# PENGARUH METODE PEMBELAJARAN SOSIODRAMA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PPKn

(Studi Eksperimen di SMP Negeri 11 Jakarta)

RAY DEAZ LEONARDO

4115133766

Skripsi yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2017**

# ABSTRAK

**Ray Deaz Leonardo,** ***Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Kelas VII SMP N 11 Jakarta Tahun ajaran 2016/2017*****. Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Juli 2017.**

Dalam rangka mengingkatkan motivasi belajar siswa, Guru PPKn di SMPN 11 Jakarta telah menerapkan metode sosiodrama dalam menyampaikan materi PPKn. Setelah diterapkan metode tersebut siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat ketika siswa yang tinggi ketika siswa sedang mementaskan drama di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data empiris mengenai pengaruh metode pembelajaran sosio dramaterhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMPN 11 Jakarta. Penelitian ini dilakukan pada bulan April sampai Mei 2017. Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen pendekatan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yaitu *simple random sampling.* Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 70 siswa yang terdiri dari 35 siswa kelas eksperimen dan 35 siswa kelas kontrol. Untuk mendapatkan data minat belajar peneliti menggunakan angket sebanyak 35 butir pertanyaan dengan 4 keterangan pilihan jawaban (Selalu, Sering, Pernah, Tidak Pernah). Skor untuk setiap pilihan jawaban bervariasi dimulai dari 4 untuk Selalu, 3 untuk Sering, 2 untuk Pernah, 1 untuk Tidak Pernah.

Uji validitas instrument minat belajar menggunakan rumus Pearson pada taraf signifikansi 0,05 dengan N = 30 diperoleh $r_{tabel}$ sebesar 0,361. Sedangkan reliabilitas instrument minat belajar siswa digunakan rumus KR-11, dari perhitungan diperoleh hasil 0,918 sehingga instrument reliabel. Pada uji coba penelitian diperoleh 30 soal valid dan 5 soal invalid. Pengujian homogenitas data dilakukan denga uji Fisher. Pada perhitungan data *Pre Test* diperoleh $F_{hitung}$ 1,33 dan pada perhitungan data *Post Test* diperoleh $F_{hitung}$ 1,44 sedangkan $F_{tabel}$ 1,77 maka dapat disimpulkan data populasi mempunyai varians homogen. Uji persyaratan analisis data dilakukan denga uji normalitas data populasi menggunakan liliefors. Pada kelas eksperimen *Pre Test* $L_{hitung}$ = 0,118, lalu pada kelas eksperimen *Post Test* $L_{hitung}$ = 0,074, pada kelas kontrol *Pre Test*$L_{hitung}$ = 0,071, lalu pada kelas kontrol *Post Test* $L_{hitung}$ = 0,064 yang semuanya berada dibawah nilai $L_{tabel}$ yaitu 0,150 berarti kedua kelas dari populasi berdistribusi normal. Pengujian Hipotesis menggunakan rumus uji-t, didapatkan $t_{hitung}$ = 8,091 dan $t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 adalah 1,995 dapat disimpulkan $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima. Hal ini menunjukan adanya pengaruh antara variable metode pembelajaran sosio drama terhadap motivasi belajar PPKn siswa di SMPN 11 Jakarta.

Dengan demikian penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan metode pembelajaran sosio drama mempengaruhi motivasi belajar PPKn kelas VII C SMPN 11 Jakarta.

**Kata Kunci : Metode Pembelajaran Sosio Drama, Motivasi Belajar PPKn**

## ABSTRACT

**Ray Deaz Leonardo, Effect of Sociodrama Learning Methods on Student Learning Motivation PPKn Class VII SMP N 11 Jakarta Academic Year 2016/2017. Study Program of Pancasila and Citizenship Education, Faculty of Social Sciences, Jakarta State University, July 2017.**

In order to improve students' learning motivation, the PPKn Teachers at SMPN 11 Jakarta have applied the sociodrama method in delivering PPKn materials. Once applied the method students become more enthusiastic in following the learning activities. This can be seen when students are high when students are staging drama in the classroom. Therefore, this study aims to obtain empirical data on the influence of learning methods of socio-dramater on the motivation of student learning subject of Civic Education at SMPN 11 Jakarta. This research was conducted from April to May 2017. This research was conducted by experimental method of quantitative approach. The sampling technique is simple random sampling. The number of samples in this study were 70 students consisting of 35 students of experimental class and 35 students of control class. To get the data of interest learners use questionnaire as many as 35 items of questions with 4 information choice answers (Always, Often, Never, Never). Scores for each answer selection vary from 4 to Always, 3 for Frequently, 2 for ever, 1 for Never.

The validity test of learning interest instrument using Pearson formula at significance level 0,05 with N = 30 obtained rtabel equal to 0,361. While the reliability of student interest learning instrument used the formula KR-11, from the calculation obtained results 0.918 so reliable instrument. In the research trials obtained 30 valid questions and 5 invalid questions. Testing of data homogeneity is done by Fisher test. In the calculation of Pre Test data obtained Fhitung 1.33 and on the calculation of Post Test data obtained Fhitung 1.44 while Ftabel 1.77 then it can be concluded population data has homogeneous variance. Test data analysis requirements performed by normality test population data using liliefors. In the experimental class Pre Test Lcount = 0.118, then in the Post Test class Lcitung = 0.074, the control class is Pre TestLhitung = 0,071, then the control class Post Test Lcount = 0,064 which is all below Ltabel value is 0,150 means the two classes of distributed population normal. Hypothesis testing using t-test formula, obtained tcount = 8,091 and ttable with significance level 0,05 is 1,995 can be concluded H0 rejected and H1 accepted. This shows the influence between the variables of learning methods of socio-drama to the motivation of learning PPKn students in SMPN 11 Jakarta.

This study concludes that learning using the socio-drama learning method influences the learning motivation of PPKn in Class VII C SMPN 11 Jakarta.



**Keywords: Socio Drama Learning Method, Learning Motivation of PPKn.**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**
**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**
**FAKULTAS ILMU SOSIAL**
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telp. (62-21) 29266139, 29266138, 4890046 Ext. 203, 47882930, 4890108, 4753655,
Fax. (62-21) 47882930, 4753655

Fostering Future Leaders

# LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**Penanggung Jawab/ Dekan Fakultas Ilmu Sosial**

**Universitas Negeri Jakarta**

Dr. Muhammad Zid, M.Si.
NIP. 19630412.199403.1.002

## TIM PENGUJI

| No. | Nama | Tanda Tangan | Tanggal |
|---|---|---|---|
| 1 | Drs. H. Suhadi, M.Si<br>*Ketua* | ..... | 31-7-2017 |
| 2 | Dra. Wuri Handayani, M.Si.<br>*Sekertaris* | ..... | 31-7-2017 |
| 3 | Dr. Hj. Etin Solihatin, M.Pd.<br>*Pembimbing I (Anggota)* | ..... | 31-7-2017 |
| 4 | Dwi Afrimetty, S.H., M.H.<br>*Pembimbing II (Anggota)* | ..... | 28-7-2017 |
| 5 | Drs. Agus Martono, M.Sc.<br>*Penguji Ahli* | ..... | 31-7-2017 |

**Tanggal Lulus : 26 Juli 2017**

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah karya Saya sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah Saya nyatakan dengan benar.

