

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar, yang di dalamnya meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain; guru (pendidik), siswa (peserta didik), materi (bahan), media (alat/sarana), dan metode pembelajaran atau pola penyampaian bahan ajar. Dalam proses belajar mengajar siswa mendapatkan sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap serta ketrampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan kehidupan. Menurut Djamarah,¹ proses belajar mengajar di persekolahan didasari sebuah teori yang menyatakan bahwa belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Sedangkan mengajar merupakan proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar anak didik melakukan proses belajar. Selanjutnya, pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada dalam melakukan anak didik proses belajar.

Untuk itu, guru dan siswa memiliki peran penting dalam mewujudkan proses belajar mengajar yang kondusif. Proses belajar mengajar akan terorganisir

¹ Djamarah, Syaiful Bahri & Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Rineka Cipt, 2010), hal. 44

dengan baik apabila terdapat kesiapan siswa dengan segala potensinya yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, juga guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung pemberdayaan seluruh potensi yang dimiliki siswa. Potensi anak didik perlu ditingkatkan melalui arahan dan bimbingan yang diberikan oleh guru di sekolah. Pembelajaran di bangku persekolahan dibagi dalam beberapa jenjang yang dimulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pendidikan dasar merupakan fondasi dalam membangun pendidikan berkualitas pada jenjang berikutnya.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan-kepentingan sosial, yang lebih mementingkan pemahaman, hapalan dan bukan berpikir logis. Dengan demikian proses belajar mengajar dari berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPS di SD dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa. Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh berbagai faktor pengiring salah satunya yaitu metode pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Azhar² bahwa dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Lebih lanjut, Hamzah³ juga mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

² Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Penerbit Rajawali, 2009), hal. 15

³ Uno Hamzah B, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 2

Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu. Metode pembelajaran menyajikan informasi atau pemahaman baru, menggali pengalaman peserta belajar, menampilkan unjuk kerja peserta belajar dan lain-lain. Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Menurut Sumiati dan Asra, agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran proses.⁴ Metode pembelajaran menekankan pada proses belajar siswa secara aktif dalam upaya memperoleh kemampuan hasil belajar.

Dalam proses pembelajaran, seorang guru berusaha untuk dapat menciptakan dan menggunakan berbagai macam metode, agar pembelajaran tidak membosankan bagi siswa. Guru yang baik, menghargai setiap usaha yang dilakukan oleh siswa dan menghargai hasil kerja siswa, serta memberikan rangsangan atau dorongan kepada siswa supaya mampu membuat dan berpikir, sambil menghasilkan karya dan pikiran kreatif. Oleh karenanya, seorang guru perlu menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi, serta menyediakan beragam pengalaman belajar melalui interaksi dengan isi atau materi pembelajaran.

⁴ Sumiati dan Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), hal. 91

Proses pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran itu dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi-materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh siswa. Agar dalam pembelajaran IPS tidak monoton dan lebih bervariasi, maka dapat diterapkan berbagai macam metode atau cara pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru. Tujuan dari penggunaan metode maupun media pembelajaran yang bervariasi tersebut adalah bermanfaat untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran dan untuk mengatasi keterbatasan guru dalam mengajar, disamping itu juga dapat mengarahkan perhatian siswa agar lebih fokus pada materi pelajaran yang disampaikan.

Dalam pembelajaran seringkali dijumpai adanya kecenderungan siswa yang tidak mau bertanya kepada guru meskipun mereka sebenarnya belum mengerti tentang materi yang disampaikan guru. Masalah ini membuat guru kesulitan dalam memilih metode pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi. Agar dalam pelaksanaan pembelajaran IPS tidak membosankan, maka pelaksanaannya dapat menerapkan berbagai strategi. Salah satunya adalah melalui penggunaan metode pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar. Menurut Uno,⁵ tujuan dari bermain peran adalah untuk membantu siswa menemukan makna (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran, siswa belajar menggunakan

⁵ Hamzah B UNO, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hal. 26

konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain.

Metode bermain peran dapat menjadi sebuah metode alternatif dalam mata pelajaran IPS dan memberikan sebuah nuansa baru dalam pembelajaran yang cenderung konvensional. Wahab⁶ mengemukakan bahwa bermain peran merupakan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan. Menurut Zaini,⁷ dkk mengemukakan bahwa bermain adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.

