



**PENERAPAN PEMBELAJARAN METODE *ROLE-PLAY*  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN  
AKTIVITAS BELAJAR SISWA**

(Studi Kasus Pada Siswa Kelas X-B di SMA Negeri 2 Tanggul Jember Mata  
Pelajaran Ekonomi Sub Pokok Bahasan Fungsi Konsumsi  
Dan Fungsi Investasi Semester Genap  
Tahun Ajaran 2009/2010)

**SKRIPSI**

Oleh :

**Laili Ajmil Mufidah**

**NIM 060210301060**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEPENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2010**



**PENERAPAN PEMBELAJARAN METODE *ROLE-PLAY* UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN  
AKTIVITAS BELAJAR SISWA**  
(Studi Kasus Pada Siswa Kelas X-B di SMA Negeri 2 Tanggul Jember Mata  
Pelajaran Ekonomi Sub Pokok Bahasan Fungsi Konsumsi  
Dan Fungsi Investasi Semester Genap  
Tahun Ajaran 2009/2010)

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat  
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Ekonomi (S1)  
dan mencapai gelar sarjana pendidikan

Oleh  
**Laili Ajmil Mufidah**  
**NIM 060210301060**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2010**

## **PERSEMBAHAN**

Serangkaian karya kecil ini sebagai bagian dari perjalanan hidupku, sepenuh cinta kupersembahkan sebagai rasa bakti, hormat, dan sayangku kepada:

1. Ibunda Malihah dan Ayahanda Jamil (Almarhum) yang telah membesarkan, mendidik, dan membimbingku dengan cinta dan kasih sayangnya serta tulus ikhlas mendoakan keberhasilanku mencapai cita-cita yang aku inginkan;
2. Guru-guru dan dosenku mulai TK sampai perguruan tinggi yang telah memberikan ilmu dan bimbingan dengan penuh dedikasi;
3. Almamater yang kubanggakan Universitas Jember;
4. Seluruh keluarga besar yang telah banyak memberikan nasehat dan doa;
5. Para guru SMA Negeri 2 Tanggul yang telah banyak membantu dalam penelitian ini.

## MOTTO

Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan),  
tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).  
(Terjemahan Surat *Al-Insyirah* ayat 7) <sup>\*)</sup>

atau

“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua”.  
(Aristoteles).

atau

Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah, kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri. <sup>\*\*)</sup>

---

<sup>\*)</sup> Departemen Agama RI. 2005. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Syamil Cipta Media.

<sup>\*\*)</sup> <http://ancreative.blogspot.com/2009/05/kumpulan-moto.html>

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan tangan di bawah ini:

Nama : Laili Ajmil Mufidah

NIM : 060210301060

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tulis Ilmiah yang berjudul "Penerapan Metode Pembelajaran *Role-Play* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa. (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X-B di SMA Negeri 2 Tanggul Jember Mata Pelajaran Ekonomi Sub Pokok Bahasan Fungsi Konsumsi Dan Fungsi Investasi Semester Genap Tahun Pelajaran 2009/2010) “ adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa adanya paksaan dan tekanan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 16 November 2010

Yang menyatakan,

Laili Ajmil Mufidah  
NIM. 060210301060

## **PERSETUJUAN**

### **PENERAPAN PEMBELAJARAN METODE *ROLE-PLAY* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA**

(Studi Kasus Pada Siswa Kelas X-B di SMA Negeri Tanggul Jember Mata  
Pelajaran Ekonomi Sub Pokok Bahasan Fungsi Konsumsi  
Dan Fungsi Investasi Semester Genap  
Tahun Ajaran 2009/2010)

### **SKRIPSI**

diajukan untuk dipertahankan di depan tim penguji guna menyelesaikan  
Pendidikan Program Sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

Oleh:

Nama : Laili Ajmil Mufidah  
NIM : 060210301060  
Tahun Angkatan : 2006  
Tempat, Tanggal Lahir : Surabaya, 01 Mei 1988

Disetujui,

Dosen pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Prof. Dr. Bambang Hari Purnomo, MA  
NIP. 19620121 198702 1 003

