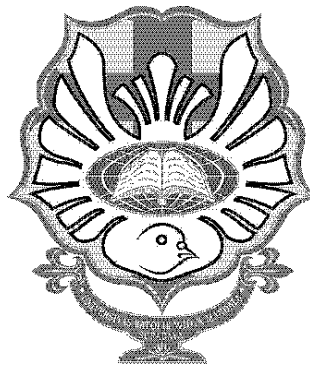


PENGARUH MET ODE *ROLEPLAY* TERHADAP
MOTIVASIBELAJAR SEJARAH PADA SISWA
SMA NEGERI 8 SURABAYA KELAS XI-IPS

SKRIPSI



OLEH:

Aida Iasha Ningrum

7103005045

Fakultas Psikologi Universitas
Katolik Widya Mandala Surabaya

2010

**PENGARUH METODE *ROLE PLAY* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SEJARAH PADA SISWA
SMA NEGERI 8 SURABAYA KELAS XI-IPS**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Psikologi



Oleh:

Aida Iasha Ningrum

7103005045

Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2010

**LEMBAR PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Unika Widya Mandala Surabaya :

Nama : Aida Iasha Ningrum

NRP : 7103005045

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya :

Judul :

PENGARUH METODE *ROLE PLAY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH PADA SISWA SMA NEGERI 8 SURABAYA KELAS XI-IPS

Untuk dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (Digital Library Perpustakaan Unika Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 19 Februari 2010

Yang menyatakan,

(AIDA IASHA NINGRUM)

SURAT PERNYATAAN

Bersama ini, saya

Nama : Aida Iasha Ningrum
NRP : 7103005045

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil skripsi yang berjudul:
PENGARUH METODE *ROLE PLAY* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SEJARAH PADA SISWA SMA NEGERI 8 SURABAYA KELAS XI-IPS

benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti bahwa skripsi tersebut ternyata merupakan hasil plagiat dan/atau hasil manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan/atau pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh, serta menyampaikan permohonan maaf pada pihak-pihak yang terkait.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran.

Surabaya, 5 Februari 2010

Yang membuat pernyataan,

(Aida Iasha Ningrum)

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH METODE *ROLE PLAY* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SEJARAH PADA SISWA
SMA NEGERI 8 SURABAYA KELAS XI-IPS


Oleh:
Aida Iasha Ningrum
NRP: 7103005045

Telah dibaca, disetujui, dan diterima untuk diajukan kepada
tim penguji skripsi

Pembimbing Utama : Ermida L. Simanjuntak, M.Sc.



Pembimbing Pendamping : Dcsak Nyoman Arista R.D., M.Psi.



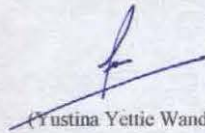
Surabaya, 5 Februari 2010

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Psikologi

pada tanggal 19 Februari 2010

Mengesahkan,
Fakultas Psikologi,
Dekan,



(Yustina Yettie Wandansari, Msi)

Dewan Penguji:

1. Ketua : Yustina Yettie Wandansari, M.Si.



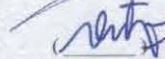
2. Sekretaris : Ratna Yudhawati, M.Psi.



3. Anggota : F. Yumi Apsari, M.Si.



4. Anggota : Ermida L. Simanjuntak, M.Sc.



HALAMAN PERSEMBAHAN

*Karya ini kupersembahkan pada
Bapa di Surga,
Mama dan Papa,
Orang-orang yang kusayangi,
Segenap dosen Fakultas Psikologi Unika Widya
Mandala
dan Sahabat - sahabat
yang telah banyak membantu penulis selama ini*

HALAMAN MOTTO

(1 Korintus 15 : 58)

*"...berdirilah teguh, jangan goyah, dan
giatlah selalu dalam pekerjaan Tuhan.*

*Sebab kamu tahu, bahwa dalam
persekutuan dengan Tuhan jerih payahmu
tidak sia-sia"*

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan penyertaanNya kepada penulis selama penulis menjalani masa studi hingga skripsi ini selesai.

Penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa banyak sekali pihak yang turut membantu serta mendukung penulis selama penulisan tugas akhir ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. **Ibu Y. Yettie Wandansari, M.Si**, selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya yang telah banyak membantu penulis terutama dalam hal perijinan.
2. **Ibu Ermida Listyani Simanjuntak, M.Sc**, selaku dosen pembimbing utama yang telah membimbing penulis dengan sabar, memberikan masukan-masukan yang sangat menunjang dalam skripsi ini, memotivasi penulis selama proses penulisan skripsi ini dari awal bimbingan hingga akhirnya skripsi ini selesai, serta rela meluangkan waktunya untuk membaca skripsi penulis di sela-sela waktunya yang sibuk.
3. **Ibu Desak Nyoman Arista R.D., M.Psi**, selaku dosen pembimbing kedua yang telah membimbing dan membantu penulis dari awal bimbingan hingga skripsi ini selesai.

4. **Bapak Yohan Kurniawan, Ph.D**, selaku dosen pembimbing utama peneliti yang pertama, yang telah membantu peneliti sebelum peneliti melaksanakan eksperimen di saat-saat beliau hendak pergi ke Malaysia.
5. **Ibu Fransisca Dessi Christanti, M.Si**, sebagai penasehat akademik yang banyak membantu penulis selama mengikuti studi dari awal perkuliahan hingga skripsi ini selesai.
6. **Ibu Ratna Yudhawati, M.Psi**, sebagai dosen peneliti selama perkuliahan yang banyak membantu, memberi dukungan dan memotivasi peneliti untuk bangkit saat mengalami kebosanan hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. **Seluruh tim dosen Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya** yang telah mendampingi, mendidik serta memberikan ilmu-ilmunya kepada penulis selama masa-masa perkuliahan.
8. **Seluruh staff Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya** yang telah banyak membantu penulis dalam mengurus surat perijinan dari awal perkuliahan hingga akhir pembuatan skripsi ini.

9. **Kepala Sekolah SMA Negeri 8 Surabaya**, yang telah memperbolehkan peneliti untuk melakukan penelitiannya di SMA Negeri 8 Surabaya. Terima kasih banyak pak...
10. **Ibu Tri dan Ibu Sulis**, selaku guru pengajar di SMA Negeri 8 Surabaya yang telah banyak membantu, memberikan masukan pada peneliti dan juga rela meluangkan waktunya untuk peneliti. Terima kasih banyak bu... Maaf merepotkan...^^
11. **Seluruh subjek penelitian**, yaitu teman-teman dari siswa SMA Negeri 8 Surabaya kelas XI-IPS1 dan XI-IPS4 yang telah bersedia dan rela meluangkan waktunya untuk mengikuti seluruh kegiatan penelitian ini serta mengisi skala sehingga sangat membantu penulis dalam proses pengambilan data dalam penelitian ini.
12. **Keluarga tercinta** : Mama, Papa, Saudara-Saudaraku tercinta yang selalu memberikan dukungan moral dan materi kepada penulis, serta untuk doa dan dukungan yang telah diberikan pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. **Sang Mantan**, yang telah banyak membantu, memberikan dukungan dan semangat serta rela meluangkan waktunya untuk menemani penulis selama penelitian ini.

14. **Malaikat Pelindungku**, yang telah banyak membantu terutama dalam memberikan dukungan dan semangat di saat penulis sedang jatuh, terpuruk, sedih, putus asa dan bingung sehingga dapat bangkit kembali sampai akhirnya skripsi ini selesai. *Thanks boz..* untuk semuanya...
☺☺☺
15. *My little family in Psychology*: Ping-ping, Fany, Dian, Athena, Martha, Amel, Gaby, Iin yang telah banyak membantu peneliti saat peneliti membutuhkan bantuan dan rela meluangkan waktunya untuk mendengarkan keluh kesah peneliti selama ini. Bantuan kalian semua sangat berarti dan membantuku *thanks prenz, i luv u full...* ☺
16. **Sahabat-sahabatku**, Wahyu, Stella, Icha, Felim, Geo yang telah membantu peneliti dan rela meluangkan waktunya untuk mendengarkan keluh kesah peneliti selama ini. Bantuan kalian semua sangat berarti dan membantuku *prenz forever...* ☺
17. **Ko Ocky**, untuk *Step by Step Using SPSS in Psychology*-nya. Makasih ya ko...^^
18. **Untuk semua rekan-rekan Fakultas Psikologi, khususnya untuk angkatan 2005**, yang telah bersama-sama penulis selama proses perkuliahan.