Tujuan dari penerapan strategi bermain peran sebenarnya untuk memberikan pengalaman-pengalaman konkrit dari apa yang telah dipelajari. Mengilustrasikan prinsip-prinsip materi pelajaran, menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial, menumbuhkan dasar-dasar diskusi konkrit, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.⁸

Kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya. Menggunakan metode

⁶ Abdul Azis Wahab, *Metode dan Model Mengajar IPS*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hal. 17

⁷ Sekar Ayu Aryani, Bermawiy Munthe, Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan. Madani, 2008), hal 30

⁸ Latifah Husien, *Profesi Keguruan Menjadi Guru Profesional*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2017), hal. 100

bermain peran diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi anak untuk mengikuti pelajaran dengan baik, sehingga pembelajaran IPS yang dilaksanakan dapat mengalami peningkatan. Proses belajar mengajar, diharapkan adanya suasana pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan siswa secara aktif. Namun pada proses pembelajaran yang berlangsung dalam dunia pendidikan umumnya masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan bukan pada siswa (*student centered*).

Menurut Hermansyah⁹ dalam bukunya *Sekolah Para Juara* juga mendeskripsikan model pembelajaran klasik yang antara lain memunculkan asumsi-asumsi: *Pertama*, para guru cenderung memisahkan atau memberikan identifikasi kepada para muridnya sebagai murid-murid yang pandai di satu sisi, dan murid-murid yang bodoh di sisi lain. *Kedua*, suasana kelas cenderung monoton dan membosankan. Hal ini dikarenakan para guru biasanya hanya bertumpu pada satu atau dua jenis kecerdasan dalam mengajar, yaitu cerdas berbahasa dan cerdas logika. *Ketiga*, mungkin seorang guru agak sulit dalam membangkitkan minat atau gairah murid-muridnya karena proses pembelajaran yang kurang kreatif .

Dengan demikian metode bermain peran di harapkan mampu memberikan suasana yang menyenangkan, siswa akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan merupakan salah satu bentuk motivator, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran serta lebih memahami materi pelajaran peristiwa kebangsaan

⁹ Hermansyah, *Pendidikan yang Humanis Jurnal Kependidikan Islam Fakultas Tarbiyah IAIN*, (Pekan Baru Riau : Sultan Syarif Qasim Vol.2 No. 1 Juni , 2003), hal. 18

seputar proklamasi kemerdekaan dan menjadikan hasil belajarnya meningkat. Peningkatan hasil belajar turut serta di ikuti dengan meningkatkan motivasi belajar siswa. Meningkatkan motivasi belajar siswa bisa di lakukan dengan berbagai cara, yaitu salah satunya metode bermain peran. Metode bermain peran ini dilakukan dengan melibatkan langsung peserta didik di dalamnya. Sehingga peserta didik juga ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS di kelas V MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol terdapat berbagai macam pendekatan, metode, metode, strategi dan teknik pembelajaran inovatif. Namun, pada penelitian kali ini peneliti akan menggunakan metode Bermain Peran pada pembelajaran IPS materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia, dengan menggunakan metode ini diharapkan menjadi inovasi pembelajaran yang selama ini menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dalam metode pembelajaran siswa akan lebih aktif selama dan setelah meperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individual.

Melalui metode siswa juga dapat lebih memahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan, karena melalui kegiatan memerankan seseorang atau sesuatu akan membuat siswa mudah memahami dan menghayati hal-hal yang dipelajarinya.¹⁰ Siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat membagi tanggung jawab, siswa dapat belajar bagaimana mengambil

¹⁰Kiromim Baroroh, *Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing Jurnal Ekonomi & Pendidikan* Volume 8 Nomor 2 (November 2011), hal. 162

keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dapat berfikir dan memecahkan masalah. Siswa juga di didik untuk disiplin, kerja keras, kreatif dan komunikatif.

