

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN CIPEDAK 03 PAGI JAKARTA SELATAN

SKRIPSI



Oleh :

Mahmudin

1601025201

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS

KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF.DR. HAMKA

JAKARTA

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi: Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap
Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN Cipedak 03 Pagi

Nama : Mahmudin

NIM : 1601025201

Telah diuji, dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran dosen pembimbing dan dosen penguji.

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Selasa

Tanggal : 29 September 2020

Disahkan oleh :

Ketua : Ika Yatri, M.Pd.

Sekretaris : Nurafni, M.Pd

Pembimbing I : Ika Yatri, M.Pd


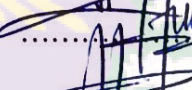


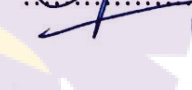
Penguji I : Dr. Sri Mawani, M.Pd

Penguji II : Mimin Ninawati, SE., M.Pd

Dekan,

Tanda Tangan

Tanggal

	11/9-20
	11/9/2020
	11/9-20
	08-09-'20
	11/9'2020



Dr. Desviani Banarsyah, M.Pd.

NIDN 03.1712.0903

ABSTRAK

Mahmudin, 1601025201.” Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Motivasi Belajar siswa kelas V Sekolah Dasar”. Fakultas Keguruan dan Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr.Hamka, Jakarta Agustus 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SDN Cipedak 03 Pagi, serta mengetahui Metode Bermain Peran berpengaruh apa tidak dalam Motivasi Belajar Siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *Pottest-Only Control Group Design*. Pengumpulan data dilakukan dengan instrument Angket. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas V A dan V B.

Hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 16,86$ dengan $dk = 68$, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi (α) = 0,05 dengan $dk = 68$ adalah sebesar 1,67. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($16,86 > 1,67$), maka artinya hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_1) diterima.

Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap motivasi belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar.

Kata kunci: Metode Bermain Peran (*Role Playing*), motivasi belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Mahmudin, 1601025201. " Influence of Role Playing Method (*Role Playing*) against learning motivation Elementary School fifth grade students ". Faculty of Teacher Training and Education, Prof. Muhammadiyah University. Dr. Hamka, Jakarta August 2020.

This study aims to determine the effect of the role playing method (*role playing*) on the learning motivation of fifth grade students at SDN Cipedak 03 Pagi, and to determine whether or not the role playing method affects student learning motivation.

The research method used was an experimental method with the *Pottest-Only Control Group Design design*. The students studied were students of class VA and VB.

The calculation results obtained $t_{\text{count}} = 16.86$ with $dk = 68$, while the t_{table} at the significance level (α) = 0.05 with $dk = 68$ is 1.67. Based on the results of these calculations, it is found that t_{count} is greater than t_{table} ($16.86 > 1.67$), it means that the null hypothesis (H_0) is rejected and the working hypothesis (H_1) is accepted.

Based on the results obtained indicate a significant positive effect on the use of Role Playing Method (*Role Playing*) to motivate students of class V in Primary Schools.

Keywords: Role Playing Method , Learning Motivation for Class V Elementary School Students.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II.....	6
KERANGKA TEORETIS DAN KERANGKA BERPIKIR.....	6
A. Kerangka Teoretis.....	6
1. Hakikat Motivasi Belajar	6
2. Hakikat Metode Bermain (<i>Role Playing</i>).....	14
3. Hakikat Metode Tanya Jawab.....	19
C. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	21
D. Kerangka Berpikir.....	22
E. Hipotesis Penelitian.....	23
BAB III	24
METODE PENELITIAN.....	24
A. Tujuan Penelitian	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian	24
C. Metode dan Desain Penelitian.....	25

D. Populasi dan Teknik pengambilan Sampel Populasi.....	26
E. Rancangan Perlakuan	28
F. Teknik Pengumpulan Data.....	30
G. Pengujian Persyaratan Instrumen.....	33
G. Teknik Analisis Data.....	35
H. Hipotesis Statistik	36
BAB IV	37
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Deskripsi Data.....	37
B. Pengujian Persyaratan Analisis	44
C. Pengujian Hipotesis.....	46
D. Pembahasan Hasil Penelitian	48
E. Keterbatasan Penelitian	49
BAB V.....	51
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	51
A. SIMPULAN	51
B. IMPLIKASI.....	51
C. SARAN	52
DAFTAR PUSTAKA	54