**Nama** : **Ray Deaz Leonardo**

**Nomor Registrasi** : **4115133766**

**Tanda Tangan** :


**Tanggal** : 21 Agustus 2017

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI/KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika Universitas Negeri Jakarta, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

| | |
|---|---|
| Nama | : Ray Deaz Leonardo |
| Nomor Registrasi | : 4115133766 |
| Program Studi | : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan |
| Fakultas | : Ilmu Sosial |
| Jenis Karya | : Skripsi |

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif *(Non-Exclusive Royalty Free Right)* atas Skripsi Saya yang berjudul:

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN SOSIODRAMA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PPKn**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data *(data base)*, merawat dan mempublikasikan Skripsi Saya selama tetap mencantumkan nama Saya Sebagai penulis/penciptas dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan Sebenar-benarnya.

Dibuat di Jakarta

Pada tanggal Juli 2017

Yang menyatakan

Ray Deaz Leonardo

4115133766

**MOTTO**

**“Imajinasi kita adalah batas yang sebenarnya dari apa yang bisa kita miliki di hari esok.”**

**“Teruslah belajar dari pengalaman.”**

***“Education is the most powerful weapon which you can use to change the world.”***

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

*Puji syukur kepada Tuhan YME, karena dengan kuasa-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini...*

*Dengan segala ketulusan hati kupersembahkan karya ilmiah ini kepada orang-orang yang mempunyai ketulusan jiwa yang senantiasa membimbingku selama aku dilahirkan ke dunia ini...*

*Ayahanda Winner dan Ibunda Shinta tersayang...*

*Engkaulah guru pertama dalam hidupku...*

*Pelita hatimu yang telah mengasihiku dan menyayangiku dari lahir sampai hari ini...*

*Terimakasih atas semua yang telah engkau berikan kepadaku...*

*Ray Deaz Leonardo, S.Pd*

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan YME karena atas rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan tepat waktu dan berjudul "Pengaruh Metode Sosio Drama Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKn "disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

Saya sangat menyadari bahwa banyak pihak yang telah membantu sehingga penulisan ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis banyak terima kasih dan penghargaan yang mendalam kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Zid, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial.
2. Bapak Drs. Suhadi, M.Si selaku Ketua Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
3. Kepada dosen pembimbing 1 Dr. Hj. Etin Solihatin, M.Pd.. dan dosen pembimbing 2 Dwi Afrimety T, SH, MH, terima kasih atas bimbingan, saran, kritikan dan doa kepada penulis dalam membantu proposal skripsi ini. Serta kepada semua Bapak dan Ibu dosen Program Studi PPKn yang selama ini telah memberikan bimbingan dan pengarahan yang sangat berharga kepada penulis dalam menyelesaikan studi.
4. Orang tua tercinta Bapak Winner Sipayung dan Ibu Shinta Uli yang selalu memberikan motivasi.
5. Mahasiswa PPKn A 2013.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam penyusunan skripsi ini. Peneliti sangat berterima kasih atas kritik, saran dan masukan untuk perbaikan dari skripsi ini agar lebih bermanfaat bagi semua orang.

Jakarta, Januari 2017

Ray Deaz Leonardo

# DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... i

LEMBAR PENGESAHAN ..... ii

LEMBAR ORISINALITAS ..... iii

LEMBAR PUBLIKASI ..... iv

MOTTO ..... v

LEMBAR PERSEMBAHAN ..... vi

KATA PENGANTAR ..... vii

DAFTAR ISI ..... ix

DAFTAR TABEL ..... xi

DAFTAR GAMBAR ..... xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah ..... 1
B. Identifikasi Masalah ..... 6
C. Pembatasan Masalah ..... 7
D. Rumusan Masalah ..... 7
E. Manfaat Peneliti ..... 7

BAB II KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori ..... 9
   a. Konsep Motivasi Belajar ..... 9
      1. Hakikat Belajar ..... 9
      2. Hakikat Motivasi ..... 12
      3. Hakikat Motivasi Belajar ..... 15
      4. Ciri-ciri Motivasi Belajar ..... 16
      5. Faktor-faktor Motivasi Belajar ..... 17
      6. Peranan Motivasi dalam Belajar ..... 17
      7. Teknik-teknik Motivasi dalam Pembelajaran ..... 19
   b. Metode Pembelajaran ..... 20
   c. Metode Pembelajaran Sosio Drama ..... 22

d. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ..... 28
B. Kerangka Berikir ..... 26
C. Pengajuan Hipotesis ..... 30
D. Penelitian yang Relevan ..... 30

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian ..... 31
B. Tempat dan Waktu Penelitian ..... 31
C. Metode Penelitian ..... 31
D. Desain Penelitian ..... 32
E. Populasi dan Sampel ..... 33
F. Teknik Pengumpulan Data ..... 34
G. Instrumen Penelitian ..... 36
H. Teknik Analisis Data ..... 38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data ..... 41
B. Pengujian Persyaratan Analisis ..... 50
C. Pengujian Hipotesis ..... 54
D. Pembahasan Hasil Penelitian ..... 56
E. Keterbatasan Penelitian ..... 57

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan ..... 59
B. Implikasi ..... 60
C. Saran ..... 61

DAFTAR PUSTAKA ..... 62

DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN

# DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Metode Pembelajaran Sosio Drama Joyce & Weil.....24

Tabel 3.1 Desain penelitian eksperimen *pretest-post test control group desig*.....32

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen motivasi belajar.....37

Tabel 3.3 Skor Jawaban.....38

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Pretest Kelas Eksperimen.....42

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Posttest Kelas Eksperimen.....44

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Pre Test Kelas Kontrol.....46

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Post Test Kelas Kontrol.....48

Tabel 4.5 Uji Normalitas Pre Test Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....50

Tabel 4.6 Uji Normalitas Post Test Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....51

Tabel 4.7 Uji Normalitas Pre Test Hasil Belajar Kelas kontrol.....51

Tabel 4.8 Uji Normalitas Post Test Hasil Belajar Kelas kontrol.....52

Tabel 4.9 Uji Homogenitas Pre-test Hasil Belajar.....53

Tabel 4.10 Uji Homogenitas Post Test Hasil Belajar.....54

Tabel 4.11 Hasil Uji-t.....55

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Grafik Histogram Motivasi Belajar Kelas Eksperimen sebelum diberi perlakuan (Pre-test).....43

Gambar 4.2 Grafik Histogram Motivasi Belejar Kelas Eksperimen setelah diberi perlakuan (Post-test) .....45

Gambar 4.3 Grafik Histogram Motivasi Belajar Kelas Kontrol sebelum diberi perlakuan (Pre-test).....47

Gambar 4.4 Grafik Histogram Motivasi Belajar Kelas Kontrol setelah diberi perlakuan (Post-test) .....49

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah merumuskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[1]

Peran guru sangatlah dibutuhkan untuk mendukung terciptanya suasana belajar mengajar yang menyenangkan aktif dan memungkinkan anak berprestasi secara maksimal. Sedangkan tingkat partisipasi yang dimaksud adalah keterlibatan siswa dalam menyikapi, memahami, mencerna materi yang disajikan dalam proses belajar. Bagaimanpun baiknya sarana pendidikan apabila guru tidak melaksanakan tugasnya dengan baik maka hasil pembelajaran tidak akan memberikan hasil yang memuaskan.

[1]Undang-undang SISDIKNAS (Jakarta: SinarGrafika, 2003), hal.5

Guru atau pengajar dalam sistem pendidikan merupakan komponen yang paling penting dan berperan dalam mewujudkan peningkatan sumber daya manusia. Guru sebagai salah satu komponen manusia merupakan profesi atau pekerjaan yang memerlukan pendidikan dan keahlian khusus. Guru bukan hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa di kelas, tetapi juga merupakan tenaga profesional yang dapat menjadikan siswa mampu merencanakan, menganalisa, dan menyimpulkan masalah yang dihadapi. Jadi selain mengajar didepan kelas guru juga mampu dan bertanggung jawab mendewasakan anak didik sesuai dengan jenjang pendidikannya mulai dari TK, SD, SMP, SMA.Oleh karena itu, segala tingkah laku, ucapan, sikap seorang guru hendaklah dapat mencerminkan sikap yang dapat diteladani Karena merupakan bagian dari pengakuan masyarakat terhadap profesi guru.

