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 III

MODEL PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V tahun pelajaran 2016-2017 dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Sedangkan objek penelitian ini adalah penerapan model bermain peran untuk meningkatkan motivasi belajar IPS pada materi peristiwa sekitar proklamasi.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu penerapan model bermain peran (variabel X) dan motivasi belajar IPS pada materi peristiwa sekitar proklamasi (variabel Y).

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. penelitian ini akan dilaksanakan di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 006 Dusun Pelanduk Kecamatan Kunto Darussalam Kabupaten Rokan Hulu. Mata Pelajaran yang diteliti adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Waktu penelitian ini di rencanakan bulan Februari-Mei 2017.

C. Rancangan Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kunandar penelitian tindakan kelas adalah suatu rangkaian langkah-langkah yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitin tindakan kelas berupa meningkatkan dan mengembangkan profesionalisme guru dalam menjalankan tugasnya.

Direncanakan penelitian ini melalui beberapa siklus dan siklus ini akan dihentikan jika peneliti sudah mencapai keberhasilan.

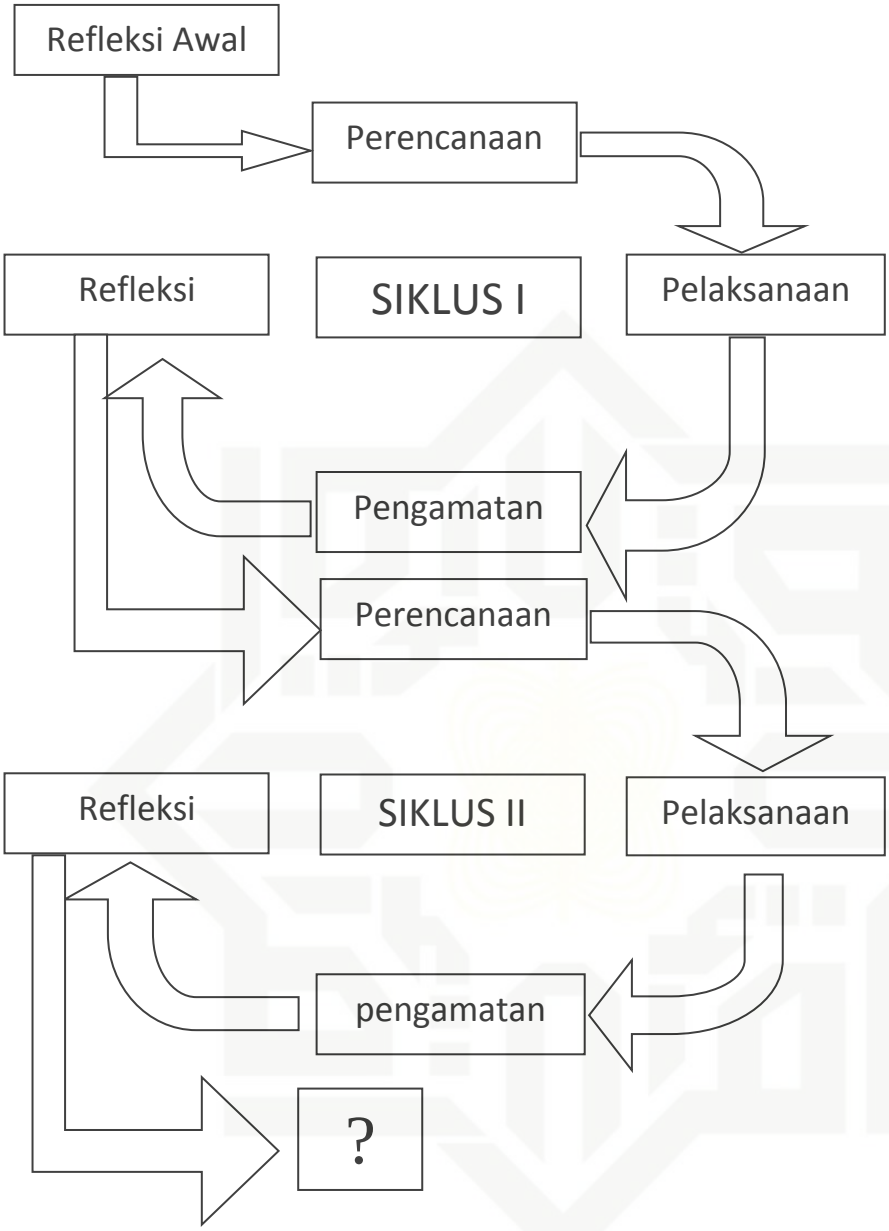
Menurut Suhardjono, bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang didalamnya terdapat empat tahapan utama kegiatan, yaitu:

a) Perencanaan (Planning) menyusun rancangan tindakan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan.
b) Tindakan (acting) rancangan strategi,metode, dan skenario penerapan pembelajaran akan diterapkan.
c) Pengamatan (observasing) yaitu melakukan pengamatan dan pencatatan semua hal yang terjadi selam pelaksanaan tindakan.
d) Refleksi yaitu mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah di lakukan berdasarkan data yang terkumpul.

