



Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV UPTDSD Negeri 122390 Pematang Siantar

Nora Anggriani Sianturi

HKBP NOMMENSEN Pematang Siantar

Assister Fernando Siagaian

HKBP NOMMENSEN Pematang Siantar

Radode Kristianto Simarmata

HKBP NOMMENSEN Pematang Siantar

Korespondensi penulis: noraaaanggriani@gmail.com

Abstract. *The aim of the research is to achieve learning and educational goals and foster student learning motivation. Type of quantitative research, with experimental methods. The population in this study were all fourth grade students at the UPTD SD Negeri 122390 Pematang Siantar school consisting of 27 students. The research instrument used was a questionnaire of 25 questions with variable x (role playing learning model) and variable y (student learning motivation).*

Based on the results of this research, it shows that the influence of the role playing learning model on learning motivation has a positive relationship. The results of the analysis of research data, this research data is proven by a significant value for variable Negeri 122390 Pematangsiantar.

Keywords: *Learning model, Student Learning Motivation*

Abstrak. Tujuan penelitian adalah untuk mencapai tujuan belajar dan pendidikan serta menumbuhkan motivasi belajar siswa. Jenis penelitian kuantitatif, dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di sekolah UPTD SD Negeri 122390 Pematang Siantar yang terdiri dari 27 siswa, instrumen penelitian yang digunakan adalah angket sebanyak 25 pertanyaan dengan variabel x (model pembelajaran role playing) dan variabel y (motivasi belajar siswa).

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, pengaruh model pembelajaran role playing dengan motivasi belajar terdapat hubungan yang positif. Hasil analisis data penelitian, data penelitian ini terbukti dengan nilai signifikan untuk variabel x secara stimulan terhadap variabel sebesar $0,000 > 0,005$ dengan $t_{hitung} = 16.516 > 4.242$ sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh positif antara model pembelajaran role playing dengan motivasi belajar siswa di kelas IV UPTD SD Negeri 122390 Pematang Siantar TA.2023/2024

Kata Kunci : *Model pembelajaran, Motivasi Belajar Siswa*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena merupakan aktivitas yang dirancang dengan tujuan membantu seseorang mengembangkan keterampilan hidup, pandangan hidup, mental, sosial dan keagamaan yang diperlukan di masyarakat. Motivasi merupakan dorongan yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu baik yang bersifat positif maupun negatif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. disampaikan dan bagaimana ciri-ciri siswa yang mendapatkan materi tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV UPTD SD Negeri 122390 Pematang Siantar yang dilakukan pada bulan Oktober pada masa praktik pengalaman lapangan (PPL), ditemukan masalah tentang rendahnya motivasi belajar siswa saat mengikuti pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor seperti, proses pembelajaran yang cenderung berorientasi pada guru, sehingga kurang terjalin interaksi antara guru dengan siswa, belajar juga lebih banyak menyajikan materi yang terdapat dalam buku teks tanpa memasukkan masalah sosial yang terdapat dalam lingkungan siswa sebagai materi pembelajaran, selain itu juga dapat disebabkan oleh siswa yang tidak menyukai mata pelajaran tertentu serta kurang mendapat perhatian dari orang tua mereka di rumah. Akibat dari rendahnya motivasi belajar tersebut adalah proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan efektif dan hasil belajar siswa tidak dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan. Pada tahun ajaran 2022/2023 mata pelajaran IPS di kelas IV memiliki kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65. Siswa yang dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) hanya berjumlah 50% atau 12 siswa dari 24 siswa dengan nilai tertinggi yaitu 80 dan nilai terendah 52. Berdasarkan capaian nilai tersebut dapat diketahui bahwa penguasaan materi IPS kelas IV tidak tuntas.