Dr. Hj. Sri Kantun, M.Ed  
NIP. 19581007 198602 2 001

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Penerapan Pembelajaran Metode *Role-Play* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X-B di SMA Negeri 2 Tanggul Jember Mata Pelajaran Ekonomi Sub Pokok Bahasan Fungsi konsumsi Dan Fungsi Investasi Semester Genap Tahun Ajaran 2009/2010” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Selasa, 16 November 2010

tempat : Ruang Ujian Gedung 1 FKIP Universitas Jember

### Tim Penguji;

Ketua

Sekretaris

Drs. Pramono Adi S., M.Si  
NIP. 19600613 198702 1 001

Dr. Hj. Sri Kantun, M.Ed  
NIP. 19581007 198602 2 001

### Anggota

1. Drs. Joko Widodo, M.M ( )  
NIP. 19600217 198603 1 003

2. Prof. Dr. Bambang Hari Purnomo, MA ( )  
NIP. 19620121 198702 1 003

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

Drs. H. Imam Muchtar, SH, M.Hum  
NIP. 19540712 198003 1 005

## RINGKASAN

**Penerapan Metode Pembelajaran *Role-Play* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa. (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X-B di SMA Negeri 2 Tanggul Jember Mata Pelajaran Ekonomi Sub Pokok Bahasan Fungsi Konsumsi Dan Fungsi Investasi Semester Genap Tahun Pelajaran 2009/2010);** Laili Ajmil Mufidah, 060210301060; 2010: 78 halaman; Progam Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kecenderungan penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran akan mengakibatkan rendahnya motivasi dan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut perlu diupayakan perbaikan melalui penerapan metode *Role-Play*. Hal inilah yang melatarbelakangi penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan. Tujuan dari penerapan pembelajaran metode *Role-Play* dalam penelitian ini adalah untuk memperbaiki perilaku siswa yaitu pada peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Tanggul pada tanggal 1 - 30 Mei 2010. Penentuan kelas sebagai obyek penelitian dilakukan secara purposif dan penentuan subyek penelitian dilakukan secara populatif yaitu mengikutsertakan seluruh siswa kelas X-B di sekolah tersebut sebanyak 40 siswa. Sumber data primer diperoleh dari siswa kelas X-B dan guru bidang studi ekonomi, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumen yang ada di sekolah tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, dokumentasi, dan wawancara. Penelitian ini dirancang dalam 2 siklus yaitu mulai dari rencana untuk melakukan penelitian, tindakan/melakukan penelitian yang sebelumnya sudah direncanakan dari awal, refleksi, lalu melakukan rencana perbaikan apabila target yang diharapkan belum memenuhi kriteria yang ditentukan. Setelah itu melakukan rencana perbaikan yaitu melakukan tindakan penelitian pada siklus berikutnya kemudian melakukan refleksi dan seterusnya sampai berhasil target yang ditentukan.



Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran metode *Role-Play* dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dalam kriteria motivasi selama melakukan observasi sudah mencapai target yaitu dari tingkat rendah menjadi tingkat yang tinggi, yaitu pada minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran yaitu 18%, semangat belajar siswa untuk melaksanakan tugas-tugas belajarnya yaitu 28%, tanggung jawab siswa terhadap tugas belajarnya sebesar 24%, rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru sebesar 20% dan reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru sebesar 30%. Kemudian pada aktivitas juga mengalami peningkatan juga dari tingkat yang rendah menjadi tinggi pula, yaitu pada keberanian meliputi kegiatan: bertanya sebesar 16%, menjawab pertanyaan sebesar 24%, mengemukakan pendapat sebesar 28%, kemauan yang meliputi: memperhatikan penjelasan guru sebesar 26% dan kemauan yang meliputi: mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sebesar 30%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan pembelajaran metode *Role-Play* dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa. Peneliti memberikan rekomendasi pada guru bahwa penerapan pembelajaran metode *Role-Play* dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran di kelas dalam mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya motivasi dan aktivitas belajar siswa. Di samping itu juga peneliti juga memberikan masukan kepada peneliti yang akan datang agar tidak membatasi pada 2 siklus saja supaya hasilnya lebih optimal dan memenuhi target yang ditentukan.