Sebagai seorang pendidik, Guru wajib memenuhi beberapa persyaratan tertentu, yakni meliputi syarat-syarat kepribadian dan syarat – syarat teknis keguruan. Syarat – syarat kepribadian yaitu sikap pribadi yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila. Sedangkan syarat teknis keguruan adalah kemampuan yang dimiliki oleh guru berkenaan dengan wawasan kependidikan yang dilegitimasi berupa ijazah keguruan.

Dalam proses belajar guru merupakan komponen penentu keberhasilan siswa, maka dari itu guru di dalam kegiatan pembelajaran dituntut kemampuannnya untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Berkaitan denganitu, Sardiman dalam buku interaksi dan motivasi belajar mengajar menyatakan ada 3 tingkat professional guru dalam bidang kependidikan yaitu: "1.) Capable-personal, artinya guru dapat diharapkan memiliki pengetahuan kecakapan, dan keterampilan serta sikap yang lebih mantap sehingga mampu mengelola proses belajar mengajar secara efektif; 2.) Guru sebagai innovator, artinya memiliki pengetahuan dan kecakapan dan serta sikap yang tepat terhadap suatu pembaharuan; 3.) Guru sebagai developer, artinya guru harus memiliki pandangan yang jauh kedepan dalam menjawab tantangan yang dihadapi dalam sektor pendidikan."[2]

Berdasarkan pernyataan diatas, guru dituntut untuk wajib mengenal, memahami, dan mengembangkan berbagai macam metode atau pun model pembelajaran yang sudah ada untuk diterapkan sesuai dengan kondisi kelas dan materi pembelajaran yang sedang kita ajarkan. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru untuk berinteraksi dengan siswa pada saat proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode yang tepat akan tercipta suasana interaktif edukatif ,dimana guru berperan sebagai fasilitator sedangkan siswa berperan sebagai subjek belajar.

Agar mendapatkan hasil yang maksimal dan sesuai harapan dalam pembelajaran dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang tepat. Usia remaja khususnya usia remaja pada masa sekolah menengah pertama adalah usia dimana pembelajaran akan lebih mudah diserap jika mereka terlibat langsung. Oleh karena itu dipilihlah metode sosio drama. Metode sosio drama telah dilakukan oleh guru sebagai upaya menciptakan sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diterima.

Salah satu metode yang inovatif yang dapat dicoba untuk diterapkan adalah metode sosio drama. Istilah sosiodrama dan bermain peranan (role playing) merupakan dua istilah yang sama. Metode sosio drama adalah metode yang

---

[2]Sardiman A.M, *InteraksidanMotivasiBelajarMengajar:PedomanBagi Guru danCalon Guru*, (Jakarta: PT. Grafindo, 2006),hal.135.

menarik karena dalam penyajiannya metode ini disajikan dengan cara memperagakan dan mempertunjukan kepada siswa tentang suatu proses, situasi, atau benda tertentu. Metode pembelajaran sosio drama sering digunakan dalam mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah dalam hubungan sosial. Metode ini cocok diterapkan sebagai metode pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran PPKn. Hal ini dikarenakan sebagian besar materi dalam pelajaran PPKn berisi tentang nilai dan norma sosial serta sejarah perjuangan bangsa menuju kemerdekaan yang apabila disimulasikan akan membantu untuk mempelajari perilaku dan nilai sosial serta dapat menggambarkan keadaan di masa lalu sehingga diharapkan siswa akan lebih memahami nilai positif dibalik sebuah kejadian di masa lalu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran PPKn kelas VII SMP Negeri 11 Jakarta, metode pembelajaran sosio drama telah diterapkan di SMP Negeri 11 Jakarta sebagai salah satu variasi metode penyampaian materi PPKn. Menurut bapak Surwa, S.Pd, salah satu guru PPKn kelas VII, metode sosio drama telah beberapa kali diterapkan sebagai sarana bermain sambil belajar siswa. Namun pada kenyataannya ada kencenderungan bahwa PPKn adalah pelajaran yang membosankan berupaha falan. Sering kali pelajaran PPKn diberikan secara monoton dan tidak bervariasi. Guru kebanyakan menggunakan metode ceramah sehingga siswa menjadi pasif dan akhirnya bosan dan mengantuk. Metode pembelajaran sosio drama selalu digunakan oleh bapak Surwa terutama pada materi norma dan keadilan saja.

Belum diketahui apakah metode ini berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu akan diteliti seberapa besar pengaruh penerapan metode sosiodrama terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, kedepannya dapat digunakan sebagai alternatif metode yang efektif.

Sebuah metode tentu memiliki kekurangan dan kelebihan. Berbicara mengenai kelebihannya, metode sosiodrama dapat memberikan kesan dalam ingatan siswa karena mereka terlibat langsung dengan cara merekontruksi sebuah kejadian sejarah atau peristiwa masa lalu dan juga dapat melibatkan siswa dalam memperagakkan kegiatan atau sikap yang mengandung nilai - nilai kewarganegaraan. Selain itu siswa akan lebih antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar. Ketika pelaksanaan metode ini rasa tanggung jawab dan kerjasama juga akan terlatih dengan sendirinya sehingga hal tersebut diharapkan akan tertanam di dalam benak siswa dan kemudian diwujudkan dalam perbuatan nyata.

Di samping beberapa kelebihan yang terurai diatas , adapula beberapa kekurangan penerapan metode sosiodrama. Waktu yang dibatasi menjadi permasalahan tersendiri mengingat metode ini dalam penerapannya membutuhkan waktu yang relatif panjang. Selain faktor waktu, adapula faktor psikologis siswa yang kurang percaya diri juga dapat menghambat terlaksananya metode ini.

Terlepas dari beberapa kekurangan diatas, metode sosiodrama jika diterapkan secara maksimal akan menghasilkan output sesuai harapan. Hal tersebut dikarenakan ketika siswa melaksanakan metode ini dengan baik, mereka akan merasa menjadi bagian dari sebuah kejadian yang disimulasikan. Ketika siswa telah menjadi bagian dari sebuah kejadian maka siswa akan merasa lebih

berantusias karena memiliki tanggung jawab maka nilai yang terkandung didalamnya akan lebih berbekas dalam benak siswa.

Atas dasar kelebihan yang dimiliki metode sosiodrama, maka bukan tidak mungkin metode ini menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan motiviasi siswa di dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu untuk mengetahui efektif atau tidaknya penerapan metode ini perlu diteliti pengaruh penerapan metode pembelajaran sosiodrama terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas peneliti mempunyai ketertarikan untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penerapan metode pembelajaran sosio drama terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 11 Jakarta.

## B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran sosio drama terhadap motivasi belajar di SMP Negeri 11 Jakarta ?
2. Bagaimana pengaruh metode pembelajaran sosio drama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 11 Jakarta ?
3. Bagaimana motivasi belajar yang diperoleh saat menggunakan metode sosio drama pada saat kegiatan belajar mengajar ?

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian yang telah diuraikan diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam ruang lingkup penelitian pada masalah "Pengaruh metode pembelajaran sosio drama terhadap motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas VII di SMPN 11 Jakarta."