Permasalahan yang dihadapi guru dan siswa membutuhkan suatu pembelajaran yang dapat menyelaraskan ranah kognitif, afektif dan psikomotor untuk membuat adanya perubahan budaya belajar yang lebih baik untuk meningkatkan motivasi belajar sehingga hasil belajar siswa akan meningkat juga yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *Role Playing* adalah bentuk model mengajar dengan mendramakan cara tingkah laku didalam hubungan sosial. Bermain peran juga

merupakan model pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik karena melibatkan peserta didik secara aktif dan menjadi peserta didik sebagai subjek pembelajaran dengan hal tersebut peserta didik akan lebih mudah paham karena terlibat secara langsung.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. yang **digunakan** untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian ini adalah *pre- eksperimental designs* yaitu suatu jenis penelitian dengan tujuan mengetahui gambaran pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas IV UPTD SD Negeri 122390 Pematang Siantar.

Menurut Sugiyono (2018:16), penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini telah dilaksanakan di UPTD SD Negeri 122390 yang berada di jalan Laguboti Ujung, kecamatan siantar selatan, kota Pematang Siantar TA.2023/2024 dengan menggunakan 2 variabel. Menurut Sugiyono, 2018 variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang akan dipelajari oleh peneliti sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. yaitu variabel x (model pembelajaran *role Playing*) dan Y (motivasi belajar siswa), Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan adalah :

Instrument Angket

Instrumen angket disusun untuk mengumpulkan data, keterangan mengenai motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di dalam kelas melalui angket motivasi. Instrumen angket berisi seperangkat pertanyaan yang harus dijawab oleh responden atau siswa yang berhubungan dengan proses mengajar.

Lembar Observasi

Lembar observasi berisi daftar setiap siswa selama mengikuti

kegiatan pembelajaran. Pengisian lembar observasi dilakukan dengan cara menghitung jumlah siswa sesuai dengan kriteria pendidikan sikap dalam lembar observasi. Kriteria yang telah ditetapkan adalah mengantuk, malas, tidak memperhatikan dan rajin. Setiap siswa akan dinilai berdasarkan perilaku yang paling menonjol dan paling sering dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurannya (Azwar 1986). Selain itu validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti oleh peneliti (Cooper dan Schindler, dalam Zulganef, 2006)

Validitas berhubungan dengan suatu pengubah mengukur apa yang seharusnya diukur. Selanjutnya menurut Ghazali Imam (2009) uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Uji validitas ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu instrumen juga merupakan syarat uji regresi linear sederhana yakni data harus sudah melalui tahap validitas dan reliabel untuk sumber data primer, data juga harus lulus tahap uji normalitas dan linear. Reabilitas instrumen penelitian berkenaan pada tingkat kepercayaan atau keterandalan instrumen untuk digunakan sebagai pengumpul data sedangkan validitas berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2021).

Dalam penelitian ini uji validitas yang dipakai adalah angket sebanyak 25 pertanyaan yang disebar kepada responden. Pengujian ini dilakukan dengan menghitung *person product moment* yang dibandingkan dengan *r* tabel. Jika dihitung $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengumpulkan data, dan instrumen yang tidak valid tidak dapat digunakan dalam pengumpulan data. Berikut data hasil uji validitas instrumen dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil uji validitas variabel Y motivasi belajar siswa

Item ke-	<i>r</i> hitung	<i>r</i> tabel	Status
1	0.497	0.3783	Valid
2	0.157	0.3783	Tidak Valid
3	0.796	0.3783	Valid

4	0.634	0.3783	Valid
5	0.150	0.3783	Tidak Valid
6	0.413	0.3783	Valid
7	0.734	0.3783	Valid
8	0.540	0.3783	Valid
9	0.615	0.3783	Valid
10	0.555	0.3783	Valid
11	0.236	0.3783	Tidak Valid
12	0.286	0.3783	Tidak Valid
13	0.547	0.3783	Valid
14	0.754	0.3783	Valid
15	0.634	0.3783	Valid
16	0.492	0.3783	Valid
17	0.462	0.3783	Valid
18	0.433	0.3783	Valid
19	0.404	0.3783	Valid
20	0.516	0.3783	Valid
21	0.495	0.3783	Valid
22	0.555	0.3783	Valid
23	0.626	0.3783	Valid
24	0.529	0.3783	Tidak Valid
25	0.547	0.3783	Valid
Jumlah		Valid	20
		Tidak Valid	5

(Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti, 2023)

Berdasarkan tabel validitas diatas dapat disimpulkan bahwa dari 25 soal, yang dinyatakan valid hanya berjumlah 20 soal sedangkan yang tidak valid berjumlah 5 soal dengan nomor 2,5,11,12 dan nomor 24.

4.1.2 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Angket atau kuesioner merupakan instrumen penelitian yang berupa daftar pertanyaan untuk memperoleh keterangan dari sejumlah responden. Menurut Sugiyono (2021) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas IV. Data dari angket berupa tanggapan, persepsi, dan kesan siswa terhadap pelajaran IPS. Angket memiliki beberapa prinsip dalam penyusunannya angket yaitu jelas, membantu ingatan responden, membuat responden bersedia menjawab pertanyaan, mudah mengutarakan niat peneliti, dan bisa menyaring responden.

Hasil jawaban dari para responden inilah yang dijadikan sebagai data penelitian. Angket dapat bersifat kualitatif atau kuantitatif dan dapat dilakukan secara online, melalui telepon, di atas kertas atau tatap muka, dan pertanyaan tidak harus diberikan dengan

kehadiran peneliti. Angket memiliki kelemahan tertentu, seperti adanya kemungkinan pemilihan jawaban acak oleh responden tanpa membaca pertanyaan dengan benar, tetapi juga memiliki kelebihan yaitu representatif, efisien, anonim, fleksibel, mudah diolah dengan biaya rendah.

Berikut adalah hasil perhitungan angket dalam penelitian ini mengenai motivasi belajar siswa yang dapat dilihat pada tabel 4.2 dan 4.3 hasil angket motivasi belajar siswa.

Tabel 4.2 hasil angket motivasi belajar siswa sebelum model diterapkan

No	Nama Siswa	Hasil
1	A1	89
2	A2	58
3	A3	83
4	A4	67
5	A5	59
6	A6	87
7	A7	70
8	A8	63
9	A9	60
10	A10	63
11	A11	78
12	A12	65
13	A13	90
14	A14	78
15	A15	58
16	A16	60
17	A17	63
18	A18	57
19	A19	56
20	A20	79
21	A21	60
22	A22	63
23	A23	60
24	A24	57
25	A25	63
26	A26	56
27	A27	79

(Sumber: Data Diolah Oleh Peneliti, 2023)

Tabel 4.3 hasil angket motivasi belajar siswa sesudah model pembelajaran diterapkan

No	Nama Siswa	Hasil
1	A1	80
2	A2	72
3	A3	73
4	A4	68
5	A5	70

6	A6	77
7	A7	60
8	A8	91
9	A9	67
10	A10	70
11	A11	90
12	A12	74
13	A13	76
14	A14	58
15	A15	60
16	A16	83
17	A17	73
18	A18	86
19	A19	63
20	A20	68
21	A21	72
22	A22	68
23	A23	72
24	A24	70
25	A25	79
26	A26	67
27	A27	82

(Sumber : Data Diolah Oleh Peneliti, 2023)

4.1.3 Uji Hipotesis

a. Analisis Regresi Linear Sederhana

Regresi Linear Sederhana adalah metode Statistik yang berfungsi untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara variabel faktor penyebab (X) terhadap variabel akibatnya (Y). Regresi Linear Sederhana atau sering disingkat dengan SLR (Simple Linear Regression) juga merupakan salah satu metode statistik yang dipergunakan dalam produksi untuk melakukan peramalan ataupun prediksi tentang karakteristik kualitas maupun kuantitas.