**Kata kunci:** metode *Role-Play*, motivasi belajar, aktivitas belajar.

## PRAKATA

Sujud syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul " Penerapan Pembelajaran Metode *Role-Play* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X-B di SMA Negeri Tanggul Jember Mata Pelajaran Ekonomi Sub Pokok Bahasan Fungsi Konsumsi Dan Fungsi Investasi Semester Genap Tahun Ajaran 2009/2010" sebagai syarat dalam penyelesaian studi strata satu (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, terutama kepada:

1. Drs. H. Imam Muchtar, SH. M.Hum selaku Dekan FKIP Universitas Jember;
2. Drs. Sumarjono, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Jember;
3. Dra. Sri Wahyuni, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember;
4. Prof. Dr. Bambang Hari Purnomo, MA selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak membantu dalam pembuatan skripsi ini;
5. Dr. Hj. Sri Kantun, M.Ed, selaku Dosen Pembimbing II yang dengan penuh kesabarannya mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
6. Drs. Pramono Adi S., M.Si selaku Dosen Pembahas terima kasih atas masukannya selama ini;
7. Drs. Joko Widodo, M.M selaku Dosen Penguji terima kasih atas kritik dan saran selama ini;
8. Ibunda Malihah dan Ayahanda Jamil (Almarhum) yang telah membesarkan, mendidik, dan membimbingku dengan cinta dan kasih sayangnya serta tulus ikhlas mendoakan keberhasilanku mencapai cita-cita yang aku inginkan;
9. Dra. Hj. Siti Munawaroh, M.Si, selaku kepala SMA Negeri 2 Tanggul;

10. Adiono, S.Pd selaku guru kelas X SMA Negeri 2 Tanggul mata pelajaran Ekonomi;
11. Adik tersayang Nurul Ajmil Assety dan Afina Ahmil Faizah.
12. Teman-teman seperjuanganku pendidikan ekonomi angkatan 2006 yang selama ini bersama-sama menempuh kuliah dan menjadi inspirasiku selama ini.
13. Teman-teman kosan mbak Dina, Nanda, Syarifa, Pipit, Elna, Nirka dan Erfin yang banyak membantu dalam segala hal dan membuat hari-hariku penuh canda dan tawa.
14. Siswa-siswi SMA Negeri 2 Tanggul yang telah banyak sekali membantu dalam pembuatan skripsi ini.
15. Seluruh pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan semoga amal baik yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Amin.

Jember, November 2010

penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>6</b>
<b>1.3 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA</b>	
<b>2.1 Penelitian Terdahulu .....</b>	<b>8</b>
<b>2.2 Teori Pembelajaran Metode Role-Play .....</b>	<b>8</b>
2.2.1 Kelebihan Metode <i>Role-Play</i> .....	11
2.2.2 Kekurangan Metode <i>Role-Play</i> .....	12
2.2.3 Sifat Pembelajaran Partisipatif .....	13

<b>2.3 Motivasi Belajar</b> .....	17
2.3.1 Pengertian Motivasi .....	18
2.3.2 Aspek-Aspek Motivasi Belajar .....	19
<b>2.4 Aktivitas Belajar</b> .....	23
2.4.1 Pengertian Aktivitas.....	24
2.4.2 Aspek-Aspek Aktivitas Belajar .....	25
<b>2.5 Metode Role-Play Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas</b> .....	26
2.5.1 Keterkaitan Role-Play Dengan Motivasi Belajar.....	27
2.5.2 Keterkaitan Role-Play Dengan Aktivitas Belajar .....	28
<b>2.6 Hipotesis</b> .....	31

### **BAB 3 METODE PENELITIAN**

<b>3.1 Tempat dan Waktu Penelitian</b> .....	32
<b>3.2 Definisi Operasional Variable</b> .....	33
<b>3.3 Desain Penelitian dan Rencana Tindakan</b> .....	24
3.3.1 Tindakan Pendahuluan.....	36
3.3.2 Prosedur Penelitian Tindakan .....	37
<b>3.4 Metode Pengumpulan Data</b> .....	43
3.4.1 Metode Observasi .....	43
3.4.2 Metode Wawancara .....	43
3.4.3 Metode Dokumentasi.....	44
<b>3.5 Analisis Data</b> .....	44
3.5.1 Analisis Data Observasi.....	44
3.5.1.1 Analisis Data Observasi Motivasi.....	45
3.5.1.2 Analisis Data Observasi Aktivitas .....	49

