensif yang dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri seseorang (Sutari, dkk, 1997: 4).

Menurut Zulela (2012) bahwa pembelajaran bahasa Indonesia SD di arahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Di samping itu, dengan pembelajaran bahasa Indonesia juga di harapkan dapat menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap hasil karya sastra Indonesia.

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang wajib untuk diterapkan kesemua jenjang pendidikan sehingga dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membaca, menulis, berbicara dan menyimak serta dengan belajar bahasa Indonesia dapat melatih peserta didik untuk lebih lancar dalam berkomunikasi dengan baik dan benar antar sesama, maupun yang lebih tua.

2.2.12 Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Adapun menurut Zulela (2012: 4) tujuan yang yang diharapkan dapat dicapai dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik dapat;

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.

- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- c. Memahami bahasa Indonesia dan dapat menggunakan dengan tepat dan efektif dalam berbagai tujuan.
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, menhaluskan budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia menurut Hidayat (2012: 6) Tujuan umum pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia di lembaga pendidikan adalah untuk memantapkan kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia. Jika ditinjau dari sudut penutur bahasa Indonesia, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah:

- a. Tercapainya pemakaian bahasa Indonesia baku yang cermat dan efisien dalam komunikasi, yaitu pemakaian bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- b. Tercapainya pemilikan keterampilan bahasa Indonesia, baik dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi dan penggunaan yang sah.

- c. Tercapainya sikap positif terhadap bahasa Indonesia, yaitu sikap yang erat kaitannya dengan rasa tanggung jawab yang tampak dalam perilaku sehari-hari.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa yang baik dan benar, mengembangkan karakter untuk sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa, sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan berbahasa Indonesia dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya, serta sarana penyebaran pemakaian bahasa dan sarana pengembangan kemampuan intelektual.

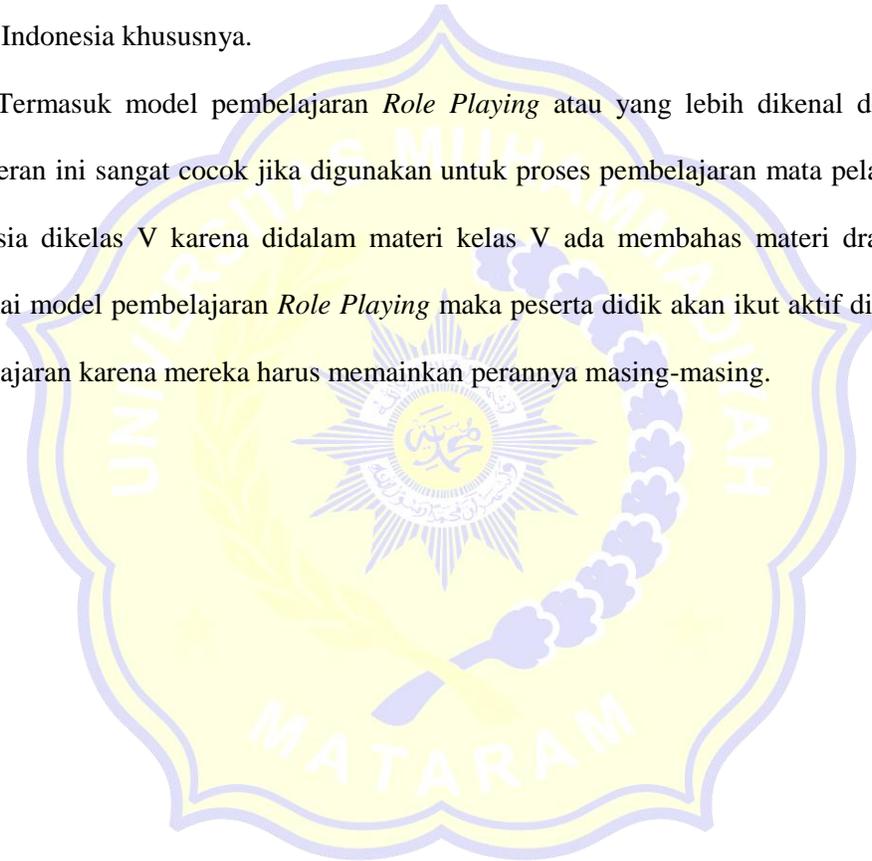
2.3 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran pada hakikatnya diarahkan untuk membelajarkan siswa agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian, maka proses pengembangan perencanaan dan desain pembelajaran, siswa harus dijadikan pusat dari segala kegiatan. Artinya, keputusan-keputusan yang diambil dalam perencanaan dan desain pembelajaran disesuaikan dengan kondisi siswa yang bersangkutan, baik sesuai dengan kemampuan, minat dan bakat, motivasi belajar, dan gaya belajar siswa itu sendiri.