## D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah disampaikan, peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut: "Adakah pengaruh penggunaan metode pembelajaran sosio drama terhadap motivasi belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) siswa di SMPN 11 Jakarta Tahun Ajaran 2016-2017?"

## E. Kegunaan Penelitian

a. Siswa

   Membangkitkan rasa semangat, memberikan kemudahan dalam pemahaman terhadap materi pelajaran yang telah di sampaikan, menghilangkan rasa malas belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

b. Bagi guru

   Sebagai referensi untuk menyampaikan pelajaran, agar tercapai hasil belajar yang diharapkan, serta memperbaiki suasana pembelajaran yang tidak kondusif.

c. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman yang berharga dalam pembentukan menjadi guru yang professional.

# BAB II

# KAJIAN TEORI KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

## A. Deskipsi Teoritis

### a. Konsep Motivasi Belajar

#### 1. Hakikat Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti merorganisasi pengalaman belajar, mengolah kegiatan belajar mengajar, menilai proses, dan hasil belajar, kesemuanya termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru.[3]

Pengertian belajar ini dikonotasikan dengan perubahan tingkah laku (change in behavior). Thorndike, salah seorang pendiri aliran teori belajar tingkah laku mengemukakan teorinya bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan dan gerakan) dan respons (yang juga bisa berupa pikiran, perasaan dan gerakan). Jelasnya, menurut Thorndike, perubahan tingkah laku dapat berwujud sesuatu yang konkret (dapat diamati) atau yang nonkonkret (tidak dapatdiamati).[4]

Di dalam belajar praktik misalnya, perubahan tingkah laku seseorang dapat dilihat secara konkret atau dapat diamati. Pengamatan ini dapat diwujudkan

[3] Syaiful Bahri Dhamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006) hal.10-11
[4] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007) hal. 11

dalam bentuk gerakan yang dilakukan terhadap suatu objek yang dikerjakannya. Seorang guru memberikan perintah kepada siswa untuk melakukan kegiatan praktik merupakan "stimulus", dan siswa dengan menggunakan pemikirannya, melakukan kegiatan praktik merupakan "respons" yang hasilnya langsung dapat diamati. Dengan demikian, kegiatan belajar yang tampak dalam teori belajar tingkah laku dalam pandangan Thorndike mengarah pada hasil langsung belajar, atau tingkah laku yang ditampilkannya.[5]

W.S Winkel memberikan pengertian belajar sebagai bentuk perubahan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru, akibat pengalaman dan latihan. Sejalan dengan pengertian itu, Cronbach mengemukakan bahwa "learning is shown by a change in behavior as result of experience". Pengertian yang serupa dikatakan oleh Sartain yang mengatakan pengertian belajar sebagai "*The process by which a realitivity enduring change in behavior occurs a result of experience practice*" yang artinya belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang relatif tahan lama sebagai hasil dari pengalaman.[6]

Adapun pengertian belajar yang dikemukakan Whiterington, bahwa belajar adalah suatu proses perubahan dalam kepribadian sebagaimana dimanifestasikan dalam perubahan penguasaan pola-pola respon tingkah laku yang baru nyata dalam perubahan keterampilan, kebiasaan, kesanggupan, dan sikap. Sejalan dengan itu, Reber menyatakan belajar adalah proses memperoleh

---

[5]*Ibid,* hal. 11-12

[6]Tim PengembangIlmuPendidikan FIP – UPI, *Ilmu&AplikasiPendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2007), hal.328

pengetahuan dan merupakan suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.[7]

Berdasarkan pengertian-pengertian yang diberikan oleh para ahli diatas maka dapat di simpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan ter sebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain.

Dari sejumlah pengertian belajar yang telah diuraikan, ada kata yang sangat penting untuk dibahas yaitu kata "perubahan" atau "Change". Ketika kata "perubahan" dibicarakan dan dipermasalahkan, maka pembicaraan sudah menyangkut permasalah mendasar dari maslah belajar. Apapun formasi kata dan kalimat yang dirangkai oleh para ahli untuk memberikan pengertian belajar, maka intinya tidak lain adalah masalah "perubahan" yang terjadi dalam diri individu yang belajar. Perubahan yang dimaksudkan tentu saja perubahan yang sesuai dengan perubahan yang diinginkan atau dikehendaki oleh pengertian belajar dimaksud. Oleh karena itu, seseorang yang melakukan aktivitas belajar dan di akhir aktivitasnya itu telah memperoleh perubahan dalam dirinya degan pemilikan pengalaman baru, maka individu itu telah dikatan belajar.

---

[7] *Ibid.*

**2. Hakikat Motivasi**

WS.Winkel dalam buku membedakkan "motif" dan "motivasi" sebagai berikut: Motif merupakan daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas – aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan sedangkan motivasi merupakan daya penggerak yang telah menjadi aktif.[8]

Motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, atau keadaan seseorang sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.Sedangkan motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif – motif menjadi perbuatan atau tingkah laku demi mencapai tujuan tertentu.

Menurut Mc.Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diriseseorang yang di tandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting:

(a.) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakkan-nya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
(b.) Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa/"feeling", afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah-laku manusia.

[8]W.S. Winkel, *PsikologiPengajaran*(Yogyakarta: Media Abadi, 2007) hal.172

(c.) Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan.[9]

Maka dapat dikatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada di diri manusia. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.[10]Dengan motivasi, seseorangakan lebih bersemangat dalam melakukan aktifitasnya. Semangat yang dimaksud merupakan penggerak sehingga menimbulkan dorongan dalam melakukan suatu kegiatan. Motivasi bukan hanya berperan dalam belajar di sekolah, melainkan juga dalam bidang-bidang kehidupan yang lain. Jika di dalam proses pembelajaran guru dapat menciptakan suasana yang dapat menciptakan motivasi belajar maka peserta didik akan menyukai pelajaran tersebut.

Persoalan motivasi ini, dapat juga dikaitkan dengan persoalan minat. Minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri.[11] Maka dari itu, apa yang dilihat seseorang sudah tentu membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri.

---

[9]Sadirman A.M.,*Interaksi&MotivasiBelajarMengajar* (Jakarta: Grafindo, 2006) hal.73-74
[10]*Ibid,*hal.75
[11]*Ibid,*hal.76

Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada suatu ciri atau situasi (biasa nya disertai dengan perasaan senang), karena merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Bernard bahwa minat tidak timbul secara tiba-tiba/spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja.[12] Jadi sangat jelas bahwa minat akan selalu berkaitan dengan kebutuhan atau keinginan.

Seperti telah diterangkan di muka bahwa seseorang melakukan aktivitas itu di dorong oleh adanya faktor-faktor kebutuhan biologis, insting, unsur-unsur kejiwaan yang lain serta adanya pengaruh perkembangan budaya manusia. Sebenarnya semua faktor-faktor itu tidak dapat dipisahkan dari soal kebutuhan, kebutuhan dalam arti luas, baik kebutuhan yang bersifat biologis maupun psikologis. Dengan demikian, dapatlah ditegaskan bahwa motivasi, akan selalu berkait dengan soal kebutuhan. Sebab seseorang akan terdorong melakukan sesuatu bila merasa ada suatu kebutuhan. Kebutuhan ini timbul karena adanya keadaan yang tidak seimbang, tidak serasi atau rasa ketegangan yang menuntut suatu kepuasan. Kalau sudah seimbang dan terpenuhi pemuasannya berarti tercapailah suatu kebutuhan yang diinginkan. Kalau kebutuhan itu telah terpenuhi, telah terpuaskan, maka aktivitas itu akan berkurang dan sesuai dengan dinamika kehidupan manusia, sehingga akan timbul tuntutan kebutuhan yang baru. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan manusia bersifat dinamis, berubah-ubah sesuai dengan sifat kehidupan manusia itu sendiri. Jadi, jika ada sesuatu yang dianggap

[12] *Ibid*

menarik, diinginkan dan dibutuhkannya pada suatu saat tertentu, mungkin di saat lain tidak lagi menarik dan tidak dihiraukan lagi.