### **BAB 4. HASIL PENELITIAN**

<b>4.1 Hasil Penelitian</b> .....	54
-----------------------------------	----

4.1.1	Kondisi Sekolah .....	54	
4.1.2	Data Utama .....	55	
4.1.3	Hasil Penelitian Siklus II .....	64	
<b>4.2</b>	<b>Pembahasan .....</b>	<b>72</b>	
 <b>BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN</b>			
<b>5.1</b>	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>78</b>	
<b>5.2</b>	<b>Saran-saran .....</b>	<b>78</b>	
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>			<b>79</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>			<b>81</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Lembar Observasi Motivasi .....	45
3.2 Pedoman Interpretasi Skor Rata-Rata Motivasi .....	47
3.3 Kategori Motivasi .....	49
3.4 Lembar Observasi Aktivitas.....	49
3.5 Kriteria Penilaian Aktivitas.....	44
3.6 Pedoman Interpretasi Skor Rata-Rata Aktivitas .....	51
3.7 Kategori Aktivitas .....	52
4.1 Perolehan Motivasi Pertemuan I Siklus I.....	57
4.2 Perolehan Aktivitas Pertemuan I Siklus I .....	58
4.3 Perolehan Motivasi Pertemuan II Siklus I .....	59
4.4 Perolehan Aktivitas Pertemuan II Siklus I.....	60
4.5 Skor Rata-Rata Motivasi Siklus I.....	61
4.6 Skor Rata-Rata Motivasi dan Aktivitas Siklus I.....	61
4.7 Skor Masing-Masing Indikator Motivasi Siklus I.....	61
4.8 Skor Masing-Masing Indikator Aktivitas Siklus I .....	62
4.9 Perolehan Motivasi Pertemuan I Siklus II .....	65
4.10 Perolehan Motivasi Pertemuan I Siklus II .....	65
4.11 Perolehan Motivasi Pertemuan II Siklus II.....	65
4.12 Perolehan Aktivitas Pertemuan II Siklus II.....	65
4.13 Skor Rata-Rata Motivasi Pada Siklus I dan Siklus II .....	68
4.14 Skor Rata-Rata Aktivitas Pada Siklus I dan Siklus II .....	68
4.15 Skor Masing-Masing Indikator Motivasi Pada Siklus I dan Siklus II .....	69
4.16 Skor Masing-Masing Indikator Aktivitas Pada Siklus I dan Siklus II .....	69

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Diagram Spiral Penelitian Tindakan Kelas .....	34
4.17 Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	74
4.18 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II .....	74



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A. Matriks Penelitian.....	82
B. Tuntutan Penelitian.....	84
C. Kriteria Lembar Motivasi Siswa.....	86
D. Kriteria Lembar Aktivitas Siswa.....	87
E. Tuntutan Wawancara.....	88
F. RPP Sebelum Tindakan Siklus I.....	90
G. RPP 1 Pertemuan I Siklus I.....	97
H. RPP 2 Pertemuan II Siklus I.....	103
I. Anggota Kelompok Metode <i>Role-Play</i> .....	109
J. Transkrip Hasil Wawancara.....	112
K. Hasil Observasi Awal.....	117
L. Hasil Observasi Motivasi Pertemuan I Siklus I.....	120
L.1 Hasil Observasi Motivasi Pertemuan 2 Siklus I.....	122
L.2 Hasil Observasi Motivasi Pertemuan I Siklus II.....	124
L.3 Hasil Observasi Motivasi Pertemuan II Siklus II.....	126
M. Hasil Observasi Aktivitas Pertemuan I Siklus I.....	128
M.1 Hasil Observasi Aktivitas Pertemuan II Siklus II.....	130
M.2 Hasil Observasi Aktivitas Pertemuan I Siklus II.....	134
M.3 Hasil Observasi Aktivitas Pertemuan II Siklus II.....	136
N. Skenario <i>Role-Play</i> .....	137
O. Denah SMA Negeri 2 Tanggul.....	148
P. Foto kegiatan Penerapan Metode <i>Role-Play</i> .....	149