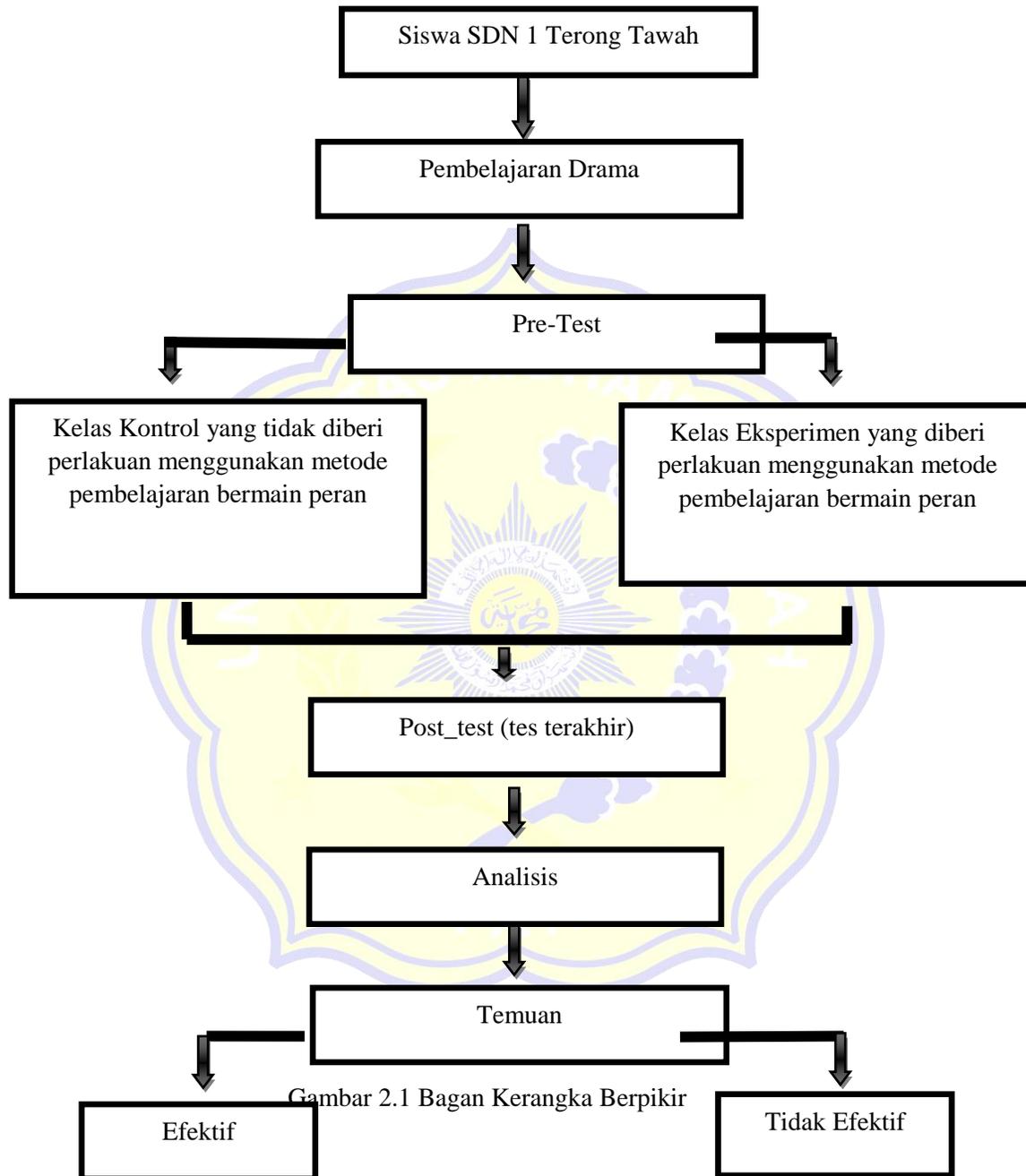
Pembelajaran bahasa Indonesia yang selalu dianggap sebagai mata pelajaran yang terpaku hanya pada buku dan didalam proses belajarnya hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Akibat dari hal itulah yang membuat para peserta didik tidak bersemangat melaksanakan pembelajaran tersebut dan mereka sering mengantuk jika proses pembelajaran