### 3. Hakikat Motivasi Belajar

Menurut Sardiman, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin dan memberikan arah pada kegiatan belajar. Siswa yang memliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.[13]

Menurut Uno, hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.[14]

Menurut Koeswara, siswa belajar karena didorong kekuatan mental, kekuatan mental itu berupa keinginan dan perhatian, kemauan, cita-cita di dalam diri seseorang terkadang adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu dalam belajar.[15]

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Di dalam kegiatan belajar sangat diperlukan adanya motivasi. *Motivation is an essential condition of learning.* Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada

[13]Sardiman A.M, *Op.Cit.,* hal.135.
[14]Hamzah B. Uno,Op.Cit., hal. 23
[15]Dimyati, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta: Depdikbud, 2005) Hal. 80

motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu.[16]

Dari pengertian diatas, maka dapat dikatakan bahwa motivasi belajar adalah kesanggupan untuk melakukan kegiatan belajar karena didorong oleh keinginannya untuk memenuhi kebutuhan dari dalam dirinya ataupun yang datang dari luar. Kegiatan itu dilakukan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar, motivasi mempunyai peranan besar dalam keberhasilan siswa. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

**4. Ciri-ciri motivasi belajar**

Sardiman A.M mengemukakan ciri-ciri motivasi yang ada pada siswa di antaranya adalah:

a.) Tekun menghadapi tugas;
b.) Ulet menghadapi kesulitan;
c.) Menunjukkan minat terhadap bermacam – macam masaslah orang dewasa;
d.) Lebih senang bekerja mandiri;
e.) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin;
f.) Dapat mempertahankan pendapatnya.[17]

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti diatas, berarti seseorang itu memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi. Ciri-ciri motivasi belajar seperti diatas akan sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Sedangkan Indikator motivasi belajar menurut Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

(1) adanya hasrat dan keinginan berhasil;
(2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
(3) adanya harapan dan cita-cita masa depan;
(4) adanya penghargaan dalam belajar;

[16]Sadirman A.M.,*Op.Cit.,* hal.84
[17]Sardiman A.M, *Op.Cit.,* hal.81

(5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar;
(6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.[18]

Indikator diatas yang akan digunakan dalam menyusun kisi-kisi instrumen angket untuk mengungkap salah satu variabel terikat dalam penelitian ini yaitu motivasi belajar. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan ciri-ciri motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari ketekunan diri seorang siswa dalam belajar. Seorang siswa yang senantiasa memiliki motivasi belajar tinggi, melibatkan aktif dalam kegiatan belajar, dan memiliki keterlibatan afektif yang tinggi dalam belajar juga dapat dikatakan siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi.

**5. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar**

Menurut Hamzah B. Uno, motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan eksterinsik. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.[19] Motivasi dapat timbul diakibatkan dari dalam diri seseorang yang disebut faktor intrinsik dan dapat timbul diakibatkan dari luar diri seseorang yang disebut faktor ekstrinsik. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sesuatu yang bersifat dinamis dan memiliki faktor yang beragam.

**6. Peranan Motivasi dalam Belajar**

Motivasi belajar berperan dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai

[18]Hamzah B. Uno, *Op. Cit.,* hal.23
[19]Hamzah B. Uno, *Op.Cit.,* hal. 23

banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.[20] Motivasi berkaitan dengan suatu tujuan. Sehubungan dengan hal tersebut Sardiman A.M menyebutkan ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran antara lain;

(a.) menentukan hal hal yang dapat dijadikan penguatan belajar, motivasi berperan dalam penguatan belajar apabila seseorang anak yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya. Dengan perkataan lain, motivasi dapat menentukan hal-hal apa di lingkungan anak yang dapat meperkuat perbuatan belajar. Untuk seorang guru perlu memahami suasana itu, agar dia dapat membantu siswanya dalam memilih faktor-faktor atau keadaan yang ada dalam lingkungan siswa sebagai bahan penguat belajar.

(b.) Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar, peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya bagi anak.

(c.) Motivasi menentukkan ketekunan belajar, seseorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu akan berusaha mempelajarinya dengan baik. Dalam hal itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar.[21]

Motivasi dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar menurut Hamzah B. Uno, antara lain:

(1) Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar
(2) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai
(3) Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar
(4) Menentukan ketekunan dalam belajar[22]

Dengan demikian peran motivasi dalam belajar yaitu sebagai pendorong siswa untuk berbuat kearah tujuan yang hendak dicapai dengan menyeleksi perbuatan yang bermanfaat untuk mencapai tujuan tersebut, sehingga ketekunan

[20]Sardiman A.M, *Op,Cit*,. hal.75
[21]Hamzah B. Uno, *Op.Cit.,* hal. 27-28
[22] Ibid, hal 27

dalam belajar akan terjadi. Kemudian dalam hubungannya dengan kegiatan belajar, yang penting bagaimana menciptakan kondisi atau proses yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Memberikan motivasi kepada seorang siswa, berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu.

Pada tahap awalnya akan menyebabkan si subjek belajar merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar.[23] Kemudian, motivasi belajar akan dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar.

**7. Teknik-teknik motivasi dalam pembelajaran**

Dapat dikatakan bahwa terdapat teknik-teknik motivasi dalam pembelajaran yang sangat beragam, beberapa teknik motivasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran sebagai berikut:

(a.) Menggunakan materi yang dikenal siswa sebagai contoh dalam belajar. Sesuatu yang telah dikenal siswa, dapat diterima dan diingat lebih mudah.
(b.) Gunakan kaitan yang unik dan tak terduga untuk menerapkan suatu konsep dan prinsip yang telah dipahami. Sesuatu yang unik, tak terduga, dan aneh lebih dikenang oleh siswa daripada sesuatu yang biasa-biasa saja.
(c.) Menuntut siswa untuk menggunakan hal-hal yang telah dipelajari sebelumnya. Dengan jalan itu, selain siswa belajar dengan menggunakan hal-hal yang telah dikenalnya, dia juga dapat menguatkan pemahaman atau pengetahuannya tentang hal-hal yang telah dipelajarinya.
(d.) Menggunakan simulasi dan permainan. Simulasi merupakan upaya untuk menerapkan sesuatu yang dipelajari atau sesuatu yang sedang dipelajari melalui tindakan langsung. Baik simulasi maupun permainan merupakan proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang sangat menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna secara

[23] Sardiman A.M*, Op.Cit.,* hal.77

afektif atau emosional bagi siswa. Sesuatu yang bermakna akan lestari diingat, dipahami atau dihargai.

(e.) Memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlihatkan kemahirannya di depan umum. Hal itu akan menimbulkan rasa bangga dihargai oleh umum. Pada gilirannya suasana tersebut akan meningkatkan motif belajar siswa.[24]

Dari uraian diatas dapat dikatakan bahwa motivasi belajar merupakan pendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa itu dapat tercapai. Oleh karena itu yang penting bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar. Maka dari itu, diperlukan teknik-teknik motivasi dalam pembelajaran. Teknik-teknik tersebut berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi siswa. Terdapat beragam teknik yang dapat digunakan akan tetapi yang diperlukan adalah menggunakan teknik yang paling tepat untuk menghasilkan motivasi belajar siswa, karena semakin tepat motivasi yang diberikan akan semakin berhasil pula pelajaran itu. Maka dari itu, motivasi akan berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran tersebut. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama disadari adanya motivasi, maka seorang siswa yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil kegiatan pembelajaran dan pemahaman siswa, jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa.

