

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DAN JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR

Rokhmad Riyadi, Retno Winarni, Ary Purwantiningsih

Universitas Terbuka

E-mail: rokhammad.abu.ahmad@gmail.com, retnowinarni@staff.uns.ac.id,  
ary@ecampus.ut.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif Role Playing & Jigsaw metode terhadap hasil belajar IPS Mayor (IPS), perbedaan pengaruh siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, menengah, dan rendah terhadap hasil belajar IPS, dan apakah ada interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPS Mayor (IPS). Penelitian ini menggunakan desain faktorial 2\*3. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling. Contoh penelitian ini adalah siswa SDIP Al Madinah Nogosari kelas 5 dan SDIP Al Madinah Cepogo kelas 5. Kedua sampel populasi tersebut kemudian diuji untuk analisis prasyarat melalui uji normalitas dengan uji Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas dengan uji Levene, dan uji keseimbangan dengan uji t sampel independen. Penelitian dilanjutkan dengan mengidentifikasi motivasi belajar siswa dalam sampel melalui instrumen angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta divalidasi oleh para ahli. Kuesioner dibuat dengan skala Likert 1-4 dengan hasil identifikasi motivasi belajar. Hasil belajar diperoleh dengan instrumen uji yang telah diuji validitas, reliabilitas, kesulitan, dan daya pembeda, serta divalidasi oleh para ahli. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan two-way ANOVA dan pengujian lanjutan menggunakan metode Scheffe menggunakan aplikasi SPSS Statistic 26. Hasil penelitian menunjukkan; 1) Tidak ada perbedaan pengaruh model pembelajaran RolePlaying & Jigsaw terhadap hasil pembelajaran Jurusan Ilmu Sosial (IPS); 2) Terdapat perbedaan pengaruh siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, motivasi belajar menengah, dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar IPS.; 3) Tidak ada interaksi model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPS.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Bermain Peran; Model Pembelajaran Jigsaw; Hasil Pembelajaran IPS; Motivasi Belajar Siswa.

### Abstract

*This research aims to determine the difference in the influence of the cooperative learning model Role Playing & Jigsaw methode on Social Science Major (IPS) learning result, differences in the influence of students who have high, middle, and*

<b>How to cite:</b>	Rokhmad Riyadi, Retno Winarni, Ary Purwantiningsih (2023) Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing dan Jigsaw terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau dari Motivasi Belajar, (8) 7, <a href="http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i6">http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v6i6</a>
<b>E-ISSN:</b>	2548-1398
<b>Published by:</b>	Ridwan Institute

*low learning motivation on IPS learning result, and is there any interaction between learning models and learning motivation of students on Social Science Major (IPS) learning result. This research used 2\*3 factorial design. Sampling is taken by purposive sampling technique. Sample of this research is student of SDIP Al Madinah Nogosari 5th grade and SDIP Al Madinah Cepogo 5th grade. The two population samples were then tested for prerequisite analysis through the normality test with the Kolmogorov-Smirnov test, the homogeneity test with Levene's test, and the balance test with the independent sample t-test. The research was continued by identifying the learning motivation of the students in the sample through a questionnaire instrument that had been tested for validity and reliability, and validated by experts. The questionnaire was made with a Likert scale of 1-4 with the results of the identification of learning motivation. Learning outcomes are obtained with test instruments that have been tested for validity, reliability, difficulty, and discriminating power, and validated by experts. Hypothesis testing was carried out using a two-way ANOVA and further testing using the Scheffe's method using the SPSS Statistic 26 application. The results of the research showed; 1) There are no difference in the influence of the RolePlaying learning model & Jigsaw on Social Science Major (IPS) learning result.; 2) There are differences in the influence of students who have high learning motivation, middle learning motivation, and low learning motivation on IPS learning result.; 3) There are no interaction of learning models and learning motivatin of students on IPS learning result.*

**Keywords:** *Role Playing Learning Model's; Jigsaw Learning Model's; IPS Learning Result; Students Learning Motivation.*

## **Pendahuluan**

IPS sebagai salah satu mata pelajaran sekolah dasar bertujuan untuk mengkaji berbagai fenomena dan realitas sosial serta menumbuhkan karakter sosial dalam diri peserta didik. Pembelajaran IPS saat ini masih berpusat pada guru dengan model pembelajaran yang konvensional dan kegiatan belajar hanya dipusatkan di dalam kelas, karena masih banyak guru yang berpemahaman bahwa IPS dipelajari dengan menghafal materi.