Surabaya, 5 Februari 2010

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	ii
Surat Pernyataan	iii
Halaman Persetujuan	iv
Halaman Pengesahan	v
Halaman Persembahan	vi
Halaman Motto	vii
Ungkapan Terima Kasih	viii
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran	xvii
Abstraksi	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Batasan Masalah	7
1.3. Rumusan Masalah	8
1.4. Tujuan Penelitian	9
1.5. Manfaat Penelitian	9
1.5.1. Manfaat Teoritis	9
1.5.2. Manfaat Praktis	9
BAB II. LANDASAN TEORI	11
2.1. Motivasi Belajar	11

2.1.1. Pengertian motivasi belajar	11
2.1.2. Macam-macam motivasi belajar	12
2.1.3. Karakteristik motivasi belajar	13
2.1.4. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar	14
2.2. Metode <i>Role Play</i>	15
2.2.1. Pengertian metode <i>role play</i>	15
2.2.2. Fungsi dan tujuan penggunaan metode <i>role play</i>	16
2.2.3. Kelebihan dari metode <i>role play</i>	18
2.2.4. Kelemahan dari metode <i>role play</i>	18
2.3. Stase Perkembangan Kognitif Remaja	20
2.4. Mata Pelajaran Sejarah	20
2.4.1. Definisi mata pelajaran Sejarah	20
2.4.2. Materi mata pelajaran Sejarah	21
2.5. Pengaruh Metode <i>Role Play</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah	24
2.6. Hipotesis	26
 BAB III. METODE PENELITIAN	 27
3.1. Desain Penelitian Eksperimen	27
3.2. Identifikasi Variabel Penelitian	28
3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian	28
3.3.1. Motivasi Belajar	28
3.3.2. Metode <i>Role Play</i>	29
3.4. Modul Pelajaran Sejarah dengan Metode <i>Role Play</i>	29
3.5. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	30
3.6. Metode Pengumpulan Data	31
3.7. Prosedur Penelitian	32
3.8. Validitas dan Reliabilitas	33

3.9.	Teknik Analisa Data	34
BAB IV. PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN		36
4.1.	Orientasi Kancan Penelitian	36
4.2.	Persiapan Pengambilan Data	39
4.3.	Pelaksanaan Penelitian	40
	4.3.1. Laporan kegiatan persesi	47
	4.3.2. Perlakuan pada kelompok kontrol	64
4.4.	Hasil Penelitian	65
	4.4.1. Uji validitas dan reliabilitas alat ukur	65
	4.4.2. Deskripsi data <i>exit card</i>	67
	4.4.3. Deskripsi variabel penelitian	69
	4.4.4. Analisa data	77
	4.4.4.1. Uji normalitas	77
	4.4.4.2. Uji homogenitas	77
	4.4.4.3. Uji Hipotesis	77
BAB V. PENUTUP		78
5.1.	Bahasan	78
5.2.	Simpulan	83
5.3.	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA		85
LAMPIRAN		88

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Silabus Sejarah semester I tahun ajaran 2008/2009	22
Tabel 3.1. <i>Blue print</i> skala motivasi belajar Sejarah	32
Tabel 4.1. Hasil <i>Pre-test</i> kelompok eksperimen kelas XI-IPS1	42
Tabel 4.2. Hasil <i>Pre-test</i> kelompok kontrol kelas XI-IPS4.....	43
Tabel 4.3. Daftar hadir siswa kelompok eksperimen	46
Tabel 4.4. Daftar hadir siswa kelompok kontrol	46
Tabel 4.5. <i>Blue print</i> skala motivasi belajar Sejarah (aitem valid)	65
Tabel 4.6. Rangkuman <i>exit card</i>	68
Tabel 4.7. Distribusi frekuensi skor <i>pre-test</i> skala motivasi belajar Sejarah SMA Negeri 8 Surabaya	71
Tabel 4.8. Distribusi frekuensi skor <i>pre-test</i> skala motivasi belajar Sejarah SMA Negeri 8 Surabaya (setelah pengolahan ulang)	72
Tabel 4.9. Distribusi frekuensi skor <i>post-test</i> skala motivasi belajar Sejarah SMA Negeri 8 Surabaya	73
Tabel 4.10. Skor <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol	74
Tabel 4.11. Nilai <i>mean</i> dan <i>standart deviation</i>	75
Tabel 4.12. <i>Gain score</i> kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.....	76