**b. Metode Pembelajaran**

[24]Hamzah B. Uno, *Ibid,* hal. 35

Menurut Nana Sudjana, metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.[25]

Menurut Uno, metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsi nya yang merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu, sedangkan teknik adalah cara yang digunakan.[26]

Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, metode yang dipilih oleh masing-masing guru adalah sama, tetapi mereka menggunakan teknik yang berbeda.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: ceramah, demonstrasi, diskusi, sosio drama/simulasi, laboratorium, pengalaman lapangan, brainstorming, debat, simposium, dan sebagainya. Macam-macam metode pembelajaran menurut Nana Sudjana antara lain: a.) metode tutorial; b.) metode demonstrasi; c.) metode debat; d.) metode bermain peran (role playing) e.) metode problem solving.[27]

---

[25] Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006) hal.76

[26] Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran,* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009) hal. 2

[27] Nana Sudjana, Op.Cit., hal.77-89

Jadi, dari uraian diatas dapat dikatakan metode merupakan bagian dari model pembelajaran. Metode merupakan cara yang digunakan guru untuk melaksanakan rencana yaitu mencapai tujuan pembelajaran yang disusun dalam bentuk kegiatan nyata atau praktis. Pada berbagai situasi proses pembelajaran seringkali digunakan berbagai istilah yang pada dasarnya dimaksudkan untuk menjelaskan cara, tahapan, atau pendekatan yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Apabila antara pendekatan, strategi, metode, teknik, bahkan taktik pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang dinamakan model pembelajaran.

.

**c. Metode Sosiodrama**

Istilah sosiodrama dan bermain peran *(Role Playing)* dalam metode merupakan dua istilah yang kembar. Nama lain dari Sosiodrama adalah Simulasi. Menurut Gilstrap yang melihat dari sifat tiruannya, simulasi dapat berbentuk : role playing, psikodrama, sosiodrama,dan permainan. Sedangkan menurut Hyman dalam bukunya ways of teaching, simulasi merupakan salah satu metode yang termasuk ke dalam kelompok role playing. Bentuk-bentuk role playing yang lain adalah sosiodrama, permainan, dan dramatisasi.[28]

[28] Hasibuan, J.J., Proses Belajar Mengajar, (Bandung: Rosdakarya, 2008)

Metode ini pertama kali dipelopori oleh George Shaftel, alasannya adalah sebagai berikut :

> 1. Dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata.
> 2. Bahwa bermain peran dapat menodorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya
> 3. Bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan (belief) kita serta kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.[29]

Menurut Oemar Hamalik, sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani.[30] Sedangkan menurut Roestiyah N.K. metode sosiodrama adalah metode dimana siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan sosial antar manusia.[31] Sosio drama dirancang untuk mendorong kemampuan peserta didik menganalisis nilai-nilai pribadi dan perilaku serta mengembangkan stratetgi memecahkan masalah pribadi dan interpersonal.[32] Dari uraian diatas, dapat dikatakan bahwa metode ini dapat memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata. Metode ini dapat membantu individu berkerja sama dan menganalisis keadaan sosial.

Metode pembelajaran bermain peran atau sosio drama ini membantu para peserta didik menemukan makna pribadi dan sosial dalam dunia sosial mereka serta membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial.[33] Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan

---

[29] Hamzah B. Uno, *Op.Cit.*, Hal.25
[30] Oemar Hamalik, Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem, (Jakarta: Bumi Askara, 2008) hal.199
[31] Roesiyah N.K. Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012) hal.93
[32] Agus Suprijono, *Model-model pembelajaran Emansipatoris*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2016) hal.76
[33] Agus Suprijono, Op.cit., Hal.75

masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya.[34]

Maka, metode sosiodrama atau bermain peran dapat dikatakan metode yang mengajarkan nilai-nilai dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan masalah-masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Dalam pelaksanaannya siswa-siswi diberi berbagai peran tertentu dan melaksanakan peran tersebut, serta mendiskusikannya dikelas.[35] Bermain peran dimainkan dalam beberapa tindakan yakni menguraikan suatu masalah, memeragakan, dan mendiskusikan masalah. Peserta didik terbagi dua kelompok yakni peserta didik sebagai pemeran dan sebagian lainnya sebagai pengamat. Seseorang menempatkan dirinya dalam posisi orang lain dan mencoba berinteraksi dengan orang yang lain yang juga mendapat tugas sebagai pemeran. Perasaan empati, simpati, kemarahan dan kasih sayang sebagai bagian dari kehidupan juga dilibatkan dalam praktik bermain peran ini.[36] Guru dalam hal ini mempunyai peranan penting dalam memberikan penjelasan tentang peran-peran yang akan ditampilkan dan tujuan-tujuan yang hendak dicapai, dan juga guru perlu mengusahakan suasana bermain yang menyenangkan dan pada akhir guru melakukan umpan balik dan menarik kesimpulan umum.

Proses sosio drama atau bermain peran yaitu (1) mengeksplorasi perasaan peserta didik; (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan tentang perilaku, nilai,

---

[34] H. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: kencana Prenada Media Group, 2088), hal. 160-161.
[35] R. Ibrahim, *Perencanaan Pengajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) hal.107
[36] Ibid. Hal.76

dan presepsi peserta didik; (3) mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dan tingkah laku; (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara berbeda.[37]

**Tabel 2.1**

**Sintaks Metode Pembelajaran Sosio Drama atau Bermain Peran**

**Joyce & Weil**

| | |
|---|---|
| ***Phase One:***<br>*Warm up the group* | ***Phase Two:***<br>*Select Participants* |
| ***Phase Three:***<br>*Set the stage* | ***Phase Four:***<br>*Prepare the observers* |
| ***Phase Five:***<br>*Enact* | ***Phase Six:***<br>*Discuss and evaluate* |
| ***Phase Seven:***<br>*Reenact* | ***Phase Eight:***<br>*Discuss and Evaluate* |
| ***Phase Nine:***<br>*Share Experiences and Generalize* | |

Menurut Shaftel, aktivitas bermain peran terdiri dari sembilan langkah, yaitu:

a) Tahap pertama, pemanasan. Guru memperkenalkan peserta didik dengan masalah yang mereka sadari sebagai hal yang bagi semua orang juga perlu mengkajinya. Beberapa jenis masalah sosial yang dapat dieksplorasi adalah konflik interpersonal, hubungan antar kelompok, dilema individu, peristiwa masa lalu maupun kontemporer. Masalah kemudian dieksplisitkan dengan jelas melalui penggambaran

[37] Agus Suprijono, Op.cit., hal.77

disertai contoh. Contoh masalah bisa masalah yang disadari di depan kelas. Selanjutnya guru mengajukan pertanyaan agar peserta didik menginterpretasinya (berpikir). Langkah awal diakhiri dengan penjelasan guru tentang bermain peran.

