UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran Bermain Peran

Model dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal[12]. Menurut Wina Sanjaya strategi pembelajaran adalah sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang di desain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan menurut Flowers mengartikan strategi dengan tujuan pembelajaran agar pelajaran yang diajarkan guru menjadi menarik, dinikmati siswa dan berhasilan secara efektif.[13]sedangkan metode pembelajaran adalah cara-cara teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran, baik secara individual atau secara kelompok[14].

Model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, seperti penilaian suatu kebutuhan, penilaian media dan evaluasi. Sedangkan belajar adalah suatu proses yan ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. [15] Sedangkan Model

[12] Wina Sanjaya, *Op Cit*.

[13] Damansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 18.

[14] Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, (Jakarta: PT, Ciputat Press, 2005), h. 52

[15] Mardia Hayati, *Op.Cit*, h. 12.

pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas[16].

Dari teori tersebut, dapat dipahami bahwa model pembelajaran adalah cara memberikan fasilitas atau bantuan kepada siswa menuju tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan atau bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas. Sedangkan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Bermain Peran.

Bermain peran adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang siswa untuk memerankannya (Ramayulis, 2005; 273). Sedangkan Menurut Sudjana, (2003; 134) mengatakan bahwa bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan siswa untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Hamzah B.Uno (2007;25) mengatakan bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (Jati diri) di dunia social dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan

[16] Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h. 18

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk yaitu:

1) Menggali perasaannya
2) Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya.
3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah
4) Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara[17].

Dapat di simpulkan bahwa belajar dengan model bermain peran dapat menghayati dan berperan dalam berbagai figur khayalan atau figur sesungguhnya dalam berbagai situasi. Jadi, bermain peran adalah Mengundang rasa ingin tahu siswa dalam kegiatan bermain peran dengan memberikan dorongan motivasi kepada diri siswa sendiri untuk bermain peran tersebut, agar perasaan, tingkah laku, nilai, dan fisik siswa itu menjadi perkembangan energi dari dalam diri siswa.

2. Langkah-langkah Pelaksanaan Bermain Peran

Adapun langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran bermain peran meliputi beberapa hal, yaitu:

a. Pemanasan, guru memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.

[17] Istarani, *Lo. Cit*

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

b. Memilih pemain (partisipan), siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.

c. Menata panggung, guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan dan apa saja kebutuhan yang diperlukan.

d. Menyiapkan pengamat, guru menunujukan beberapa siswa sebagai pengamat.

e. Permainan peran dimulai, permainan peran dilaksanakan secara spontan

f. Diskusi dan evaluasi, guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.

g. Permainan peran ulang, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik.

h. Diskusi dan evaluasi kedua, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realita saat permainan peran dilakukan.

i. Kesimpulan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan[18].

3. Kelebihan dan Kelemahan ModelPembelajaran Bermain Peran

1) Kelebihan

Bermain peran memiliki kelebihan yaitu :

a. Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa

[18] Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), h. 25.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

b. Bisa menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan

c. Membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias

d. Membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan

e. Memungkinkan siswa utuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.[19]

2) Kelemahan

Adapun kelemahan model bermain peran yaitu sebagai berikut :

a. Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.

b. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penontonnya kadang-kadang bertepuk tangan.

4. Motivasi Belajar

Menurut Mc Donald dalam Sardiman, Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan *(feeling)* dan di dahului dengan adanya tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditentukan sebelumnya. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai anggota masyarakat.

[19] Marniati, *Penerapan Model Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Negeri 004 Tangerang*, http://bit.ly/cheap-gadgets, 2004.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Menurut Hamzah Uno (2008), motivasi belajar adalah dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Dengan kata lain motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu dorongan yang ada pada diri seseorang sehingga seseorang mau melakukan aktivitas atau kegiatan belajar guna mendapatkan beberapa keterampilan dan pengalaman.

Dilihat dari sumber yang menimbulkannya, motivasi belajar terbagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.[20]

a. Motivasi Intrinsik

Merupakan motivasi yang sudah ada dalam diri seseorang,tidak memerlukan rangsangan dari luar. Motivasi belajar intrinsik lebih baik dibandingkan motivasi belajar ekstrinsik, karena ada hubungan esensial antara keinginan yang akan dipenuhi dengan kegiatan belajar, sehingga bentuk motivasi ini cenderung dapat bertahan lebih lama, disertai rasa senang. Motivasi intrinsik meliputi :

1) Dorongan kognitif yaitu untuk mengetahui, memahami dan memecahkan masalah
2) Adanya cita-cita, tujuan yang jelas
3) Mencapai hasil belajar yang tinggi demi penghargaan pada dirinya sendiri
4) Memberikan pujian pada diri sendiri karena puas.