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada kurikulum pendidikan di Indonesia, bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan sejak usia dini bahkan sampai perguruan tinggi. Masalah yang dihadapi di dunia pendidikan kita, salah satunya mata pelajaran bahasa Indonesia, karena lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

Proses pembelajaran dalam kelas di arahkan hanya kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi dan membaca saja. Oleh sebab itu, siswa merasa pembelajaran membosankan dan menjenuhkan karena dalam pembelajaran bahasa Indonesia rupanya tidak semudah yang dipelajari. dan pendidik hanya menjelaskan dengan metode ceramah. Pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari dua kelompok yaitu pengetahuan bahasa terdiri dari (kosa kata dan struktur) dan keterampilan berbahasa terdiri dari (menyimak, berbicara, membaca dan menulis).

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di tujukan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia. Ruang lingkup mata pelajaran bahasa Indonesia ada empat aspek yang mencakup komponen keterampilan berbahasa yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

(1) Mendengarkan; (2) Membaca; (3) Berbicara; dan (4) Menulis (Zulela, 2012 : 5).

Masalah yang ditemukan peneliti setelah melakukan observasi di SDN Cipadak 03 Pagi Tentang motivasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia peneliti memperoleh informasi dari hasil wawancara, bahwa kurangnya motivasi dan focus siswa terhadap materi yang diberikan oleh pendidik. Selain itu dalam proses pembelajaran nampak siswa tidak memiliki motivasi, mereka cenderung mengabaikan dan menganggap pelajaran itu mudah namun tidak adanya motivasi belajar tentu juga dari berbagai faktor.

Motivasi siswa yang kurang terhadap pembelajaran disebabkan kurangnya kreativitas pendidik dalam menyampaikan materi, pendidik hanya menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi sehingga mempengaruhi kurangnya motivasi siswa dan itu juga yang menyebabkan siswa kurang memahami materi pelajaran terkadang mengabaikan tugas atau perintah yang diberikan oleh pendidik. Seperti contoh pada materi memahami isi sebuah peristiwa (cerita, teks atau percakapan). Terkadang pemahaman siswa terhadap sebuah peristiwa itu menimbulkan pemikiran yang berbeda.

Menurut (Rowiyan, 2007 : 310), Pendidik bertanggung jawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik. Keberhasilan ini bergantung pada upaya pendidik membangkitkan motivasi belajar anak didiknya. Banyak cara pembelajaran aktif yang bisa digunakan pendidik untuk kegiatan belajar mengajar dikelas agar terciptanya suasana yang interaktif, komunikatif, dan merangsang motivasi siswa untuk belajar. Motivasi belajar

diberikan kepada siswa merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual yang mempunyai peranan untuk menumbuhkan semangat, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Kegiatan dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Metode bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait hal tersebut yaitu “Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas V di SDN Cipedak 03 Pagi mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tahun ajaran 2019/2020.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apakah pendidik kurang kreatif dalam memilih metode pembelajaran bahasa Indonesia?
2. Apakah perhatian dan fokus siswa yang kurang terhadap materi yang diajarkan sehingga mempengaruhi motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia?
3. Apakah kurangnya motivasi yang diberikan oleh pendidik saat pembelajaran bahasa Indonesia?

4. Apakah kurangnya semangat dan minat sebagian besar siswa dalam belajar dan memperhatikan materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia?
5. Apakah kondisi kelas yang kurang kondusif karena banyak siswa yang kurang berantusias dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti memberikan pembatasan masalah, Pembatasan ini dilakukan agar penelitian dapat terarah. Adapun batasan dalam penelitian ini lebih menitikberatkan pada pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN Cipedak 03 Pagi pada tahun ajaran 2019/2020.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan dan identifikasi masalah yang telah ditentukan oleh peneliti maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut “Apakah terdapat pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN Cipedak 03 Pagi pada Tahun Ajaran 2019/2020?”