b) Tahap Kedua, memilih peserta. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Pemilihan pemain dan penetapan siapa yang akan memainkan peran siapa pada suatu ide cerita bisa dilakukan guru, bisa dilakukan peserta didik. Menyerahkan kepada peserta didik untuk menentukan peran masing-masing adalah lebih baik, namun jika peserta didik pasif dan tidak mau memerankan sebagai siapa barulah guru yang menetapkannya.
c) Tahap ketiga, mengatur panggung. Guru bersama peserta didik berdiskusi tentang dimana dan bagaimana peran hendak dimainkan serta kebutuhan apa saja yang diperlukan.
d) Tahap keempat, menyiapkan pengamat. Guru menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat.
e) Tahap kelima, beraksi peran. Bermain peran dilaksanakan secara spontan. Pada awalnya banyak peserta didik yang masih bingung, bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia tampilkan dan bisa jadi memainkan peran yang bukan perannya. Dalam keadaan demikian guru dapat menghentikannya untuk segera masuk ke langkah berikutnya.
f) Tahap keenam, mendiskusikan dan mengevaluasi. Guru bersama peserta didik mendiskusikan peran-peran dalam roleplaying. Inti diskusi adalah melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan bisa jadi muncul. Mungkin ada peserta didik yang meminta berganti peran. Atau bahkan alur ceritanya sedikit berubah. Apapun hasil diskusi dan evaluasi tidak jadi masalah.
g) Tahap ketujuh, memainkan ulang. Peserta didik memainkan peran-peran yang telah direvisi berdasarkan hasil evaluasi dengan harapan peran dapat dimainkan lebih baik.
h) Tahap kedelapan, diskusi dan evaluasi. Seperti tahap keenam, pada tahap kedelapan diadakan diskusi antara guru bersama peserta didik tentang peran yang telah dimainkan. Guru dan Peserta didik melakukan evaluasi. Evaluasi ditekankan pada realitas artinya apakah peran-peran yang ditampilkan sungguh-sungguh sama dengan realitas yang dipelajari dan dikaaji peserta didik dan problematik psikososial, situasi sosial yang muncul.
i) Tahap kesembilan, berbagi pengalaman dan generalisasi. Pada langkah kesembilan, peserta didik diajak berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.[38]

[38]Agus Suprijono, Op.cit., hal.80-83

Dari langkah-langkah menyiapkan sosio drama diatas dapat dikatakan bahwa sebelum sosio drama dilakukan, hendaknya guru harus memberikan intruksi dan mempersiapkan segala sesuatu yang akan digunakan dalam bermain peran, selain itu diadakan diskusi agar kegiatan dapat tersusun secara teratur. Setelah sosio drama dilakukan evaluasi sehingga dapat menjadi acuan dalam keberhasilan sosio drama selanjutnya.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, petunjuk guna menggunakan metode sosiodrama adalah:

a.) Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas.
b.) Ceritakan kepada kelas (siswa) mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
c.) Tetapkan siswa yang dapat atau bersedia untuk memainkan perannya didepan kelas.
d.) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosio drama sedang berlangsung.
e.) Beri kesempatan kepada pemain untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.
f.) Akhiri sosio drama pada waktu situasi pembicara mencapai ketegangan.
g.) Akhiri sosio drama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosio drama tersebut.
h.) Jangan lupa menilai hasil sosio drama tersebut sebagai bahan pertimbangan lebih lanjut.[39]

Dari petunjuk sosio drama diatas, dapat dikatakan bahwa dalam sosio drama harus terstruktur dengan baik mulai dari awal kegiatan pembelajaran sampai akhir sehingga keberhasilan yang dilakukan dapat berhasil.

Kelebihan metode sosio drama menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein adalah:

[39]Syaiful Bahri Djamarah, *Op.Cit.*, hal.100

a.) Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
b.) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
c.) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga akan dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
d.) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
e.) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
f.) Bahasa lisan dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.[40]

Prinsip reaksi metode sosio drama atau role playing adalah guru menerima semua respons peserta didik dengan tanpa menghakimi. Guru membantu peserta dididik mengeksplorasi berbagai sisi mengenai situasi permasalahan dan mengomparasikan beberapa alternatif, meningkatkan kesadaran peserta didik tentang pandangan dan perasaan mereka dengan cara membuat refleksi, memparafrase. Guru menyimpulkan respons-respons peserta didik, menggunakan konsep peran dan menekankan bahwa ada banyak cara memainkan peran dan ada banyak alternatif cara menyelesaikan masalah.[41]

Kelemahan metode sosiodrama dan bermain peranan ini terletak pada:

a.), penerapan sosiodrama dan bermain peranan memelerukan waktu lama;
b.) tidak semua topik atau materi dapat dibelajarkan melalui metode ini
c.) peserta didik sering menemui kesulitan memainkan suatu peran;
d.) kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu.[42]

[40]*Ibid*, hal.101
[41]Agus Suprijono, Op.cit., hal.83
[42]Ibid, hal.77

**d. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Secara umum, tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik. Yakni warga yang memiliki kecerdasan baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual, memiliki rasa bangga dan tanggung jawab dan mampu berpartisipasi dalam masyarakat.

Hakikat PPKn adalah pendidikan berdasarkan nilai nilai pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan morak yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari hari. Tujuan pembelajaran PKn dalam Depdiknas adalah untuk memberikan kompetensi yaitu, berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu, kemudian berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Penelitian ini mengkhususkan pada mata pelajaran PPKn pada materi Bab 5 Kelas VII kurikulum 2013, yaitu materi "Kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan". Materi ini dipilih karena materi ini mencakup tentang makna kerjasama dalam hidup bermasyarakat dan bentuk-bentuk kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan di masyarakat. Dilihat dari silabusnya, Standar Kompetensi Lulusan, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar hingga Indikator pencapaian kompetensi materi tersebut dirasa cocok karena di materi ini siswa dituntut untuk memiliki pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural dalam

ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian yang tampak mata. Oleh karena itu, peneliti memilih materi "Kerjasama dalam berbagai kehidupan."

**e. Kerangka Berfikir**

Mata Pelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan partisipasi aktif siswa pada saat proses pembelajaran. Untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dibutuhkan motivasi belajar siswa atau kemauan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode sosiodrama. Metode sosiodrama merupakan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa yang gemar belajar sambil bermain.

Metode sosiodrama memiliki kelebihan dimana siswa dapat melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Siswa juga dapat terlatih untuk berinisatif dan kreatif. Metode sosiodrama dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Dengan proses pembelajaran yang menjadi lebih menarik tentunya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode pembelajaran sosiodrama. Dengan menggunakan

metode pembelajaran sosiodrama, kemauan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran akan lebih meningkat dan meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

### f. Rumusan Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir di atas maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut "terdapat pengaruh positif penerapan metode sosiodrama terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 11 Jakarta."

### g. Penelitian yang Relevan

Rencana Penelitian ini memiliki keterkaitan atau relevansi dengan penelitian sebelumnya, yaitu:

Skripsi dari Afif lulusan tahun 2015 adalah "Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning tipe Group Investigation Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan" dengan studi kuantitatif dengan pendekatan eksperimental. Hasil dari penelitiannya menunjukan adanya pengaruh positif pada pendekatan saintifik dalam pembelajaran PPKn. Perbedaan pada skripsi ini terletak pada variabel bebas yaitu pada penelitian ini adalah "Model pembelajaran Cooperative Learning tipe Group Investiagion" sementara persamaan pada skripsi ini terletak pada variabel terikat yaitu motivasi belajar, dan merupakan penelitian studi kuantitatif dengan pendekatan eksperimental.

# BAB III

# METODOLOGI PENELITIAN

## A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meperoleh data empiris dan akurat tentang pengaruh penggunaan metode pembelajaran sosio drama terhadap motivasi belajar PPKn kelas VII di SMPN 11 Jakarta.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini akan dilaksanakan di SMPN 11 Jakarta, bertempat di Jalan Kerinci VII Blok E, Kebayoran Baru Jakarta Selatan.