Oleh karena itu, penulis sebagai peneliti tertarik untuk mengetahui kontribusi penggunaan Bermain Peran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS dan untuk mengatasi permasalahan tersebut diatas maka dilakukan penelitian dengan judul” **Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Materi Sejarah di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung**”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dan yang terjadi di kelas V MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul yaitu :

1. IPS dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik untuk dipelajari sehingga siswa tidak semangat dalam pelajaran.
2. Guru yang kurang menguasai materi oleh sebab itu timbul masalah pada hasil belajar IPS siswa yang cenderung rendah.
3. Pembelajaran yang masih terfokus pada guru (teacher center) membuat siswa cenderung pasif dikelas dan membuat siswa tidak berani mengungkapkan pendapat/ pertanyaan kepada guru dalam proses interaksi dikelas.

4. Guru yang tidak menggunakan metode/ media yang tepat dalam pembelajaran IPS.
5. Proses belajar mengajar IPS masih menggunakan metode ceramah yang membuat siswa kurang termotivasi dalam pelajaran.
6. Kurangnya keterkaitan siswa pada mata pelajaran IPS.
7. Hasil belajar siswa yang kurang memuaskan pada pembelajaran IPS.

b. Pembatasan Masalah

Memperhatikan hasil identifikasi masalah, rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diutarakan, diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun, menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka dalam penelitian ini penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas sebagai berikut :

1. Pengaruh metode bermain peran terhadap motivasi siswa.
2. Pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa.
3. Pengaruh metode bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh metode bermain peran terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS materi sejarah di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung?

2. Adakah pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi sejarah di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung?
3. Adakah pengaruh metode bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi sejarah di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap motivasi siswa pada pembelajaran IPS materi sejarah di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung
2. Untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi sejarah di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung
3. Untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi sejarah di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol Tulungagung

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat bermanfaat dan memperkaya wawasan konsep pekerjaan khususnya bagi guru dan

mengubah cara belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran.

2. Kegunaan Praktis

Adapun manfaat penelitian yakni sebagai berikut :

a. Kegunaan bagi siswa

- 1) Siswa dapat memahami secara keseluruhan dan tidak berfikir abstrak tentang materi tersebut.
- 2) Mengaktifkan siswa ketika dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran.
- 3) Dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada materi Tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.
- 4) Dapat mengetahui kualitas yang di miliki oleh siswa.

b. Kegunaan bagi guru

- 1) Meningkatkan rasa profesionalisme guru
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran guru
- 3) Dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi.
- 4) Meningkatkan kreatifitas guru dalam proses pembelajaran.

c. Kegunaan bagi sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pada pencapaian sistem sekolah.
- 2) Memberikan manfaat bagi sekolah untuk menjadikan pedoman sebagai acuan pencapaian yang diharapkan.
- 3) Memberikan wawasan agar pembelajaran di sekolah tertentu tidak monoton dan membosankan.

d. Kegunaan bagi peneliti

- 1) Mengetahui gambaran tentang pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain peran.
- 2) Memberikan bahan pertimbangan dalam pengembangan kegiatan belajar mengajar IPS pada mahasiswa, sehingga dapat dijadikan bekal pada masa yang akan datang.
- 3) Sebagai bahan penelitian sehingga dapat membuat skripsi yang akan diujikan.

e. Kegunaan bagi PGMI IAIN TULUNGAGUNG

- 1) Menambah kumpulan resume yang akan di butuhkan mahasiswa tingkat selanjutnya untuk menulis proposal dan skripsi.
- 2) Menambah daftar ilmu bagi perpustakaan PGMI IAIN TULUNGAGUNG

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang keberadaannya masih lemah. Sehingga harus di uji secara empiris. Ada dua hipotesis yang di gunakan dalam penelitian.¹¹

Hipotesis terbagi atas dua jenis, yakni hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Hipotesis nol merupakan dugaan sementara dimana variabel bebas tidak berpengaruh pada variabel terikat dari populasi. Sedangkan hipotesis

¹¹ Iqbal Hasan, *Metodelogi Penelitian dan Aplikasinya*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2002), hal. 50.

alternatif merupakan dugaan sementara dimana variabel bebas akan berpengaruh pada variabel terikat dari pada populasi.

