Naradidik: Journal of Education & Pedagogy
Volume 4 Nomor 3 2025, pp 429-438
ISSN: 2827-864X (Online) – 2827-9670 (Print)
DOI: https://doi.org/10.24036/nara.v4i3.346
Received: Januari 26, 2025; Revised: September 3, 2025; Accepted: September 19, 2025

https://naradidik.ppj.unp.ac.id/index.php/nar

Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sosiologi Kelas X SMAN 16 Padang

Septi Mutiah[1], Ike Sylvia[2*]
[1,2]Universitas Negeri Padang
*Corresponding author, e-mail: ikesylvia@fis.unp.ac.id.

Abstrak
Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya motivasi belajar sosiologi peserta didik. Salah satu faktornya yaitu metode yang digunakan kurang menarik. Oleh sebab itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sosiologi melalui penerapan metode pembelajaran role playing. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan selama dua siklus dan selama empat pertemuan, Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Fase E SMAN 16 Padang semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Instrumen dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan dokumentasi. Indikator kriteria ketuntasan minimal 75. Teknik analisis data yang digunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Teori yang digunakan adalah teori konstruktivisme Jean Piaget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sosiologi. Hal ini terlihat dari perolehan persentase rata-rata peningkatan motivasi belajar peserta didik siklus I sebesar 72,86% dan pada pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan dengan perolehan persentase rata-rata sebesar 84,33%. %, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sosiologi di kelas X Fase E SMA Negeri 16 Padang, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi guru untuk menerapkan metode role playing dalam pembelajaran, dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah dan peserta didik.

Kata kunci: Motivasi Belajar; Role Playing; Sosiologi.

Abstract
This study was motivated by the low motivation of students to learn sociology. One of the factors contributing to this is that the methods used are not very interesting. Therefore, the purpose of this study is to analyze the increase in student motivation in learning sociology through the application of the role-playing learning method. The type of research used is classroom action research (PTK) conducted over two cycles and four sessions. The subjects of this study are students in class X Phase E at SMAN 16 Padang during the odd semester of the 2024/2025 academic year. The instruments used in this study are observation sheets and documentation. The minimum criterion for completion is 75%. The data analysis technique used is descriptive quantitative data analysis. The theory used is Jean Piaget's constructivism theory. The results of the study indicate that the application of the role-playing learning method can increase students' learning motivation in sociology lessons. This is evident from the average percentage increase in students' learning motivation in Cycle I, which was 72.86%, and in Cycle II, there was an increase with an average percentage of 84.33%. %, therefore it can be concluded that the application of the role-playing learning method can increase students' learning motivation in sociology lessons in class X Phase E at SMA Negeri 16 Padang. This study is expected to provide benefits for teachers in applying the role-playing method in teaching, and is also expected to provide benefits for the school and students.

Keywords: Learning Motivation; Role Playing; Sociology.

How to Cite: Mutiah, S. & Sylvia, I. (2025). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sosiologi Kelas X SMAN 16 Padang. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy,* 4(3), 429-438.

This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu proses yang berkelanjutan dan tak akan pernah berakhir (*never ending proces),* sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta pancasila (Sujana, 2019). Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran sosiologi merupakan pembelajaran yang menuntut aspek kognitif yang membutuhkan penguasaan dalam hal keterampilan, komunikasi dan kerjasama (Nurlizawati, 2019). Pembelajaran sosiologi memiliki tujuan yang harus dicapai, adapun tujuan pembelajaran sosiologi yang harus dicapai agar peserta didik memiliki kemampuan adaptasi dengan perubahan sosial disekitaranya, yang kedua agar peserta didik memiliki kesadaran akan identitas diri dalam hubungan dengan kelompok sosial dalam konteks lingkungan masyarakat sekitar, yang ketiga agar peserta didik memiliki kepedulian terhadap masalah -masalah sosial atau konflik sosial di masyarakat sebagai orang dewasa atau warga negara yang bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar dan kehidupan publik, dan yang keempat agar peserta didik memiliki kemampuan menjalin kerjasama, melakukan tindakan kolektif, memecahkan masalah-masalah publik dan membangun kehidupan publik (Kemendikbud, 2022).

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila dapat mengubah peserta didik dalam arti luas dan dapat mengembangkan kesadaran peserta didik untuk belajar serta dapat merasakan manfaatnya secara langsung (Kurniawan, 2022). Untuk tercapainya tujuan pembelajaran berdasarkan (Kemendikbud, 2014), pembelajaran menggunakan pendekatan, strategi, model, dan metode yang mengacu pada karakteristik peserta didik. Menurut Arif dalam Yusuf (2016) metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan yang nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode *role playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan (Hasrian, 2016).