### b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap (Januari – Maret 2017) tahun pelajaran 2016-2017

## C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada atau tidaknya akibat dari suatu yang dikenakan pada subjek atau objek untuk meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.[44] Metode eksperimen melibatkan dua kelompok yaitu satu kelompok eksperimental dan satu kelompok kontrol. Pendekatan yang dilakukan adalah pencatatan dan analisis data hasil penelitian

[44] Suharsimi Arikunto, Manajemen Penelitian, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 272

secara eksakdan menganalisis data dengan menggunakan perhitungan statistika. Metode eksperimen yang digunakan, dengan mengambil populasi dalam satu kelompok dengan design pretest dan post test. Dalam metode eksperimen ini peneliti menggunakan uji coba penggunaan metode pembelajaran sosio drama pada satu kelas eksperimen dan penggunaan metode pembelajaran ceramah pada satu kelas kontrol.

## D. Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*, sebagai berikut:

**Tabel 3.1**

**Desain penelitian eksperimen bentuk *pretest-post test control group design***

| Kelompok | *Pretest* | Perlakuan | *Posttest* |
|---|---|---|---|
| Eksperimen | $Y_1$ | $X_1$ | $Y_2$ |
| Kontrol | $Y_1$ | $X_2$ | $Y_2$ |

Keterangan:

$Y_1$ : Pre test kelompok eksperimen

$Y_1$ : Pre test kelompok kontrol

$X_1$ : Mendapat perlakuan (menggunakan metode sosio drama)

$X_2$ : Tidak mendapat perlakuan (tidak menggunakan metode sosio drama)

$Y_2$ : Post test kelompok eksperimen

$Y_2$ : Post test kelompok kontrol

## E. Populasi dan Sampling

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas VII SMP N 11 Jakarta yang berjumlah 8 kelas terdiri dari 155 siswa dengan rincian sebagai berikut.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Mengenai ukuran sampel, apabila subyek penelitian kurang dari seratus, lebih baik diambil seluruhnya, sedangkan jumlah seluruh subyek apabila cukup besar dapat diambil dengan sampel sebanyak 10% atau 20% sampai 25% atau lebih. Penelitian ini akan mengambil sampel dengan cara *simple random sampling*, hal ini dikarenakan tidak adanya kelas unggulan yang dipisah, sehingga semua populasi dianggap cukup homogen. Oleh karena itu sampel diambil dengan cara undian tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi ini.

Dari Undian yang dilakukan ditentukan sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII C yang terdiri dari tiga puluh lima (35) siswa sebagai kelas eksperiman dam kelas VII B yang terdiri dari tiga puluh lima (35) siswa.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik dengan menggunakan angket motivasi hasil belajar. Data yang diperoleh dari penelitian ini berasal dari *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa. Pre-test sebelum diberikan perlakuan dan Post-test sesudah diberikan perlakuan. Pre-test dan Post test masing-masing memilki 30 butir pernyataan.

a. Variabel yang diteliti

1. Variabel terikat

   Variabel terikat adalah variable yang diramalkan akan timbul dalam hubungannya yang fungsional dari variable bebas. Sebagai variable terikat (Y) dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa kelas VII SMPN 11 Jakarta

2. Variabel bebas

   Variabel bebas adalah variable yang memengaruhi atau yang diselidiki pengaruhnya. Sebagai variable bebas untuk kelas eksperimen (X) dalam penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran sosiodrama.

b. Validitas

   Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Dalam hal ini adalah analisis angket. Suatu instrument yang valid atau sahih memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Untuk instrumen yang berbentuk angket, pengujian validitas isi dapat dilakukandengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Secara teknis pengujian validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi instrumen itu terdapat variabel yang diteliti, indikatorarah atau tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang sesuai indikator. Dengan kisi-kisi instrumen itu maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.[45] Dan rumus dari uji validitas Pearson adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$ : uji validitas

™ [ : Jumlah skor dalam sebaran x

™ [ : Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran x

™ \ : Jumlah skor dalam sebaran y

™ \ : Jumlah skor yang dikuadratkan dalam sebaran y

™ [ \ : Jumlahhasil kali skor x dan y yang berpasangan

N : Jumlah sampel

Harga (rxy) menunjukan indeks korelasi antara dua variabel yang dikorelasikan. Untuk menentukan instrument valid atau tidak adalah dengan ketentuan sebagai berikut:

a) - L N D U K L W X Q J • a.df sig Dikasih 0.05 maka Instrument tersebut dikatakan valid.

[45] Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 182

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV : 4893982
BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI : 4752180
Bagian UHTP : Telepon. 4893726, Bagian Keuangan : 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS : 4898486
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : **0274/UN39.12/KM/2017** **19 Januari 2017**
Lamp. : -
H a l : **Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi**

Yth. **Kepala SMP Negeri 11 Jakarta**
**Jl. Kerinci 7 Kebayoran Baru**
**Jakarta Selatan**

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

| | | |
|---|---|---|
| N a m a | : | **Ray Deaz Leonardo** |
| Nomor Registrasi | : | 4115133766 |
| Program Studi | : | Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan |
| Fakultas | : | Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta |
| No. Telp/HP | : | 089663063168 |

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

**"Pengaruh Penerapan Metode Belajar Sosio Drama Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pembelajaran PPKn di SMP Negeri 11 Jakarta"**

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,
dan Hubungan Masyarakat

Woro Sasmoyo, SH

**Tembusan :**

PEMERINTAH PROPINSI DAERAH KHUSUS IBU KOTA JAKARTA
**DINAS PENDIDIKAN**
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA ( SMP ) NEGERI 11**
Jl. Kerinci VII, Blok E. Kebayoran Baru Jakarta Selatan
Telp. & Fax. ( 021 ) 7221665. www.smpn11-jkt.sch.id

# SURAT KETERANGAN

Nomor : 101 /1.851.55 /2017

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama ( SMP ) Negeri 11 Jakarta menerangkan ;

| No. | Nama | NIRM | Keterangan |
|---|---|---|---|
| 1 | Ray Deaz | 4115133766 | |

Bahwa yang tersebut di atas telah melakukan Observasi/Penelitian disekolah kami pada Tanggal, 1 Februari s.d. 14 April 2017.

Demikian surat keterangan ini kami berikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 17 Mei 2017
Kepala SMP Negeri 11 Jakarta

Drs. M. Zamanuddin
NIP; 195801181981121001

# DAFTAR RIWAYAT HIDUP

**Data Pribadi**

| | |
|---|---|
| Nama | : Ray Deaz Leonardo |
| NIM | : 4115133766 |
| Tempat & Tanggal Lahir | : Jakarta, 6 April 1996 |
| Jenis Kelamin | : Laki-laki |
| Agama | : Kristen Protestan |
| Kewarganegaraan | : Indonesia |
| Alamat | : Jl. Jagakarsa Raya no.67 rt.09/07 Jagakarsa DKI Jakarta |
| HP | : 089663063168 |
| Email | : raydeazz@gmail.com |

**Latar Belakang Pendidikan**

| | |
|---|---|
| 2000 – 2007 | : SDN 04 Pagi Jagakarsa |
| 2007 – 2010 | : SMPN 166 Jakarta |
| 2010 – 2013 | : SMAN 49 Jakarta |
| 2013 – Sekarang | : Universitas Negeri Jakarta (Jurusan S1 PPKn) |

**Kemampuan**

- Mampu mengoperasikan komputer (MS. Word, MS. Excel, MS. Powerpoint, MS. Access, dan Internet)
- Mampu berbahasa Inggris ( Skor TOEF: 405 pada Tahung 2013)

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 26 Juli 2017

**RAY DEAZ LEONARDO**