dilaksanakan. Oleh karena itu agar para peserta didik memiliki semangat dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia, seorang guru harus pintar dalam memilih model-model pembelajaran agar para peserta didik tidak mengantuk dan merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Didalam strategi ada banyak sekali model-model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya.

Termasuk model pembelajaran *Role Playing* atau yang lebih dikenal dengan model main peran ini sangat cocok jika digunakan untuk proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia dikelas V karena didalam materi kelas V ada membahas materi drama. Dengan memakai model pembelajaran *Role Playing* maka peserta didik akan ikut aktif didalam proses pembelajaran karena mereka harus memainkan perannya masing-masing.



Secara keseluruhan isi penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu kesimpulan dari suatu proses berpikir dan bukan dugaan yang dikemukakan secara asal-asalan. Penarikan kesimpulan yang berupa hipotesis haruslah memenuhi persyaratan kriteria kebenaran koherensi yang merupakan tolak ukur kesahihan cara berpikir rasional. Perangkat yang dipergunakan untuk kesahihan penarikan kesimpulan tersebut dinamakan logika deduktif.

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: Efektifitas Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama Kelas V di SDN 1 Terong Tawah “ Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Ho : Terdapat perbedaan yang signifikan antara model *Role Playing* dan Konvensional terhadap Efektivitas meningkatkan motivasi belajar belajar siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama Kelas V di SDN 1 Terong Tawah kelas V
- Ha : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara model *Role Playing* dan Konvensional terhadap Efektivitas meningkatkan motivasi belajar belajar siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Drama Kelas V di SDN 1 Terong Tawah kelas V

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan rencana menyeluruh dari penelitian mencakup hal-hal yang akan dilakukan dalam peneliti mulai dari membuat hipotesis dan implikasinya secara operasional sampai pada analisa akhir, data yang selanjutnyadisimpulkan dan diberikan saran. Adapun rancangan penelitian ini adalah dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan desain penelitian dengan menggunakan jenis penelitian eskperimen.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif (*quantitative approach*). Sugiyono (2017: 9), menyatakan bahwa metode kuantitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam dan mengandung makna. Artinya data-data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data-data yang akurat, dan Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian dengan karakteristik penalaran logis dan deduktif, berbasis pengetahuan, hubungan sebab akibat, menguji teori, melakukan uji analisis statistik dan objektif (Danim, 2002: 34).

Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang pada dasarnya menguji teori yang berkaitan dengan masalah penelitian melalui kerangka berfikir yang dirumuskan dalam bentuk hipotesis penelitian. Penelitian kuantitatif dimulai dari teori dan hipotesis dengan prosedur dan langkah-langkah yang dilalui yakni menentukan teknik pemilihan subyek, penetapan dalam pengumpulan data, serta teknik analisis data yang ditetapkan terlebih dahulu oleh peneliti sebelum pelaksanaannya.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rangkaian prosedur yang dipakai untuk menganalisis dan menghimpun data untuk menentukan variabel yang akan menjadi topic penelitian.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian kuasi eksperimen yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Anurrahman, (2018: 27) berpendapat bahwa, *quasi experimental* atau eksperimen semu pada dasarnya sama dengan *true experimental* tetapi bedanya dalam pengontrolan variabel hanya variabel yang dipandang dominan tidak mengontrol semua variabel. Penelitian ini menggunakan *tipe nonequivalent control group design* (desain grup control yang tidak setara) yang artinya suatu kelompok eksperimental yang tidak di pilih secara random atau acak. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Role Playing*, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan pembelajaran dengan menggunakan model saintific.