Motivasi merupakan segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi belajar adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Melalui motivasi diharapkan siswa memiliki usaha untuk membangun kondisi sehingga memiliki keinginan dan minat serta bersedia melakukan sesuatu (Asy'ari et al., 2014). Berikut di bawah ini tabel hasil observasi pra tindakan di kelas X Fase E SMAN 16 Padang.

Tabel 1. Data hasil observasi awal

Indikator Motivasi Belajar	Hasil Observasi N=38	
	Jumlah	%
Tekun menghadapi tugas	11	28,95%
Ulet menghadapi kesulitan	8	21%
Menunjukkan Minat	7	18,42%
Senang bekerja mandiri	7	18,42%
Cepat bosan dalam menghadapi tugas-tugas rutin	9	23,69%
Dapat mempertahankan pendapatnya	7	18,42%
Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini	7	18,42%
Mampu memecahkan masalah dan soal-soal.	6	15,79%
Jumlah	62	20,39%

Sumber : Data hasil observasi awal

Motivasi belajar peserta didik kelas X di SMAN 16 Padang dapat dikatakan masih tergolong rendah dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan kurang variatif. Berdasarkan hasil observasi di atas yang peneliti lakukan terlihat motivasi belajar peserta didik belum mencapai indikator keberhasilan 75%. Dengan demikian salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif di dalam kelas agar peserta didik tidak merasa bosan dan peserta didik memiliki daya tarik untuk belajar sosiologi dengan cara menerapkan metode pembelajaran *role playing.* Metode *role playing* dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dengan adanya penggunaan metode pembelajaran yang inovatif yang dapat membantu dan memudahkan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan diharapkan mampu mengurangi tingkat kebosanan peserta didik di dalam kelas.

Metode *role playing* merupakan salah satu metode yang ada di dalam pembelajaran dengan cara menirukan atau memperagakan peristiwa-peristiwa sosial dengan menyesuaikan materi yang sedang dipelajari, tujuan dari diterapkannya metode pembelajaran *role playing* ini adalah membantu peserta didik dalam mengkaji dan menganalisa situasi atau proses sosial dalam dunia nyata dengan melibatkan peserta didik untuk memerankan secara langsung karakter dengan berinteraksi satu sama lain (Anggriani & Ishartiwi, 2017).

Role Playing atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang didalamnya terdapat gabungan dari penguasaan materi, bermain, dan pembelajaran individu d an pembelajaran secara berkelompok (Tri et al, 2012). Pembelajaran dengan menggunakan *role playing* ini merupakan suatu aktivitas dramatik dengan menampilkan kelompok belajar peserta didik dengan tujuan untuk mengeksploitasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamatan pengalaman belajar yang nantinya dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik (Handayani, 2017). Metode *role playing* tidak hanya memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai peristiwa-peristiwa sosial, akan tetapi dapat memberikan dorongan kepada peserta didik untuk semangat dalam belajar, karena pada umumnya pembelajaran sosiologi dikenal dengan pembelajaran monoton, oleh sebab itu penggunaan metode *role playing* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini menunujukkan keefektifan metode pembelajaran karena peserta didik dapat secara langsung menerapkan nilai-nilai atau peristiwa-peristiwa sosial di dalam kehidupan nyata (Solihin et al, 2021).

Teori konstruktivime belajar merupakan suatu proses dari pembentukan pengetahuan yang harus dilakukan oleh peserta didik. Peserta didik harus aktif dalam melakukan kegiatan, berpikir serta menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari. Dalam konstruktivisme guru berperan membantu peserta didik agar proses pembentukan pengetahuan oleh peserta didik berjalan lancar. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan yang dimilikinya, melaikan membantu peserta didik untuk lebih memahami jalan pikiran atau cara pandang peserta didik dalam belajar (Siregar et al, 2015).

Menurut Piaget dalam Siregar (2015) pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan melalui pengalamannya sendiri, proses pembentukan pengetahuan berjalan secara terus menerus dan setiap terjadi rekonstruksi dikarenakan adanya pemahaman yang baru. Asumsi yang dikemukakan oleh Piaget dalam Suprijono (2015) bahwa individu atau peserta didik terdapat egosentris, peserta didik aktif membangun pengetahuannya sendiri, membentuk skema dan mengubah skema atau pengetahuan, peserta didik tersebut mampu mengonstruksikan pengetahuannya melalui interaksi dan pengalaman.