[20] Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran, (*Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), h. 378-382.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
UIN SUSKA RIAU

b. Motivasi Ekstrinsik

Adalah motivasi yang muncul karena memerlukan rangsangan dari luar. Misalnya ingin memahami suatu konsep, ingin memperoleh pengetahuan, kemampuan dan sebagainya. Oleh karena itu, yang khas pada motivasi belajar ekstrinsik ialah bukan masalah ada atau tidak adanya pengaruh dari luar, melainkan apakah hal-hal yang ingin dipenuhi dalam bentuk motivasi belajar ekstrinsik, yaitu:

1) Belajar demi memenuhi kewajiban
2) Belajar demi menghindari hukum yan diancamkan
3) Belajar demi memperoleh hadiah material yang dijanjikan
4) Belajar demi meningkatkan gengsi sosial
5) Belajar demi mendapatkan pujian dari orang yang dianggap penting
6) Belajar demi tuntutan jabatan yang ingin dipegang.

5. Fungsi Motivasi

Belajar sangat memerlukan motivasi, hasil belajarpun banyak ditentukan oleh motivasi. Makin tepat motivasi yang kita berikan, makin berhasil pelajaran itu. Motivasi menentukan intensitas usaha anak belajar. Untuk itu, Nasution menjelaskan motivasi mempunyai tiga fungsi, yaitu sebagai berikut :

a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dijalankan yang serasi guna mencapai tujuan itu, dengan menyampaikan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan itu[21].

Hal senada yang dinyatakan oleh Thursan Hakim bahwa manfaat atau fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut :

a. Memberikan dorongan semangat kepada siswa untuk rajin belajar dan mengatasi kesulitan belajar.
b. Mengarahkan kegiatan belajar siswa kepada suatu tujuan tertentu yang berkaitan dengan masa depan dan cita-cita.
c. Membantu siswa untuk mencari suatu model belajar yang tepat dalam mencapai tujuan belajar yang diinginkan.[22]

Sedangkan menurut Oemar Hamalik mengemukakan bahwa motivasi berfungsi sebagai berikut: [23]

a. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar/bekerja.
b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan kepencapaian tujuan yang diingikan.
c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

[21] Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 76-77.
[22] Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif* , (Jakarta: Puspa Swara, 2005), h. 27.
[23] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 161.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

6. Ciri-ciri Siswa Termotivasi

Orang termotivasi dapat dilihat dari ciri-ciri yang ada pada diri orang tersebut. Hamzah B. Uno mengemukakan motivasi yang ada pada setiap orang itu memiliki ciri-cirisebagai 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; (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.[24]

Berdasarkan teori yang digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah:

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.
5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

7. Hubungan Model Bermain Peran Terhadap Motivasi

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (Jati diri) di dunia social dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-

[24] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 23

peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.[25]

Mengundang rasa ingin tahu siswa dalam kegiatan bermain peran dengan memberikan dorongan motivasi kepada diri siswa sendiri untuk bermain peran tersebut, agar perasaan, tingkah laku, nilai, dan fisik siswa itu menjadi perkembangan energi dari dalam diri siswa. Dimana Menurut pendapat Moedjiono & Dimyati (2008:7-36) mengatakan bahwa bermain peran adalah memainkan peranan dari peran-peran yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu, yang dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi sejarah atau peristiwa masalalu, menciptakan kemungkinan-kemungkinan kejadian masa yang akan datang, menciptakan peristiwa mutakhir yang dapat diperkaya atau mengkhayal pada situasi tempat dan waktu tertentu.[26]

Dalam proses pembelajaran, seorang siswa dituntut untuk dapat membangkitkan motivasi belajar pada diri siswa. Seorang siswa tidak akan penuh belajar jika tidak termotivasi. Untuk itu, siswa tidak dapat dipaksa untuk belajar, artinya harus memiliki keinginan untuk belajar, maksudnya siswa harus termotivasi untuk melibatkan diri dalam proses belajar. Motivasi dan usaha mempengaruhi belajar dan unjuk kerja siswa.

Syaiful Bahri Djaramah menjelaskan bahwa motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar siswa. Tidak seorang pun

[25] Istarani, *Lo Cit*

[26] Siti khoiriah, *Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Motivasi Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Sekolah Dasar Negeri 008 Lampung*,http://www.pro-ibid.com/content/view/104/1/.accesed 9/02/2011.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

yang belajar tanpa motivasi. Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterapkan dalam aktivitas belajar mengajar[27].

Maka salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, di pakailah model atau strategi pembelajaran yang berorientasi pada motivasi belajar siswa. Salah satu model yang tepat untuk mengembangkan dan meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran. Karena bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain, maka sedikit banyaknya akan berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

B. Kerangka Berfikir

Bermain peran adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan, baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa orang siswa untuk memerankannya.

Motivasi adalah suatu penguatan dalam jati diri siswa untuk memberi dorongan pada tercapainya tujuan suatu pembelajaran, agar motivasi siswa tersebut kuat dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dalam materi peristiwa sekitar proklamasi.

[27] Syaiful Bahri Djaramah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 152-155.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Model bermain peran merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi belajar anak. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antara manusia, terutama yang menyangkut pada kehidupan siswa. Penggunaan model bermain peran bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan bagi siswa dengan bermain peran secara sederhana. Permainan ini dimulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan permasalahannya. Dengan demikian siswa akan tertarik, senang, dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain. Maka model bermain peran ini cocok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan indikator intrinsik dan ekstrinsik yaitu :

1) **Motivasi Intrinsik**
   a. Siswa senang belajar IPS karena materinya banyak tentang kehidupan sehari-hari.
   b. Siswa belajar IPS karena ingin menguasai ilmu yang luas.
   c. Siswa senang belajar bermain peran karena ingin menjadi orang sukses.
2) **Motivasi Ekstrinsik**
   a. Siswa senang metode bermain peran karena mempermudahkan mengingat sebuah materi
   b. Belajar dengan bermain peran membuat saya menjadi akrab dengan guru
   c. Siswa senang karena lebih banyak bergerak
   d. Siswa suka belajar IPS pada materi proklamasi
   e. Siswa senang mendapat pujian dari guru

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

f. Belajar dengan bermain peran lebih menyenangkan

Maka dapat diperkirakankan bahwa dengan model bermain peran akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Penelitian Relevan

Setelah membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, penelitian yang relevan diantaranya adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eni Muryanti Mahasiswa Jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tahun 2009 dengan judul "Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn)Kelas V SD Muhammadiyah 031 Kemang Indah Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar". Berdasarkan hasil observasi pada siklus pertama motivasi belajar siswa peroleh rata-rata 54% dengan kategori rendah. Kemudian padasiklus kedua meningkatkan dengan rata-rata 70% dengan kategori tinggi. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan mencapai motivasi belajar siswa diperoleh rata-rata 77% dengan kategori sangat tinggi. Adapun penelitian yang peneliti lakukan hampir sama dengan yang dilakukan oleh Eni Muryanti yaitu Bermain Peran dan untuk meningkatkan motivasi di kelas V, hanya saja yang membedakan adalah mata pelajarannya dimana penelititian memilih mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sedangkan peneliti memilih mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Penelitian yang dilakukan Yuni mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tahun 2009

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Rolle Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sains Siswa Kelas V SDN 015 Gunung Bungsu Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten kampar".Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh saudari Yuni ternyata terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I 59,07% meningkat menjadi 77,04% pada siklus II. Adapun penelitian yang peneliti lakukan hampir sama dengan yang dilakukan oleh Yuni yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V, hanya saja yang membedakan yaitu nama strategi dimana penelitian memilih strategi *Rolle Playing* sedangkan peneliti memilih Model Pembelajaran Bermain Peran.

D. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan merupakan kriteria yang ditetapkan sebagai dasar menentukan apakah tindakan yang dilakukan berhasil atau tidak. Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Indikator Kinerja

a. Aktivitas Guru

Indikator penerapan aktivitas guru melalui model pembelajaran bermain peran dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Guru memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.
2) Guru dan siswa membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.

UIN SUSKA RIAU
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3) Guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan dan apa saja kebutuhan yang diperlukan.
4) Guru menunujukan beberapa siswa sebagai pengamat.
5) Permainan peran dimulai, permainan peran dilaksanakan secara spontan
6) Guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan.
7) Permainan peran ulang, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik.
8) Diskusi dan evaluasi kedua, pembahasan diskusi dan evaluasi lebih diarahkan pada realita saat permainan peran dilakukan.
9) Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran.

b. Aktivitas Siswa

Indikator aktivitas siswa melalui model pembelajaran bermain peran dalan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Siswa memperhatikan penjelasan guru dalam pembelajaran
2) Siswa menerima karakter pemain yang telah ditentukan guru
3) Siswa mendiskusikan dimana dan apa saja kebutuhan yang diperlukan dalam bermain peran
4) Siswa mengamati pemain peran yang akan bermain
5) Siswa memulai bermain peran
6) Siswa mendiskusikan permainan dan melakukan evaluasi dalam peran-peran yang dilakukan
7) Siswa mengulangi permainan kedua

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8) Siswa mendiskusikan dan mengevaluasikan dan diarahkan pada realita saat permainan peran dilakukan
9) Siswa menyimpulkan materi pembelajaran

2. Indikator Motivasi

Berdasarkan gejala rendahnya motivasi siswa, maka indikator motivasi siswa 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.
5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Dengan melaksanakan semua indikator motivasi yang harus dilakukan oleh siswa dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran, maka penilaian motivasi secara klasikal yaitu penelitian ini berhasil apabila nilai siswa mencapai 70% kategori "tinggi".

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui model bermain peran, maka motivasi belajar IPS pada materi peristiwa sekitar proklamasi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 006 Dusun Pelanduk Kecamatan Kunto Darussalam Kabupaten Rokan Hulu akan meningkat.

UIN SUSKA RIAU
© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.