Dari penjelasan dan pernyataan diatas, adapun siklus penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Suharsimi Arikunt[28]. Peneliti melakukan tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

[28] Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 16.

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



1. **Tindakan**

Langkah-langkah yang dilakukan pada tindakan adalah sebagai berikut :

a. Menyusun rencana pembelajaran dengan standar kompetensi menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan indonesia. Sedangkan kompetensi dasar yang akan dicapai dalam penelitian ini

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.

adalah menjelaskan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan belanda dan jepang.

b. Menunjuk teman sejawat untuk mencapai observer. Adapun tugas observer adalah untuk mengamati aktivitas guru dalam proses pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran Bermain Peran.

2. Implementasi Tindakan

a. Guru memperkenalkan siswa pada permasalahan yang di pelajari.
b. Guru menentukan peran siswa yang akan di mainkan siswa.
c. Guru menentukan dimana siswa akan bermain peran dan apa saja alat yang di perlukan.
d. Guru meminta siswa lain untuk menjadi pengamat.
e. Guru meminta siswa untuk memulai permainan peran.
f. Guru meminta siswa untuk mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi dalam peran-peran yang dilakukan siswa.
g. Guru meminta siswa untuk melakukan permainan peran kedua ini akan berjalan dengan lebih baik.
h. Guru meminta siswa mendiskusikan dan evaluasi kedua lebih di arahkan pada realita saat peran dilakukan.
i. Guru meminta siswa menyimpulkan pembelajaran.

3. Observasi

Pelaksanaan penelitian juga melibatkan pengamat, tugas dari pengamat tersebut adalah untuk melihat aktivitas guru selama pembelajaran langsung melalui Model Bermain Peran, ini dilakukan untuk

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.

memberikan masukan dan pendapat terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, sehingga masukan-masukan dari pengamat dapat dipakai untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus berikutnya.

4. Refleksi

Hasil yang didapat dalam tahap observasi, dikumpulkan serta dianalisis. Dari hasil observasi guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi guru selama pembelajaran berlangsung. Hasil yang diperoleh dari tahap observasi kemudian dikumpulkan dan dianalisis, dari hasil observasi apakah kegiatan yan dilakukan telah dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada materiperistiwa proklamasi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 006 Dusun Pelanduk Kecamatan Kunto Darussalam Kabupaten Rokan Hulu.

D. Jenis dan Teknik Penumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yaitu:

a. Model Pembelajaran Bermain Peran

Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran melalui model pembelajaran bermain peran diperoleh melalui lembar observasi.

Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran melalui model pembelajaran bermain peran diperoleh melaui lembar observasi.

b. Motivasi belajar

Yaitu data tentang motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial setelah penerapan model

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

pembelajaran bermain peran di ambil dengan cara observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat motivasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran bermain peran.

2. Teknik Pengumpulan Data

Adapun data dalam penelitian ini adalah data tentang :

a. Observasi

1) Untuk mengamati penerapan model pembelajaran bermain peran oleh guru selama pembelajaran ilmu pengetahuan sosaial.

2) Untuk mengamati motivasi belajar siswa pada pembelajaran ilmu pengetahauan sosial setelah penerapan model pembelajaran bermain peran yang dilakukan oleh observer.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru untuk mengetahui has53 motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan cara memberi pertanyaan sebelum tindakan.

c. Angket

Teknik angket ini digunakan dengan cara menyebarkan daftar pertanyaan kepada siswa untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Setiap pernyataan telah disediakan empat alternatif jawaban. Untuk kepentingan analisis, setiap alternatif jawaban diberi skor atau bobot. Berikut penskoran atau pembobotan angket tersebut.

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.

Tabel III.I
Skor Alternatif Jawaban Angket

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	Selalu(SL)	4
2	Sering(SR)	3
3	Kadang-Kadang(KK)	2
4	Tidak Pernah(TP)	1

d. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data tentang keadaan guru, keadaan siswa, keadaan sarana prasarana yang berada di sekolah dasar dusun pelanduk kecamatan kunto darussalam.

E. Teknik Analisis Data

1. Aktivitas Guru

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan persentase. Caranya adalah apabila semua data telah terkumpul, lalu diklasifikasikan menjadi dua kelompok yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Terhadap data yang bersifat kualitatif yang berwujud kata-kata atau kalimat digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Selanjutnya data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka-angka,dipersentasekan dan ditafsirkan. Pengukuran aktifitas guru, karena indikator aktifitas guru adalah 9 dengan pengukuran masing-masing 1 sampai dengan 9. Adapun aktifitas guru adalah sebagai berikut:

a. Guru menerangkan siswa pada permasalahan yang dipelajari.
b. Guru memberikan karakter pemain yang akan di mainkan siswa.
c. Guru menentukan dimana dan apa saja kebutuhan yang akan diperlukan dalam bermain peran.