Menurut Piaget (Schunk, 2012) terdapat proses penting dalam perkembangan kognitif diantaranya *asimilasi*, mengacu pada penyesuaian realita eksternal dengan kognitif yang telah dimiliki oleh peserta didik, dalam pembelajaran *role playing* peserta didik akan menyesuaikan perilaku yang ada pada skenario bermain peran tersebut, *akomodasi* adalah mengubah struktur atau skema yang ada dalam diri peserta didik untuk memberikan konsistensi dengan realita eksternal, dalam hal ini peserta didik mengubah pengetahuannya agar peran yang dimainkan sesuai dengan situasi nyata saat mengikuti pembelajaran role playing, dan yang terakhir yaitu *ekuilibrasi* merupakan dorongan biologis untuk menciptakan proses keseimbangan untuk mencapai perkembangan kognitif yang maksimal, dalam hal ini peserta didik menyesuaikan pengetahuannya dengan peran yang mereka mainkan, sehingga terciptanya keseimbangan antara pengetahuan dan pengalaman langsung.

Proses asimilasi dan akomodasi dalam teori skemata Jean Piaget merupakan mekanisme utama dalam pembelajaran, pembelajaran skemata bermakna ketika peserta didik dapat mengonstruksikan materi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik (Suryana et al., 2022). Berdasarkan penjelasan di atas, hal tersebut sejalan dengan penerapan metode *role playing* bahwa peserta didik belajar melalui pengalaman langsung yang dapat mengubah dan membentuk skemata dan perkembangan kognitif peserta didik (Suryana et al., 2022). Metode *role playing* ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat aktif berpartisipasi dalam memperagakan peristiwa secara nyata agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran melalui pengalaman langsung. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan metode pembelajaran *role playing* yang diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

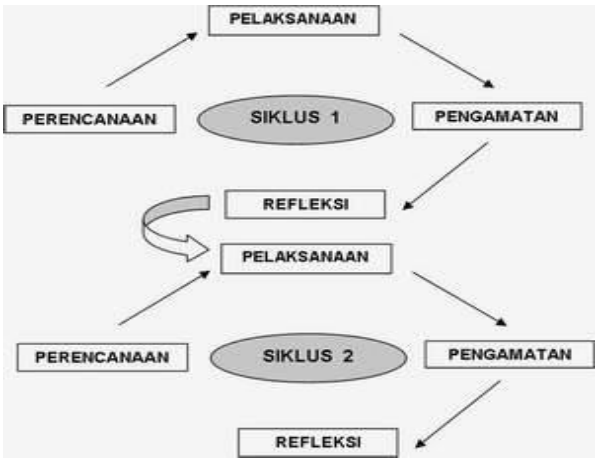
Teori hierarki kebutuhan Maslow menjelaskan bahwa motivasi belajar dari peserta didik didasari oleh tingkatan kebutuhan, Maslow meyakini bahwa tindakan dapat disatukan oleh pengarahan yang ditujukan untuk mencapai tujuan tertentu (Schunk, 2012), teori motivasi Maslow diklasifikasikan kedalam lima hierarki kebutuhan, diantaranya yaitu *kebutuhan fisiologis*, urutan terbawah dalam hierarki, hal ini berkaitan dengan kebutuhan pada makanan, udara dan air. *Kebutuhan keamanan*, yang mencakup keamanan fisik, emosional maupun psikologis. *Kebersamaan*,termasuk memiliki hubungan akrab dengan orang lain, memiliki teman dan kenalan. *Kebutuhan keyakinan* terdiri dari keyakinan diri sendiri, menghargai diri sendiri dan orang lain. *Aktualisasi diri,* kebutuhan untuk mengembangkan potensi yang ada di dalam diri. Berdasarkan

penjelasan klasifikasi hierarki kebutuhan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh tingkat pemenuhan kebutuhan, apabila semua kebutuhan peserta didik dapat terpenuhi dalam setiap proses pembelajaran, semakin tinggi pula motivasi belajar peserta didik, metode role playing ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut secara keseluruhan.

Penelitian yang peneliti lakukan terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik (Herawati, 2023). Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2014) yang menyatakan bahwa *role playing* memberikan peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik . Hasil penelitian secara signifikan menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Hoerudin, 2024). Berdasarkan pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa metode *role playing* dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, oleh sebab itu peneliti melakukan riset PTK untuk melihat penerapan dari metode *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan dengan tujuan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, untuk memperbaiki mutu dan hasil dari pembelajaran dengan mencoba menggunakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran (Widayati 2008), teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Fase E SMAN 16 Padang, Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif (Sugiyono, 2018), yang dianalisis dengan menggunakan rumus (N=Total skor tiap indikator/skor maksimum X 100) dengan kriteria ketuntasan minimal 75% (Puspitasari & Martono, 2016). Peningkatan motivasi belajar peserta didik dilihat dengan membandingkan nilai rata-rata setiap pertemuan. Desain penelitian yang digunakan yaitu desain penelitian dari John Elliot, desain penelitian John Elliot ini menggunakan sistem spiral yang membagi satu siklus kedalam empat komponen diantaranya yaitu komponen perencanaan (*planning*), komponen pelaksanaan (*action*), komponen pengamatan (*observing*) dan komponen yang terakhir refleksi (*reflecting*). Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar dibawah ini