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Guru Pembimbing disekolah/lembaga terkait

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk mengatasi permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, serta membantu guru memperoleh gambaran dalam penerapan metode bermain peran (*Role Playing*) untuk melihat adanya motivasi belajar siswa, yang selanjutnya bisa diterapkan juga untuk mata pelajaran yang lain.

b. Kepala SD

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan disekolah yang dipimpinnya.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh metode bermain peran (*Role Playing*) terhadap motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015 : 125). Bandung: PT. Refika Aditama.
- Apsari, P. &. (2018 :52). *belajar dan pembelajaran*. depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Arikunto, S. (2013 : 174). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asih. (2016 : 103). Pustaka Setia.
- Azaz, W. &. (2009 : 109). *metode dan model model mengajar*. bandung: alfabeta.
- BSNP. (2006). *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Darmadi. (2017 : 36). *pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Darwis, & Lahming. (2017 : 126). *Metode dan Strategi Pembelajaran PKLH*. Alauddin University Press.
- Dewi, N. K. (2016 : 13). *implementasi metode pembelajaran*. kuningan : goresan pena .
- Dimiyati, M. (2013 : 86). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* . Jakarta : RINEKA CHIPTA .
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014 : 75). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endang, S. &. (2017 : 24-25). *peningkatan karakter demokratis dan hasil belajar pkn*. jawa tengah: nikrus media.
- Hamdani. (2011 : 87). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamdani. (2016 : 86). *metode pembelajaran mutakhir* . bandung : eksismedia grafisindo.
- Hamdayama, J. (2014 : 190). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hanum, F. H. (2017 : 67). *Bermain Peran dan Kemandirian*. Aceh: Natural Aceh.
- Harwono, M. &. (2017 : 35). depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.

- Indrawati, R., & Yaniawati, P. (2016 : 93). *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2016 : 241). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Khodijah. (2014 : 53). jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Khuluqo, I. E. (2017 : 129). *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- kompri. (2017 : 113). *belajar faktor faktor yang mempengaruhinya*. yogyakarta : media akademi.
- Lahming, D. (2017 : 1). *metode dan strategi pembelajaran pklh*. makassar: alauddin university.
- majid, a. (2013 : 309). *strategi pembelajaran* . bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA .
- Mudjiono, D. &. (2013 : 7). *belajar dan pembelajaran* . jakarta : RINEKA CIPTA .
- Nara, S. &. (2010 : 7). bogor : ghalia indonesia .
- Ngalimun. (2018 : 55). Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nurbaiti, S., & Maryanah, S. (2016 : 78). *Strategi dan Metode Pembelajaran Akti dan Menyenangkan*. saRaz Publishing.
- Pendidikan, B. S. (2006). Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. *Standar Nasional Pendidikan*, 120.
- Priansa. (2017 : 245). bandung : PUSAKA SETIA .
- Resmini, N., & Djuanda, D. (2007 : 53). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Bandung: UPI Press.
- Roestiyah. (2008 : 1). Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Sanjaya, W. (2013 : 147). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sardiman. (2006 : 73). jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA.
- Siregar, E., & Nara, H. (2010 : 50). *TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Bogor: Ghalia indonesia.

- Siska, Y. (2011). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. http://jurnal.upi.edu/file/4-Yulia_Siska-edit.pdf, 33.
- Slameto. (2010 : 2). *belajar dan faktor faktor yang mempengaruhinya*. jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Somantri, E. (2015 : 26). *Prestasi Belajar Siswa*. Surabaya: Kresna Bina Insan Prima.
- Sriwinarti. (2017 : 25). Jawa Tengah : NIKRUS MEDIA .
- Sugiyono. (2010 : 164). Bandung: Alfabeta.
- Sumantri. (2016 : 379). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT rajagrafindo Persada.
- Sumardi. (2000 : 10). *Buku Pelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Grasindo.
- Sutikno, M. S. (2014 : 33). Lombok: Holistica.
- Suyono, & Hariyanto. (2016 : 19). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tantawi, I. (2019 : 137). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tuti, R. &. (2018 : 1). *bermain peran bagi pemula*. surabaya: pustaka media guru.
- Ubaedy, A. (2016 :4). *Cara-cara Mengajarkan Anak Berbicara Membaca dan Menulis*. Jakarta: Bee Media Pustaka.
- Wahab, A. A. (2012 : 109). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
- Widiaati, E. (2017 : 29). *Metode dan Model Pembelajaran*. CV Al Qalam Media Lestari.
- Yamin, H. M. (2013 : 149). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- zulela. (2012 : 1). *pembelajaran bahasa indonesia* . bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA .