

**UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEJARAH
SISWA KELAS XI MIPA 4 SMAN 31 JAKARTA MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING**

(Studi Penelitian Tindakan Kelas di XI MIPA-4 SMA Negeri 31 Jakarta)



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Aini Shofiyah Rahmatillah

(1403619027)

Skripsi Ini Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

ABSTRAK

Aini Shofiyah Rahmatillah. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI MIPA 4 SMAN 31 Jakarta Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing. *Skripsi*, Jakarta : Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2023.

Target penelitian dalam penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa dari kategori sedang ke kategori tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa menggunakan Model Pembelajaran Role Playing. Penelitian ini di laksanakan kurang lebih selama tiga bulan dari bulan Maret sampai bulan Mei 2023 di SMA Negeri 31 Jakarta. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI MIPA 4 yang berjumlah 36 siswa. Metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang dibagi ke dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dalam penelitian ini peneliti terjun langsung sebagai tenaga pengajar berkolaborasi dengan guru Sejarah Indonesia SMA Negeri 31 Jakarta.

Pada penelitian ini, penerapan model pembelajaran role playing langsung dilaksanakan pada siklus pertama dan dicukupkan pada siklus kedua karena motivasi belajar sejarah siswa kelas XI MIPA 4 telah meningkat dari rata-rata indikator motivasi sebesar 44,06% atau kategori sedang ke kategori tinggi sebesar 66,95%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role playing dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 31 Jakarta.

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Sejarah, Model Pembelajaran, Role Playing

ABSTRACT

Aini Shofiyah Rahmatillah. Efforts to Increase Motivation to Study History for Class XI MIPA 4 Students of SMAN 31 Jakarta Using the Role Playing Learning Model. Thesis, Jakarta: History Education Study Program, Faculty of Social Sciences, Jakarta State University, 2023.

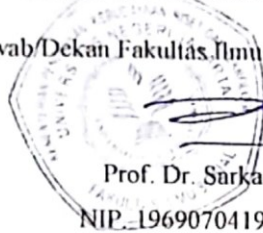
The research target of this study was to increase student's motivation to learn history from the medium to high category. This study aims to increase students' motivation to learn history using the Role Playing Learning Model. This research was carried out for approximately three months from March to May 2023 at SMA Negeri 31 Jakarta. This research was conducted in class XI MIPA 4 with a total of 36 students. This research method uses the Classroom Action Research method which is divided into two cycles. Each cycle consists of four stages, namely: planning, implementation, observation, and reflection. In this study, the researchers worked directly as teaching staff in collaboration with Indonesian History teachers at SMA Negeri 31 Jakarta.

In this study, the application of the role-playing learning model was carried out directly in the first cycle and was sufficient in the second cycle because the motivation to study history for class XI MIPA 4 students had increased from an average motivation indicator of 44.06% or the medium category to the high category of 66.95%. Based on the results of the study, it can be concluded that the role-playing learning model can increase the motivation to learn history in class XI MIPA 4 SMA Negeri 31 Jakarta.

Keywords: Learning Motivation, History, Learning Model, Role Playing

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI






Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta



Prof. Dr. Sarkadi, M.Si

NIP. 196907041994031002

TIM PENGUJI

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. M. Fakhruddin, M.Si NIP. 19650508199031005 Ketua Penguji		3 Agustus 2023
2.	Dr. Kurniawati, M.Si NIP. 197708202005012001 Penguji Ahli		3 Agustus 2023
3.	Dra. Ratu Husmiati, M.Hum NIP. 196307071990032002 Sekretaris Penguji		2 Agustus 2023
4.	Dr. Djunaidi, M.Hum NIP. 196511281991031003 Pembimbing I		3 Agustus 2023
5.	Firdaus Hadi Santosa, M.Pd NIP. 199301092022031006 Pembimbing II		8 Agustus 2023

Tanggal Lulus: 12 Juli 2023

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aini Shofiyah Rahmatillah

No. Registrasi : 1403619027

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA 4 SMAN 31 Jakarta Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing”** dengan adanya lembar orisinalitas ini, saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya yang dibuat oleh diri saya sendiri dan seluruh sumber yang menjadi referensi dalam penelitian ini telah saya cantumkan dan nyatakan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 24 Juli 2023



Aini Shofiyah Rahmatillah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

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

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

Nama : Aini Shofiyah Rahmatillah
NIM : 1403619027
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial/Pendidikan Sejarah
Alamat email : ayvolisra11@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:
 Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (...)

yang berjudul : **Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI MIPA 4 SMAN 31 Jakarta Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 24 Juli 2023

Aini Shofiyah Rahmatillah

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Aini Shofiyah Rahmatillah

NIM : 1403619027

Prodi : Pendidikan Sejarah

Fakultas : Ilmu Sosial

Universitas : Universitas Negeri Jakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa,

Skripsi ini yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SEJARAH SISWA KELAS XI MIPA 4 SMAN 31 JAKARTA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Jakarta ataupun Perguruan tinggi lainnya.