Gambar 1. Desain PTK Model John Elliot (Mahmud, 2008)

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus yang terdiri dari dua pertemuan disiklus pertama dan dua pertemuan disiklus dua, sebelum melaksanakan tindakan pada siklus, peneliti terlebih dahulu melaksanakan pra tindakan.

Pra Tindakan

Kegiatan pra tindakan merupakan sebuah kegiatan penting untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas, dengan adanya pra tindakan terlebih dahulu permasalahan yang terjadi di dalam kelas dapat diketahui. Peneliti akan mengamati jalannya proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pada awal pembelajaran guru akan mengucapkan salam, dan sebelum memulai pembelajaran guru akan mengarahkan ketua kelas untuk memimpin teman-temannya untuk Bersiap, mengucapkan salam, berdo'a dan membaca ayat pendek

Al-Qur;an. Setelah itu guru akan memeriksa daftar kehadiran para peserta didik dan setelah itu guru akan menjelaskan kepada peserta didik tentang materi yang akan diajarkan. Selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik akan dibagi kedalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan materi. Setelah itu peserta didik akan diarahkan untuk mempresentasekan hasil diskusi mereka ke depan kelas, setelah itu guru akan menjelaskan dan menyimpulkan kembali materi yang telah diajarkan kepada peserta didik.

Pada pelaksaan pra tindakan tersebut peneliti melihat bahwa metode yang digunakan guru kurang efektif dalam hal tersebut dapat membuat siswa jenuh dan bosan yang berakibat pada rendahnya motivasi belajar peserta didik. Pada tanggal 24 Oktober 2024 peneliti melakukan observasi pra tindakan dengan tujuan untuk mengetahui Tingkat motivasi belajar peserta didik kelas X.E 1 sebelum menerapkan metode pembelajaran *role playing,* berikut hasil data pra tindakan observasi awal.

Tabel 2. Data hasil motivasi belajar pra tindakan

Indikator	Jumlah
Tekun menghadapi tugas	69,30%
Ulet menghadapi kesulitan	66,67%
Menunjukkan Minat	63,16%
Senang bekerja mandiri	69,30%
Cepat bosan dalam menghadapi tugas-tugas rutin	74,56%
Dapat mempertahankan pendapatnya	61,40%
Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini	62,28%
Mampu memecahkan masalah dan soal-soal.	40,35%
Jumlah	**63,38%**

Sumber: Hasil olah data observasi pra tindakan

Dari hasil data diatas yang ditentukan oleh delapan indikator yang menunjukkan rata-rata motivasi belajar peserta didik belum mencapai tingkat maksimal dikarenakan belum memenuhi Tingkat kriteria dengan indeks minimal 75%, berdasarkan hasil observasi pra tindakan menunjukan hasil persentase hanya sebesar 63,38%, dari delapan indikator tersebut indikator yang memperoleh persentase terendah yaitu indikator mampu memecahkan masalah dan soal-soal dengan persentase 40,35%, untuk meningkatkan hasil persentase tersebut perlu adanya tindakan yang mendukung pembelajaran lebih baik, untuk itu peneliti mengambil tindakan dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*.

Siklus I

Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari kamis tanggal 31 Oktober 2024 pukul 13.30-15.30 dengan materi defenisi konflik sosial dan faktor penyebab terjadinya konflik sosial. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus 1 pertemuan pertama yang menunjukkan hasil motivasi belajar peserta didik di kelas X.E.1 dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*, berikut hasil pengamatan yang peneliti lakukan:

Tabel 3. Hasil data observasi motivasi belajar siklus I pertemuan pertama

Indikator	Jumlah
Tekun menghadapi tugas	70,18%
Ulet menghadapi kesulitan	68,42%
Menunjukkan Minat	64,91%
Senang bekerja mandiri	71,05%
Cepat bosan dalam menghadapi tugas-tugas rutin	74,56%
Dapat mempertahankan pendapatnya	71,93%
Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini	62,28%
Mampu memecahkan masalah dan soal-soal.	64,91%
Jumlah	**68,53%**

