

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap motivasi belajar peserta didik di kelas XI-1 SMAN 1 Cisaat, Kabupaten Sukabumi. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen dengan bentuk *non-equivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas XI. Dengan sampel kelas XI-1 berjumlah 38 orang sebagai kelas eksperimen serta kelas XI-4 yang berjumlah 38 orang sebagai kelas kontrol, pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan Teknik *purposive sampling*. Teknik pengambilan data menggunakan kuesioner tertutup dengan skala likert yang diberikan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan. Instrumen melalui tahap uji validitas dengan hasil <0.05 dan uji realibitas dengan hasil >0.6 , menggunakan aplikasi SPSS 29. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pengaruh tersebut dilihat dari adanya peningkatan dari hasil rata-rata skor *pretest* sebelum adanya penerapan metode bermain peran dengan jumlah sebesar 68,31 dan untuk hasil rata-rata *posttest* setelah adanya penerapan metode bermain peran berjumlah 78,10. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai Sig. $<0.001 < 0.05$, dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah di kelas XI-1.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Pembelajaran Sejarah, Motivasi Belajar

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the use of role-playing method on students' learning motivation in class XI-1 SMAN 1 Cisaat, Sukabumi Regency. The research method used is quantitative with a quasi-experimental approach with the form of non-equivalent control group design. The population in this study were all students in grade XI. The samples used in this study were class XI-1 which amounted to 38 people as an experimental class and class XI-4 which amounted to 38 people as a control class, the sample selection in this study used purposive sampling technique. The data collection technique was taken from the questionnaire process before and after treatment. The research instrument in this data collection uses a closed questionnaire with a Likert scale. The research instrument goes through the instrument testing stage by means of including validity and reliability tests so that the instrument is feasible to be distributed to respondents. The results showed that the use of the role-playing method significantly increased students' learning motivation. The effect is seen from the increase in the average pretest score before the application of the role-playing method with an amount of 68.31 and for the average posttest score after the application of the role-playing method amounted to 78.10. The results of the independent sample t-test show that the Sig value. $<0.001 < 0.05$, thus the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. It can be said that there is an effect of the use of role-playing method on students' learning motivation in learning History in class XI-1.

Keywords: Role Play Method, History Learning, Learning Motivation