Langkah-langkah dalam melakukan analisis regresi linear sederhana :

1. Menentukan tujuan dari melakukan analisis regresi linear sederhana
2. Identifikasikan variabel faktor penyebab (Predictor) dan variabel akibat (Response)
3. Melakukan pengumpulan data
4. Menghitung X^2 , Y^2 , XY dan total dari masing-masingnya
5. Menghitung a dan b berdasarkan rumus diatas.
6. Membuat model persamaan regresi linear sederhana.
7. Melakukan prediksi atau peramalan terhadap variabel faktor penyebab (x) atau variabel akibat (y). Setelah melakukan uji linear maka akan dilakukan hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana.

Setelah melakukan uji linear maka akan dilakukan hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana. Berikut hasil uji regresi linear sederhana. Berikut adalah hasil uji regresi

linear sederhana yang dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	35.182	9.447		3.724	.001
	sebelum	.543	.134	.646	4.064	.000

a. Dependent Variable: sesudah

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	788.841	1	788.841	16.516	.000 ^b
	Residual	1098.519	23	47.762		
	Total	1887.360	24			

a. Dependent Variable: sesudah

b. Predictors: (Constant), sebelum

b. Uji Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi adalah kemampuan variabel – variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen sangat terbatas, Sebaliknya jika nilai mendekati 1 (satu) dan menjauhi 0 (nol) memiliki arti bahwa variabel – variabel independen memiliki kemampuan memberikan semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen.

Tabel 4.5 Hasil dari uji koefisien korelasi (R) dan koefisien determinasi (R²)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.646 ^a	.418	.393	6.911

a. Predictors: (Constant), sebelum

(sumber: data diolah dengan spss)

Berdasarkan tabel 4.5 diatas dapat disimpulkan bahwa determinasi *r square* sebesar 0.418 hal ini mengandung arti bahwa pengaruh variable x secara stimulant terhadap variable y sebesar 41,8%

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap motivasi sebesar ada pembelajaran IPS kelas IV di UPTD Sd Negeri 122390 Pematang Siantar 0.418 atau 41.8% dengan nilai signifikan untuk pengaruh variabel x secara stimulan terhadap variabel y sebesar $0,000 < 0,05$ dengan nilai f hitung 16.516 > f tabel 4,242 sehingga dapat disimpulkan bahwa uji hipotesis diterima yang berarti adanya pengaruh variabel x terhadap variabel y.

Dalam Proses penelitian, peneliti bertindak sebagai guru didalam kelas yang mengajar menggunakan kurikulum ketentuan sekolah penelitian yaitu kurikulum merdeka belajar. Peneliti juga menggunakan dua RPP sebagai gambaran untuk melakukan proses pembelajaran mengenai kegiatan ekonomi di Indonesia. Pada materi ini pembelajaran bertujuan agar siswa mampu memahami, menjelaskan dan mempraktikkan sendiri kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- B.Uno, Hamzah, 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ernata, Yusvidha. 2017. Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward dan Punishment di SDN Ngaringan 05 Kec. Gandusari Kab. Blitar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5 (2) ; 781-790.
- Ghozali, Imam. (2011). *"Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS"*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: GP Press
- Joyce & Weil. 2009. *"Model Of Teaching"*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyono. 2018. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto, Ngilim. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: PT Raja Grafindo.
- Saifuddin, A. 2014. *Buku Panduan Praktis Pelayanan Kesehatan Maternal dan Neonatal*. Jakarta: Yayasan Bina Pustaka Sarwono Prawiharohardjo.
- Santoso B. 2011. *Pematangan Produk Dan Indeks Panen. Proseding Pembelajaran Pascapanen*.
- Sapriya. (2008). *Pendidikan IPS: Bandung Laboratorium PKn LPI Press* 2008.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*, bandung : Remaja Rosdakarya