Sumber: Hasil olah data motivasi belajar siklus I pertemuan I

Berdasarkan data observasi motivasi belajar di atas indikator pertama yaitu tekun menghadapi tugas mendapatkan persentase sebesar 70,18%, indikator kedua ulet menghadapi kesulitan dengan persentase sebesar 68,42%, indikator ketiga menunjukkan minat dengan persentase sebesar 64,91%, indikator keempat senang bekerja mandiri dengan persentase sebesar 71,05%, indikator kelima cepat bosan menghadapi tugas-tugas rutin dengan persentase sebesar 74,56%, indikator keenam dapat mempertahankan pendapatnya dengan persentase sebesar 71,93%, indikator ketuju yaitu indikator tidak mudah melepaskan hal-hal yang

diyakini dengan persentase sebesar 62,28% dan indikator kedelapan mampu memecahkan masalah dan soal-soal dengan persentase sebesar 64,91% Tabel di atas menunjukkan hasil rata-rata motivasi belajar peserta didik dengan penerapan metode *role playing* pada pembelajaran sosiologi sebesar 68,53%. Hasil tersebut menunjukkan belum tercapainya kriteria minimal sebesar 75%. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus 1 pertemuan kedua yang menunjukkan hasil motivasi belajar peserta didik di kelas X.E.1 dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* memberikan peningkatan jika dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya, berikut hasil pengamatan yang peneliti lakukan:

Tabel 4. Data observasi motivasi belajar siklus I pertemuan kedua

Indikator	Jumlah
Tekun menghadapi tugas	82,46%
Ulet menghadapi kesulitan	82,46%
Menunjukkan Minat	78,07%
Senang bekerja mandiri	73,68%
Cepat bosan dalam menghadapi tugas-tugas rutin	86,84%
Dapat mempertahankan pendapatnya	76,32%
Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini	64,91%
Mampu memecahkan masalah dan soal-soal.	72,81%
Jumlah	**77,19%**

Sumber: Hasil olah data observasi motivasi belajar siklus I pertemuan kedua

Berdasarkan data observasi motivasi belajar di atas indikator pertama yaitu tekun menghadapi tugas mendapatkan persentase sebesar 82,46%, indikator kedua ulet menghadapi kesulitan dengan persentase sebesar 82,46%, indikator ketiga menunjukkan minat dengan persentase sebesar 78,07%, indikator keempat senang bekerja mandiri dengan persentase sebesar 73,68%, indikator kelima cepat bosan menghadapi tugas-tugas rutin dengan persentase sebesar 86,84%, indikator keenam dapat mempertahankan pendapatnya dengan persentase sebesar 76,32%, indikator ketuju yaitu indikator tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini dengan persentase sebesar 64,91% dan indikator kedelapan mampu memecahkan masalah dan soal-soal dengan persentase sebesar 72,81%. Tabel di atas menunjukkan hasil rata-rata motivasi belajar peserta didik dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* di kelas X.E.1 SMAN 16 Padang pada siklus I pertemuan kedua meningkat dengan hasil rata-rata sebesar 77,19% dibandingkan dengan hasil rata pertemuan pertama sebesar 68,53%. Tetapi indikator tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini , indikator senang bekerja mandiri dan indikator mampu memecahkan masalah dan soal soal masih belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan sebesar 75%.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II pertemuan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari kamis tanggal 14 November 2024 pukul 13.30-15.30 dengan materi dampak terjadinya konflik sosial. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan ketiga yang menunjukkan hasil dari motivasi belajar sosiologi di kelas X.E.1 dengan menggunakan lembar observasi. Dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* ini telah memberikan peningkatan motivasi belajar peserta didik jika dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya, berikut hasil observasi motivasi belajar peserta didik pertemuan 3 siklus II.

Tabel 5. Data observasi motivasi belajar siklus II pertemuan pertama

Indikator	Jumlah
Tekun menghadapi tugas	93,86%
Ulet menghadapi kesulitan	88,60%
Menunjukkan Minat	79,82%
Senang bekerja mandiri	76,32%
Cepat bosan dalam menghadapi tugas-tugas rutin	88,60%
Dapat mempertahankan pendapatnya	75,44%
Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini	75,44%
Mampu memecahkan masalah dan soal-soal.	77,19%
Jumlah	81,91%

Sumber: Hasil olah data observasi motivasi belajar peserta didik siklus II pertemuan pertama