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

d. Guru meminta siswa untuk menjadi pengamat permainan peran yang akan di mainkan.

e. Guru meminta siswa untuk memulai permainan peran.

f. Guru meminta siswa untuk mendiskusikan permainan dan melakukan evaluasi dalam peran-peran yang akan dilakukan siswa.

g. Guru meminta siswa untuk melalukan permainan peran kedua yang akan berjalan dengan lebih baik.

h. Guru meminta siswa mendiskusikan dan evaluasi kedua yaang lebih di arahkan pada realita saat permainan peran dilakukan,

i. Guru meminta siswa menyimpulkan pembelajaran.

Data yang dianalisis pada aktivitas guru adalah skor aktivitas guru selama proses pembelajaran terdiri dari 9 indikator, untuk menghitung besarnya persentase yang diperoleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu skor yang didapat dari observasi di bagi dengan skor maksimum dikali 100%, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus,[29] yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi (banyaknya individu)

100% = Bilangan tetap

[29] Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 43.

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

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian, maka dilakukan penelitian membuat empat kriteria penelitian yaitu baik sekali, baik, cukup baik, kurang baik, tidak baik. Adapun kriteria persentase tersebut yaitu:

Tabel Kategori Aktivitas Guru[30]

Baik Sekali	: 90-100%
Baik	: 80-89%
Cukup Baik	: 70-79%
Kurang Baik	: 60-69%
Tidak Baik	: <60

2. Aktivitas Siswa

Pengukuran aktifitas siswa, karena indikator aktifitas siswa adalah 9 dengan pengukuran masing-masing 1 sampai dengan 9. Adapun aktifitas siswa adalah sebagai berikut:

a. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang masalah dalam pembelajaran
b. Siswa menerima karakter pemain yang telah di tentukan guru.
c. Siswa mendiskusikan dimana dan apa saja kebutuhan yang di perlukan dalam bermain peran.
d. Siswa mengamati permainan peran yang akan bermain
e. Siswa memulai bermain peran

[30] Tim Pustaka Yustisia, *Panduan Lengkap* KTSP *(Kurikulum Tingkat Satuan Penelitian)*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2008 , h. 461.

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. Siswa mendiskusikan permainan dan melakukan evaluasi dalam peran-peran yang dilakukan

g. Siswa mengulang permainan kedua

h. Siswa mendiskusikan dan mengevaluasi dan di arahkan pada realita saat permainan peran dilakukan.

i. Siswa menyimpulkan pembelajaran.

Data yang dianalisis pada aktivitas siswa adalah skor aktivitas siswa selama proses pembelajaran terdiri dari 9 indikator, dengan pengukuran jika dilakukan maka skornya=4, jika tidak dilakukan maka skornya= 1, dan apabila semua aktivitas dilakukan dengan jumlah siswa 20 orang siswa, maka skor maksimalnya adalah (4 x 9 x 20 = 720). Sedangkan untuk skor minimalnya adalah (1 x 9 x 20 = 180). Dari data tersebut dapat diolah dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi (banyaknya individu)

100% = Bilangan tetap

3. Motivasi Belajar Siswa

Data motivasi yang dianalisis dari perindividu siswa diperoleh dari hasil angket terhadap 20 orang siswa. Angket yang disebarkan terdiri dari 9 item pernyataan yang masing-masing item tersedia empat alternatif jawaban yang terdiri dari selalu(sl), sering(sr), kadang-kadang(kk), tidak

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

pernah(tp). Kemudian jumlah pilihan setiap alternatif jawaban dikalikan dengan skor nilai masing-masing jawaban. Sehingga jumlah pilihan seluruhnya adalah $20x9x4$ = 720. Hasil angket/kuesioner motivasi tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus:[31]

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi (banyaknya individu)

100% = Bilangan tetap

a. Motivasi Intrinsik

1) Siswa senang belajar IPS karena materinya banyak tentang kehidupan sehari-hari.
2) Siswa belajar IPS karena ingin menguasai ilmu yang luas.
3) Siswa senang belajar bermain peran karena ingin menjadi orang sukses.

b. Motivasi Ekstrinsik

1) Siswa senang metode bermain peran karena mempermudahkan mengingat sebuah materi
2) Belajar dengan bermain peran membuat saya menjadi akrab dengan guru
3) Siswasenang karena lebih banyak bergerak

[31] Haryadi, *Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Karya, 2009), h. 24

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

4) Siswa suka belajar IPS pada materi proklamasi

5) Siswa senang mendapat pujian dari guru

6) Belajar dengan bermain peran lebih menyenangkan

Untuk mengetahui kategori/ klasifikasi penilaian terhadap motivasi dalam proses belajar mengajar maka, penulis menggunakan kriteria sebagai berikut[32]:

No	Kategori/Klasifikasi	Kriteria
1	Baik Sekali	90-100%
2	Baik	80-89%
3	Cukup Baik	70-79%
4	Kurang baik	60-69%
5	Tidak Baik	<60

Penelitian ini akan berhasil apabila persentase motivasi belajar siswa dari keseluruhan siswa mencapai 70%.

[32] Tim Pustaka Yustia, *Op 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