Desain penelitian digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 rancangan penelitian

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Pos Test
Eksperimen	Y ₁	X	Y ₂
Kontrol	Y ₃	-	Y ₄

Keterangan :

Y_1 = *Pre test* untuk kelompok eksperimen

Y_3 = *Pre test* kelompok control

X = Perlakuan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan)

Y_2 = *Pos test* untuk kelompok eksperimen

Y_4 = *Pos test* untuk kelas control

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *take and give* dan kelas V-B sebagai kelas kontrol pembelajarannya menggunakan model pembelajaran saintifik, dan kedua kelas diberikan materi yang sama.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Terong Tawah. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan semester II (Genap) Tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian di lokasi ini didasarkan karena lokasinya bisa saya jangkau dan di lokasi ini belum pernah ada yang mengangkat penelitian yang serupa dengan penelitian saya.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini hanya terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi tentang drama. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Role Playing* ini hanya digunakan di kelas V SD tepatnya di SDN 1 Terong Tawah.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi menurut Sudarmanto (2013:26) adalah seluruh kelompok objek atau orang yang menjadi subjek suatu penelitian. Berbeda dengan populasi, yang menurut Darmadi (2014:55) adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek dengan kualitas dan karakteristik yang telah ditentukan sebelumnya yang dimaksudkan untuk dipelajari dan hasilnya digunakan sebagai sumber data dalam penelitian.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan objek penelitian. Siswa yang terdaftar di SDN 1 Terong Tawah Mataram secara keseluruhan berjumlah 265 orang.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel, menurut Mahmud (2011: 155) adalah gambaran yang diambil untuk mewakili keseluruhan hal yang diteliti. Sampel yang digunakan Sudarmanto (2016:118) adalah sebagian dari populasi yang dikumpulkan menurut cara yang dipilih oleh peneliti. Karena penelitian tentang sampel dapat mengarah pada generalisasi tentang populasi, sampel yang digunakan untuk penelitian harus mewakili populasi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu jenis *Nonprobability sampling*. Tipe *Sampling purposive* dimana pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Peneliti mengambil sampel dengan pertimbangan dari kepala SDN 1 Terong Tawah dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu kelas VA dan VB, Teknik ini diambil dengan maksud untuk mengetahui Efektifitas model *Role Playing* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi drama peserta didik.

Tabel 3.2 Rincian Sampel

No	Perlakuan mengajar	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen	V- A	10
2	Kontrol	V- B	10
Jumlah keseluruhan kelas V			20

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Selanjutnya variabel juga diartikan sebagai suatu konsep yang mempunyai variasi atau keberagaman. Sedangkan konsep itu sendiri adalah penggambaran atau abstraksi dari suatu fenomena atau gejala tertentu. Konsep tentang apapun jika memiliki ciri-ciri yang bervariasi atau beragam dapat disebut sebagai variabel. Jadi variabel adalah segala sesuatu yang bervariasi. Variabel adalah sebuah fenomena yang (berubah-ubah) dengan demikian maka bisa jadi tidak ada satu peristiwa dialami ini yang tidak disebut variabel, tinggal tergantung bagaimana kualitas variabelnya yaitu, bagaimana bentuk variasi fenomena tersebut.

Variabel yang diamati dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel terikat, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2014: 61). Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Role Playing* sedangkan variabel terikatnya, yaitu hasil motivasi belajar siswa.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Sugiyono (2016: 137) teknik pengumpulan data adalah cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi.

1. Observasi motivasi belajar siswa

Menurut Widyoko, (2014: 46) observasi adalah sebuah pengamatan dan adanya pencatatan unsur yang berdampak pada suatu gejala objek penelitian sehingga observasi tersebut dapat dikatakan bahwa adanya pencatatan dan pengamatan mengenai unsur objek penelitian yang akan menghasilkan bahan informasi. Menurut Sugiyono, (2014:145) observasi adalah suatu kegiatan yang tersusun dari proses biologis dan psikologis. Sehingga bisa dikatakan adanya suatu kegiatan yang tersusun dimana kegiatan tersebut dapat memberikan hasil dampak dari suatu kegiatan proses biologis atau psikologis.

Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran bersumber dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Isi dari lembar observasi berupa serangkaian kegiatan pembelajaran yang di lakukan pendidik dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi keterlaksanaan berupa *checklist* (ya tidak) terlaksanaan kegiatan pedidik dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung

2. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010:2 74) dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda, dan sebagainya.

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa foto kegiatan belajar siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dengan metode ini dapat diperoleh data berupa nama-nama siswa, jumlah siswa dan nilai siswa kelas V di SDN 1 Terong Tawah. Dokumentasi dilakukan untuk mendukung data penelitian agar lebih kredibel dan dapat dipercaya.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Dengan melakukan pengukuran akan diperoleh data yang objektif yang diperlukan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang objektif pula. Instrumen dalam penelitian ini terdiri atas; lembar Angket. Adapun yang digunakan dalam instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

1. Angket

Kuesioner menanyakan sejumlah pertanyaan tertulis yang harus ditanggapi oleh responden untuk mengumpulkan data. Besarnya minat belajar siswa diukur dalam penelitian ini dengan menggunakan angket. Jenis angket tertutup yang digunakan oleh peneliti adalah angket dimana responden cukup memberi tanda silang pada jawaban yang disediakan. Pada observasi ini dilakukan oleh guru untuk melihat keterlaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas yang bertujuan untuk menganalisis dengan hitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{keterlaksanaan} = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100 \%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Presentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang
K<60	Sangat kurang

Sudjana (2008: 118)

Presentase keterlaksanaan pembelajaran dikatakan “*efektif*” apabila konversi nilai rata-rata setiap aspek pengamatan yang di berikan oleh pengamat pada setiap pertemuan berada pada kategori baik atau sangat baik, apabila ada nilai rata-rata skor keterlaksanaan pembelajaran yang berada pada kategori cukup dan kurang, maka guru harus meningkatkan kemampuan dengan memperhatikan aspek-aspek yang nilainya kurang.

Secara procedural penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian *quasi experimental tipe nonequivalent control group design*.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Motivasi Belajar menurut Hamzah B Uno (2013 : 23)

No	Variabel	Indicator	Pernyataan	Jumlah soal
			Positif	
1	Motivasi belajar	Tekun dalam menghadapi tugas	2	2
		Ulet dalam menghadapi kesulitan	1	1
		Menunjukkan minat	1	1
		Senang bekerja sama	1	1

	Selalu antusias mengikuti pembelajaran	1	1
	Dapat mempertahankan pendapatnya	2	1
	Tidak mudah lepas dari hal yang diyakini itu	1	1
	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	1	1
Jumlah			10

3.8 Metode Analisis Data

3.8.1 Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas yang digunakan menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Untuk mencari validitas, harus mengkorelasikan skor dari setiap pertanyaan dengan skor total seluruh pertanyaan. Perhitungan validitas soal dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka item soal dinyatakan valid, tetapi jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka dinyatakan tidak valid. (Taniredja, 2014:42) yang mengungkapkan bahwa sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Setelah instrumen ditentukan secara konseptual dalam penelitian ini, validitas

instrumen diuji dengan menggunakan kelompok responden berbeda yang memiliki karakteristik yang sama. Setelah instrumen diuji, gunakan aplikasi SPSS untuk menghitung korelasi interitem. Untuk mengetahui apakah item survei valid atau tidak untuk Windows versi 20.0, terlebih dahulu harus diuji dengan menggunakan rumus persamaan korelasi *Product Moment* dengan angka perkiraan pada persamaan di bawah ini:

Rumus:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antar variabel X dan variabel Y

N = jumlah Peserta didik

$\sum X$ = jumlah nilai variabel X

$\sum Y$ = jumlah nilai variabel Y

$\sum XY$ = jumlah nilai perkalian variabel X dan Y

$(\sum X^2)$ = jumlah nilai variabel X dikuadratkan

$(\sum Y^2)$ = jumlah nilai variabel Y dikuadratkan

$\sum X^2$ = jumlah kaudrat nilai variabel X

$\sum Y^2$ = jumlah kaudrat nilai variabel Y

Tiap butir angket dapat dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan taraf

signifikansi 0,05 atau 5%. Jika r_{hitung} sudah diketahui dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} product moment dengan taraf signifikansi 5% keputusan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut:

- Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka angket tersebut akan dikatak valid
- Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka angket tersebut dikatakan tidak valid
- Yang signifikan adapun taraf yang digunakan 5% - 0,05

Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Validitas

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugiyono(2007)

b. Uji Reabilitas Angket

Terhadap item pertanyaan yang dianggap valid dilakukan uji reliabilitas. Jika suatu variabel secara konsisten menghasilkan hasil yang sama ketika diuji, maka dikatakan reliabel. Koefisien reliabilitas instrumen digunakan untuk menilai seberapa konsisten responden menanggapi item pernyataan.

Untuk menghitung reliabilitasnya menggunakan rumus “*Alpha Cronbach*’
Penghitungan dilakukan dengan dibantu komputer program *SPSS version 29.0*.

Kriteria pengujian uji reabilitas menurut Imam Ghozali variabel dikatakan reliabel apabila nilai “*Alpha Cronbach*” > 0.70

3.8.2. Analisis Data

Analisis Data digunakan untuk melihat objek penelitian sebelum dikenakan treatment pada objek tersebut. Kedudukan kedua objek tersebut mempunyai tingkat kemampuan rata-rata yang sama. Data yang digunakan yaitu hasil lembar angket sebelumnya dengan beberapa uji sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data variabel yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Akibatnya, data terlebih dahulu akan diperiksa normalitasnya sebelum hipotesis diuji. Dengan bantuan program *SPSS versi 29.0 for Windows*, analisis normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* pada taraf signifikansi 95% atau $\alpha(0,05)$ dengan ketentuan sebagai berikut: jika probabilitas atau $\geq 0,05$, maka data berdistribusi normal, \leq jika 0,05, maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji Statistical Base digunakan untuk uji homogenitas dengan *SPSS versi 29.0 for Windosws*. Ambang batas signifikansi adalah $(\alpha) = 0,05$. Varian dari setiap sampel adalah sama jika tingkat signifikansi data yang diperoleh (homogen). Variansi setiap sampel berbeda jika tingkat signifikansi data yang diperoleh tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan, maka untuk merumuskan hipotesis adalah rumusan masalah dan kerangka berpikir (Sugiyono, dkk., 2018:379).

Kemudian, analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis statistik dengan menggunakan rumus uji-t independen dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(Sugiyono, 2016:273)

Keterangan:

- \bar{x}_1 : Rata-rata nilai kelompok eksperimen
- \bar{x}_2 : Rata-rata nilai kelompok kontrol
- s_1^2 : Standar deviasi nilai kelompok eksperimen
- s_2^2 : Standar deviasi nilai kelompok kontrol
- n_1 : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen
- n_2 : Jumlah siswa dalam kelompok kontrol

- a. Bila jumlah anggota sampel $n_1 = n_2$, dan varian homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) maka dapat digunakan rumus t-test baik untuk *seperated*, maupun *pooled varian*. Untuk melihat harga t tabel digunakan derajat kebebasan (dk) $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- b. Bila $n_1 \neq n_2$, varian homogen ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) maka dapat digunakan rumus t-test dengan *pooled varian*. $dk = n_1 + n_2 - 2$

- c. Bila $n_1 = n_2$, varian tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$) dapat digunakan rumus *Separated Varian* dan *Polled Varian*; $dk = n_1 - 1$ atau $dk = n_2 - 1$. Jadi dk bukan $dk = n_1 + n_2 - 2$.
- d. Bila $n_1 \neq n_2$, varians tidak homogen ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$). Untuk ini digunakan t tes dengan *sparated varian*, harga t sebagai pengganti t-tabel dihitung dari selisih harga t tabel dengan $dk = n_1 - 1$ dan $dk = n_2 - 1$ dibagi dua, dan kemudian ditambahkan dengan harga t yang terkecil.

Dalam pengujian hipotesis digunakan ketentuan analisis uji-t yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif H_a diterima, akan tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dengan taraf signifikan 5% $\alpha = 0,05$.