Tabel diatas menunjukkan hasil rata-rata motivasi belajar peserta didik dengan penerapan metode pembelajaran *role playing* di kelas X.E.1 SMAN 16 Padang pertemuan ketiga siklus II menunjukkan hasil rata-rata sebesar 80,81%, tetapi dari kedelapan indikator motivasi belajar secara keseluruhan telah memenuhi kriteria ketuntasan, indikator pertama tekun menghadapi tugas mendapat persentase sebesar 93,86%, indikator kedua ulet menghadapi kesulitan mendapat persentase sebesar 88,60%, indikator ketiga menunjukkan minat mendapatkan persentase sebesar 79,82%, indikator keempat senang bekerja mandiri mendapatkan persentase sebesar 76,32%, indikator kelima cepat bosan menghadapi tugas-tugas yang rutin dengan persentase sebesar 88,60%, indikator keenam indikator dapat mempertahankan pendapatnya dengan persentase sebesar 75,44%, indikator ketujuh tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini yaitu dengan persentase sebesar 75,44%, dan indikator kedelapan mampu memecahkan masalah dan soal-soal dengan persentase sebesar 77,19%.

Berdasarkan persentase indikator diatas terlihat indikator sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal 75% dengan hasil akhir rata-rata 81.91%, kriteria ketuntasan, indikator dengan persentase tertinggi yaitu indikator tekun menghadapi tugas dengan persentase sebesar 93,86%, dan indikator dengan persentase terendah yaitu indikator mampu mempertahankan pendapatnya dan indikator teguh pada hal yang diyakini dengan persentase sebesar 75,44 dan sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal 75%, untuk mencapai hasil yang signifikan sehingga masih perlu dilakukannya peningkatan agar seluruh indikator mencapai keseimbangan.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan kedua yang menunjukkan hasil dari motivasi belajar sosiologi di kelas X.E.1 dengan menggunakan lembar observasi. dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* ini telah memberikan peningkatan motivasi belajar peserta didik jika dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya, berikut hasil observasi motivasi belajar peserta didik pertemuan keempat siklus II.

Tabel 6. Data hasil observasi motivasi belajar siklus II pertemuan kedua

Indikator	Jumlah
Tekun menghadapi tugas	95,61%
Ulet menghadapi kesulitan	92,11%
Menunjukkan Minat	82,46%
Senang bekerja mandiri	79,82%
Cepat bosan dalam menghadapi tugas-tugas rutin	91,23%
Dapat mempertahankan pendapatnya	83,33%
Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini	85,96%
Mampu memecahkan masalah dan soal-soal.	83,33%
Jumlah	**86,73%**

Sumber: Hasil olah data observasi motivasi belajar siklus II pertemuan kedua

Tabel data indikator motivasi belajar di atas menunjukan hasil yang lebih baik karena sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal 75% dibandingkan dengan hasil dari pertemuan-pertemuan sebelumnya, indikator pertama tekun menghadapi tugas dengan mendapatkan persentase sebesar 95,61%, indikator kedua ulet dalam menghadapi kesulitan dengan persentase 92,11%, indikator ketiga menunjukkan minat dengan persentase sebesar 82,46%, indikator keempat senang bekerja mandiri dengan persentase sebesar 79,82%, indikator kelima cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin dengan persentase sebesar 91,23%, indikator keenam dapat mempertahankan pendapatnya dengan persentase sebesar 83,33%, indikator ketujuh tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini dengan persentase sebesar 85,96%, dan indikator kedelapan mampu memecahkan masalah dan soal-soal dengan persentase sebesar 83,33%.

Berdasarkan tabel indikator motivasi belajar di atas, indikator tertinggi yaitu indikator tekun menghadapi tugas dengan persentase sebesar 95,61% dan indikator terendah yaitu dapat mempertahankan pendapatnya dan indikator dapat memecahkan masalah dan soal-soal dengan persentase sebesar 83,33%. Dari pelaksanaan pengamatan selama dua kali pertemuan pada pelaksanaan siklus II dapat dibandingkan hasil pengamatan motivasi belajar peserta didik sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal 75%.

Tabel 7. Data Hasil Perbandingan Peningkatan Motivasi Belajar

Indikator	Skor Rata-Rata(%)			Peningkatan (%)	
	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II	Pradan SI	S I dan S II
Tekun mengerjakan tugas	69,30%	76,32%	94,74%	7,2%	18,42%
Ulet menghadapi kesulitan	66,67%	75,44%	90,36%	8,8%	14,92%
Menunjukka minat	63,16%	71,50%	81,14%	8,34%	9,64%
Lebih senang bekerja mandiri	69,30%	72,36%	78,10%	4%	5,74%
Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin	74,56%	80,70%	89,92%	6,14%	9,22%
Dapat mempertahankan pendapatnya	61,40%	74,12%	79,39%	12,72%	5,27%
Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini	62,28%	63,60%	80,70%	1,32%	17,10%
Mampu memecahkan masalah dan soal-soal	40,35%	68,86%	80,26%	28,51%	11,40%
Rata-Rata	**63,38%**	**72,86%**	**84,33%**	**9,62%**	**11,46%**