Berdasarkan pembagian tersebut, maka hipotesis nol (H_0) penelitian ini adalah:

H_{0-1} = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara metode bermain peran terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.

H_{0-2} = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.

H_{0-3} = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara metode bermain peran terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol

Adapun hipotesis alternatif (H_a) dari penelitian ini adalah :

H_{a-1} = ada pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.

H_{a-2} = ada pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.

H_{a-3} = ada pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di MI Hidayatul Mubtadiin Wates Sumbergempol.

G. Penegasan Istilah

1. Konseptual

a. Metode bermain peran

Metode bermain peran ini merupakan bagian dari metode simulasi, metode bermain peran merupakan metode menggambarkan suatu peristiwa dimasa lampau atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi saat ini maupun mendatang. Kemudian beberapa orang siswa ditunjuk memainkan peran sesuai tujuan cerita.¹² Menurut Corsini dalam Tatiek mengemukakan bahwa bermain peran suatu alat belajar yang mengembangkan ketrampilan-ketrampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.¹³

b. Motivasi

Motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Peserta didik akan bersungguh-sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi. Seorang siswa akan belajar bila ada faktor pendorongnya yang disebut dengan motivasi.¹⁴

Motivasi berasal dari kata kerja latin *movere* (menggerakkan).¹⁵ Motivasi

¹² Sumiati & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima, hal. 100

¹³ Tatiek Romlah. *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*, Universitas Negeri Malang , 2001 , Hal. 99

¹⁴ Mulyasa, e. (2004). *Kurikulum berbasis Kompetensi: Konsep Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung : Rosdya Karya, hal : 32

¹⁵ Ellys Tjo, *Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian dan Aplikasi, Edisi Ketiga*, (Jakarta: Indeks, 2012), hal. 6.

merupakan suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁶ Motivasi bisa dikatakan sebagai perubahan energi dari dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

c. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar Ips adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹⁷ Sedangkan hasil belajar IPS merupakan hasil belajar yang didapat dari ulangan IPS. Hasil belajar ips merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar IPS adalah diperoleh melalui tes atau evaluasi.

Menurut Hamalik hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.¹⁸

Ilmu pengetahuan IPS adalah lmu pengetahuan sosial bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan, ketrampilan dan nilai yang memungkinkan mereka dapat

¹⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal. 148.

¹⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 22.

¹⁸ Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hal. 24

menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis.

2. Operasional

Dari penegasan konseptual di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa metode bermain peran adalah suatu metode yang digunakan guru dalam mengajar yang mengharuskan siswa masuk dan berperan sesuai dengan keadaan pada masa lampau. Disini siswa berperan sesuai dengan bab yang ditunjukkan oleh guru yaitu pada bab sejarah. Dalam sejarah ini khususnya pada materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia .

Motivasi belajar adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Peserta didik akan bersungguh-sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi. Motivasi disini menggunakan motivasi intrinsik didalamnya. Motif instrinsik lahir secara alamiah pada diri individu tanpa di pengaruhi oleh pengaruh dari luar. Motivasi intrinsik didalamnya yaitu Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, Adanya dorongan dan cita-cita untuk masa depan, dan Adanya kebutuhan dalam belajar IPS.

Hasil belajar merupakan penilaian yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan berkenaan dengan penguasaan materi yang diajarkan selama proses belajar-mengajar berlangsung yang mencakup keseluruhan aspek belajar. Hasil belajar disini yaitu hasil belajar dari nilai tes IPS. Disini siswa mengerjakan tes sesudah diadakannya metode bermain

peran yaitu pada materi sejarah bab perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia .

d. Sistematika Pembahasan

BAB I Pendahuluan, yang terdiri dari : latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup dan batasan masalah, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II Landasan teori, yang terdiri dari : kerangka teori yang membahas variabel pertama, kerangka teori yang membahas variabel kedua, kajian penelitian terdahulu, kerangka konseptual.

BAB III Metode Penelitian yang terdiri dari : pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampling, dan sampel penelitian, sumber data, variabel, dan skala pengukuran, teknik pengumpulan data dan instrumen penilaian serta analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari : hasil penelitian, serta pembahasan hasil penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Saran, dalam bab ini berupa kesimpulan dan saran.