Skripsi ini murni gagasan, dan rumusan dari penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dosen pembimbing. Dalam penulisan skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis ataupun telah dipublikasi ke orang lain kecuali secara tertulis sebagai acuan dalam naskah dengan disebut nama pengarang yang dicantumkan dalam daftar pustaka

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dengan pencabutan gelar yang telah diperoleh serta sanksi lainnya yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Selasa 27 Juni 2023

Yang membuat pernyataan

Aini Shofiyah Rahmatillah

NIM. 1403619027

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Kamu Dilahirkan Bukan Untuk Menyerah”

Peneliti persembahkan skripsi ini untuk : Ummi, Bapak, Akiki dan Adilah. Terima kasih untuk semangat dan doa yang tak pernah putus diberikan kepada peneliti.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI MIPA 4 SMAN 31 Jakarta Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing”. Peneliti menyadari, bahwa skripsi tidak mungkin terwujud tanpa bantuan, pengarahan, serta bimbingan dari berbagai pihak.

Peneliti juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu :

1. Humaidi, M. Hum selaku koorprodi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Jakarta
2. Dr. Djunaidi, M. Hum, selaku dosen pembimbing pertama dan pembimbing akademik yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi, dan kesabaran selama membimbing peneliti
3. Firdaus Hadi Santosa, M.Pd, selaku dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi dan kesabaran selama membimbing peneliti
4. Dr. M. Fakhruddin, M.Si, selaku ketua penguji pertama atas kritik, saran, motivasi dan bimbingan yang membangun kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian

5. Dr. Kurniawati, M.Si, selaku penguji ahli atas kritik, saran, motivasi dan bimbingan yang membangun kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian
6. Dra. Ratu Husmiati, M.Hum, selaku sekretaris penguji atas motivasi, bimbingan saran dan kritik yang membangun kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian
7. Siti Mukhlisoh, M.Pd, selaku kepala sekolah SMAN 31 Jakarta, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SMAN 31 Jakarta serta memberikan arahan dalam penulisan skripsi
8. Anang Ramadhan, S.Pd, selaku guru sejarah SMAN 31 Jakarta yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan menjadi kolaborator dalam penelitian serta memberikan arahan dalam penulisan skripsi
9. Siswa Kelas XI MIPA 4 SMAN 31 Jakarta yang telah berpartisipasi dalam proses penelitian
10. Ummi Aas, Bapak Rachmad, Akiki, Adilah serta segenap keluarga yang ada di Jakarta, terima kasih untuk segala kebaikan, kasih sayang, doa, motivasi dan dukungan sepenuh hati kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan setiap tantangan dan langkah kehidupan hingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan menantikan kesuksesan peneliti kelak
11. Icha, Monica dan orang-orang terdekat peneliti, terimakasih atas segala motivasi, dukungan, kesetiaan, doa dan membantu peneliti dalam segala hal sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.

Jakarta, Selasa 27 Juni 2023

Aini Shofiyah Rahmatillah



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
LEMBAR PERNYATAAN.....	vi
LEMBAR MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Masalah Penelitian	7
C. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TELAAH PUSTAKA	
A. Kajian Teoritik.....	9
1. Hakikat Motivasi Belajar sejarah.....	9
2. Hakikat Model Pembelajaran Role Playing.....	18
B. Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir	24
D. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian.....	27

B. Tempat dan Waktu Penelitian	27
C. Metode Penelitian.....	27
D. Sasaran Penelitian.....	32

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian.....	33
1. Siklus Pertama	34
2. Siklus Kedua.....	44
B. Hasil Motivasi Belajar Siswa	55
C. Keterbatasan Penelitian	57

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

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

DAFTAR PUSTAKA.....	61
---------------------	----

LAMPIRAN – LAMPIRAN	63
---------------------------	----

DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	130
---------------------------	-----



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kategori Motivasi.....	15
Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar.....	16
Tabel 3. Tahapan Siklus Penelitian Pertama.....	28
Tabel 4. Hasil Penelitian Siklus Pertama.....	40
Tabel 5. Hasil Penelitian Siklus Kedua.....	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Siswa Dalam Latar Belakang Masalah.....	63
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Penelitian Siklus Pertama	77
Lampiran 3. Catatan Lapangan Siklus Pertama	81
Lampiran 4. Kisi-Kisi Soal Pre Test dan Post Test Siklus Pertama	82
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Penelitian Siklus Kedua.....	85
Lampiran 6. Catatan Lapangan Siklus Kedua.....	89
Lampiran 7. Kisi-Kisi Soal Pre Test dan Post Test Kedua.....	90
Lampiran 8. Soal Pre Test dan Post Test Siklus Pertama.....	92
Lampiran 9. Soal Pre Test dan Post Test Siklus Kedua	96
Lampiran 10. Daftar Nama Kelompok.....	99
Lampiran 11. Lampiran Skenario Peristiwa Proklamasi.....	100
Lampiran 12. Dokumentasi Diskusi dan Latihan Kelompok	105
Lampiran 13. Dokumentasi Penampilan <i>Role Playing</i> dari Setiap Kelompok.....	107
Lampiran 14. Daftar Nilai Pre Test dan Post Test Siklus Pertama dan Kedua.....	124
Lampiran 15. Hasil Angket Motivasi Belajar Sejarah Siswa Siklus Pertama dan Kedua.....	126
Lampiran 16. Surat Penelitian dari Kampus dan Surat Balasan Penelitian dari Sekolah.....	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Siklus Pelaksanaan Penelitian	28
Gambar 2. Tahapan Penelitian Setiap Siklus Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing	33