Sumber: Hasil olah data perbandingan peningkatan pra tindakan, siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil perbandingan peningkatan indikator motivasi belajar diatas, terlihat hasil perbandingan tertinggi pada pelaksanaan pra tindakan dan siklus I yaitu indikator mampu memecahkan masalah dan soal-soal dengan hasil peningkatan sebesar 28,51%, dan hasil peningkatan terendah ada pada indikator tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini yaitu sebesar 1,32%, pada pelaksanaan siklus I dan siklus II terlihat hasil peningkatan tertinggi ada pada indikator tekun mengerjakan tugas dengan hasil persentase sebesar 18,42% dan peningkatan terendah ada pada indikator dapat mempertahankan pendapatnya dengan hasil persentase sebesar 5,27%, hal tersebut disebabkan oleh sebagian peserta didik yang masih belum mampu beradaptasi dengan metode *role playing,* dan waktu pelaksanaan *role playing* yang tidak efisien yang terkadang melebihi waktu yang telah disepakati, hal ini mengakibatkan rendahnya peningkatan dari indikator tersebut, akan tetapi berdasarkan tabel hasil perbandingan peningkatan nilai rata-rata terdapat peningkatan mulai dari pra tindakan dengan hasil rata-rata sebesar 63,38% dan pada pelaksanaan siklus I terjadi peningkatan sebesar 72,86% akan tetapi hasil tersebut belum memenuhi skor indikator keberhasil, dan pada pelaksanaan siklus II terdapat peningkatan dengan rata-rata sebesar 84,33%.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana proses penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi kelas X Fase E SMAN 16 Padang. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini yaitu materi konflik sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal ini terlihat dari rata-rata hasil persentase motivasi belajar pada siklus I sebesar 72,86% dan meningkat pada pelaksanaan siklus II dengan persentase sebesar 84,33%, seluruh indikator motivasi belajar telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal 75%, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran.*role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sosiologi di kelas X Fase E SMA Negeri 16 Padang. Selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, peserta didik terlihat lebih aktif dan partisipatif dan peserta didik mampu memahami materi pelajaran melalui peran yang dimainkan.

Metode *role playing* memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik melalui pengalaman langsung mempraktikkan peristiwa sosial di dunia nyata, hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan belajar autentik, belajar autentik merupakan suatu proses interaksi dari seseorang dengan objek yang dipelajari secara nyata, belajar bukan hanya sekedar mempelajari teks-teks, akan tetapi bagaimana menghubungkan teks tersebut kedalam kondisi nyata atau kontekstual (Suprijono, 2015). John piaget dalam pandangannya mengatakan bahwa aktivitas belajar ditentukan oleh peserta didik itu sendiri (Suryana et al., 2022). Pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam memperagakan atau memerankan karakter di situasi tertentu melalui pengalaman dalam konteks yang disimpulkan . dalam proses pembelajaran *role playing*, peserta didik berperan aktif dan interaktif, peserta didik tidak hanya mendengarkan atau mencatat tetapi peserta didik juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui peran yang dimainkan, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran ini dapat

meningkatkan pemahaman, dengan pemahaman tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar karena merasa terlibat dan tertarik dengan materi pelajar (Florechita & Junaidi, 2025).