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1. Desain Penelitian 27

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Coding data skala motivasi belajar Sejarah Kelompok Eksperimen	88
Lampiran B. Coding data skala skala motivasi belajar Sejarah Kelompok Kontrol	93
Lampiran C. Validitas dan Reliabilitas skala motivasi belajar Sejarah (putaran 1)	98
Lampiran D. Uji Normalitas Kelompok Eksperimen	100
Lampiran E. Uji Normalitas Kelompok Kontrol	101
Lampiran F. Uji Homogenitas	102
Lampiran G. Uji pengaruh pemberian metode pada kelompok eksperimen (<i>parametrik</i>)	103
Lampiran H. Uji pengaruh pemberian metode pada kelompok kontrol (<i>parametrik</i>)	104
Lampiran I. Uji Perbedaan (<i>nonparametrik</i>)	105
Lampiran J. Uji Pengaruh pemberian metode pada kelompok eksperimen (<i>nonparametrik</i>)	106
Lampiran K. Uji Pengaruh pemberian metode pada kelompok kontrol (<i>nonparametrik</i>)	107
Lampiran L. Permohonan ijin melakukan penelitian	108

Aida Iasha (2010). "Pengaruh Metode *Role Play* Terhadap Motivasi Belajar Sejarah pada Siswa SMA Negeri 8 Surabaya kelas XI-IPS." **Skripsi Sarjana Strata 1.** Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

ABSTRAKSI

Pemahaman Sejarah di kalangan siswa makin sedikit. Sejarah identik dengan hafalan menjadi pelajaran membosankan. Hasil wawancara dengan siswa XI-IPS1 SMAN 8 Surabaya menyatakan bahwa sejarah menjadi pelajaran membosankan dan kurang menarik minat karena cara mengajar yang digunakan sangat monoton (*ceramah/one way communication*). Keadaan monoton yang terus terjadi akan mengakibatkan rasa bosan dan dapat membuat motivasi belajar siswa menurun pada pelajaran Sejarah. Motivasi belajar adalah dorongan yang terjadi pada siswa (*internal* maupun *eksternal*) untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah dalam mencapai tujuan belajar tertentu.

Faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah metode pengajaran yang digunakan guru dan salah satu metode yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dengan metode *role play*. Metode *role play* adalah metode pengajaran yang digunakan untuk menyajikan bahan pelajaran yang menggambarkan peristiwa masa lampau yang dilakukan oleh beberapa siswa untuk melakukan peran sesuai tujuan cerita dalam mencapai tujuan pengajaran tertentu. Melalui *role play*, selain melibatkan emosional, juga mendorong siswa terlibat aktif daripada sekedar mendengarkan dan membaca materi yang diberikan di kelas. Peneliti membuat modul pengajaran menggunakan metode *role play* untuk menunjang pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *role play* terhadap motivasi belajar sejarah.

Subjek penelitian 56 siswa SMA Negeri 8 Surabaya. Teknik pengambilan sampel, *nonprobability sampling*. Desain penelitian, *nonrandomized pretest-posttest control group design*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan Skala Motivasi Belajar Sejarah (*pre-test* dan *post-test*). Analisis data dengan teknik uji perbedaan non parametrik *U Mann Whitney*.

Hasil analisis menunjukkan nilai *Z score* sebesar -4,028, $p = 0,000$ ($p < 0,05$) yaitu ada pengaruh metode *role play* terhadap motivasi belajar sejarah siswa. Kelompok eksperimen 13,79% memiliki motivasi belajar sejarah sangat tinggi dan 86,21% tinggi. Sumbangan efektif metode *role play* terhadap motivasi belajar sejarah sebesar 28%.

Peneliti menyarankan guru pengajar sejarah dapat menggunakan metode *role play* sebagai metode pengajaran untuk menunjang proses belajar siswa agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran sejarah.

Kata kunci:

Metode *role play*, motivasi belajar, sejarah.