Menurut Antomina & dkk (2021) bahwa penerapan metode *role playing* terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil peningkatan siklus I sebesar 73,91% dan siklus II meningkat sebesar 82,60%. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik itu sendiri melalui pengalaman langsung, dalam hal ini peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dengan memainkan peran sesuai dengan situasi yang nyata, hal ini juga sesuai dengan pendapat Piaget yang mengatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses asimilasi dan akomodasi (Schunk, 2012). Selanjutnya, menurut Mahardika & dkk (2024) mengatakan bahwa metode pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada siklus I sebesar >80% dan pada siklus II meningkat sebesar 85%, hal tersebut juga menjadikan suasana kelas terasa lebih menyenangkan yang dapat mendorong peserta didik lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik didapat melalui pengalaman langsung, karena *role playing* menekankan peserta didik untuk terlibat aktif sehingga peserta didik mudah untuk mengonstruksikan pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Penelitian diatas juga memiliki kaitannya dengan teori konstruktivisme Jean Piaget yang mengatakan bahwa belajar dapat terjadi dengan proses *asimilasi* yang dimana peserta didik menemukan hal baru dan menyesuaikannya dengan pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik, dalam hal ini peserta didik memainkan peran yang mereka pahami, selanjutnya peserta didik menghubungkannya dengan materi pembelajaran, pada proses *akomodasi* ini peserta didik menyesuaikan skema atau pengetahuan untuk memahami pengetahuan yang baru, pada proses *equilibrasi* ini peserta didik harus menyeimbangkan antara asimilasi dan akomodasi yang memiliki tujuan agar pemahaman peserta didik tetap seimbang dan terus berkembang (Schunk, 2012).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data diatas yang peneliti lakukan, penelitian ini telah dapat dikatakan berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal ini dapat dilihat melalui hasil persentase rata-rata pengamatan saat pelaksanaan tindakan disiklus satu dengan rata-rata persentase sebesar 72.86% dan terjadi peningkatan pada pelaksanaan siklus kedua dengan rata-rata persentase sebesar 84.33%, hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X.E.1 SMAN 16 Padang pada pembelajaran sosiologi. Dengan demikian diharapkan penerapan metode *role playing* dapat memberikan kepuasan kepada guru dan peserta didik. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih baik dalam mengalokasikan waktu agar pelaksanaan role playing berjalan dengan baik sesuai dengan efisiensi waktu yang telah ditentukan, untuk penelitian selanjutnya, penelitian ini memberi peluang untuk mengeksplorasi lebih luas mengenai metode role playing yang dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran ataupun jenjang pendidikan lain.

Daftar Pustaka

Anggriani, R. & Ishartiwi, I. (2017). Keefektifan Metode Role Playingterhadap Keaktifan dan Kerja Sama Siswa Dalam Pembelajaran Ips. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan Ips*, *4*(2), 212–221.

Antomina, A. et al. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas V SD Inpres 5 Dobo Antomina Kauy, Arience Lesnussa, Elsinora Mahananingtyas. *Jurnal : Kamboti of Journal Education Research And Developmen*, *2*, 72–82.

Asy'ari, M., Ekayati, I. N., & Matulessy, A. (2014). Konsep Diri, Kecerdasan Emosi Dan Motivasi Belajar Siswa. *Persona:Jurnal Psikologi Indonesia*, *3*(01). https://doi.org/10.30996/persona.v3i01.372

Dewi, R. P. (2014). Penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1-11.

Florechita, Y., & Junaidi, J. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Pertiwi 1 Padang. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 4(1), 17-24.

Handayani, T. (2017). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kompetensi Belajar Pada Mata Kuliah Msdm. *Jurnal Utilitas*, *3*(1), 1–13.

Hasrian, Z. L. (2016). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Bahasa Arab Materi Hiwar dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Semester II Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Intiqad: Jurnal Agama dan Pendidikan*, *8*(2), 47–51.

Herawati, N. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Playing Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di MTs Al-Hikmah. Institute Agama Islam Metro.

Hoerudin, C. W. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Role Playing. *Jurnal Bakti Tahsinia*, *2*(1), 1–14.

Kurniawan, C. A. (2023, May). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Transformasi Pendidikan di Era Society 5.0. Prosiding Dewantara Seminar Nasional Pendidikan.

Kemendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah. *Peraturan Menteri Pendidikan*, *53*(9), 1–11.

Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Sosiologi Fase E-Fase F Untuk Sma/Ma/Program Paket C*. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/23. cp sosiologi.pdf

Mahardika, & Dkk. (2024). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Prestasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 Sd N 1 Kediri. *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, *22*(3), 55–64.

Mahmud, P. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Praktik)*. Jakarta: Tsabita.

Nurlizawati, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tutor Teman Sebaya di SMAN 1 Pasaman. *Jurnal Socius: Journal Of Sociology Research And Education*, *6*(1), 33. https://doi.org/10.24036/scs.v6i1.127

Puspitasari, T., & Martono, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Monopoli Pada Kompetensi Dasar Mengurus Atau Menjaga Sistem Dokumen Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa. *Economic Education Analysis Journal*, *2*(1), 927–940. http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj

Schunk, D. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspectives* (6th Ed.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Siregar, H. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Siregar, H. et al. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jalaludin (Ed.); 4th Ed.). Ghalia Indonesia.

Solihin, & Dkk. (2021). Implementasi Nilai Persatuan Dan Kesatuan Bangsa dengan Model Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5731–5738.

Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1st Ed.). Bandung: Alfabeta.

Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1), 29. https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927

Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, *5*, 2070–2080.

Tri, H. et al. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkat- Kan Hasil Belajar Ekonomi. *Economic Education Analysis Journal*, *1*(1).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Yusuf, D. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*, *1*(2), 165–174. https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023