Keadaan ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik dan tidak sesuai dengan sifat pembelajaran IPS yang berupaya menumbuhkan karakter sosial. Susanto (2013) mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran yang tidak mengedepankan pada motivasi peserta didik bisa berakibat negatif terhadap hasil belajar. Motivasi belajar tidak hanya muncul dari dalam diri peserta didik, tetapi juga dapat ditingkatkan melalui pengelolaan kelas yang baik, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan yang sesuai dengan materi yang diajarkan (Hakim, 2021).

Kebutuhan akan model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS mutlak diperlukan, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Di antara model yang secara teori menyenangkan, sesuai dengan karakter pembelajaran IPS, dan menuntut

keaktifitas dan keterlibatan aktif peserta didik adalah model pembelajaran Roleplaying dan Jigsaw.

Model pembelajaran Role Playing memiliki beberapa keunggulan, yaitu; 1) Membuat masalah sosial menjadi menarik bagi peserta didik. 2) Bermain peran akan melatih peserta didik peka dengan perasaan orang lain, saling menghargai, mau menerima pendapat orang lain, dan menumbuhkan toleransi. 3) Melatih peserta didik untuk berpikir kreatif, merancang sesuatu, dan problem solving. 4) Merangsang kemajuan berpikir. 5) Kegiatan pembelajaran menjadi sangat menarik bagi peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi dinamis dan penuh semangat (Nurdin, 2021);(Sudin, 2014).

Sintak pembelajaran Role Playing menurut Wicaksono (2015) yaitu: 1) Guru menyusun skenario bermain peran. 2) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. 3) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. 4) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik yang telah ditunjuk untuk menampilkan kegiatan bermain peran. 5) Setiap peserta didik berada dalam kelompoknya, kemudian peserta didik mengamati peserta didik yang mendemonstrasikan skenario. 6) Guru meminta setiap kelompok untuk merangkum dan mempresentasikan simpulan tentang kegiatan bermain peran kelompok lain. 7) Guru memberikan simpulan.

Keunggulan model pembelajaran Jigsaw menurut Nurriszki, (2016), adalah: (a) meningkatkan hasil belajar; (b) meningkatkan daya ingat (c) dapat digunakan untuk mencapai berpikir tinggi; (d) menumbuhkan kesadaran individu; (e) Meningkatkan hubungan antar individu; (f) Meningkatkan sikap positif peserta didik terhadap guru dan sekolah; (h) Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. (i) Meningkatkan perilaku sosial yang positif; (j) Meningkatkan kerjasama.

Sintak model pembelajaran Jigsaw menurut Hanafiah dan Cucu Suhana (2010) yaitu: 1) Peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok dengan anggota empat atau lima orang. 2) Setiap anggota kelompok bertanggungjawab mempelajari sub materi yang telah ditentukan. 3) Setiap anggota kelompok kemudian bergabung dalam kelompok baru (kelompok ahli) dengan melihat kesamaan sub materi yang dipelajari. 4) Setelah berdiskusi dalam kelompok ahli, setiap anggota kembali ke kelompok asalnya dan bergiliran mengajarkan sub materinya kepada rekan satu timnya. 5) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok. 6) Evaluasi mandiri. 7) Penutup.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui manakah dari kedua model pembelajaran di atas yang memberikan hasil yang lebih baik, dan interaksi keduanya dengan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas 5 pada mata pelajaran IPS yang terdapat pada tema Jenis Usaha Ekonomi Masyarakat.

Materi ini dipilih peneliti karena sifat-sifat dan karakter materinya yang cocok untuk pembelajaran dalam model pembelajaran yang digunakan peneliti, salah satunya adalah perlunya partisipasi aktif peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran termasuk bermain peran.

Penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini yaitu; 1) Penelitian (Asfuri & Ambarsari, 2018). Penelitian ini sama-sama meneliti pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Role

Playing memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan Jigsaw. 2) Penelitian (Arnoldus, 2018). Penelitian ini sama-sama meneliti pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara model pembelajaran Role Playing dan Jigsaw terhadap hasil belajar. 3) Penelitian (Andeni, 2019). Penelitian ini sama-sama meneliti pengaruh motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah terhadap hasil belajar IPS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS sebesar 62,4%.

4) Penelitian (Andeni, 2019). Penelitian ini sama-sama meneliti interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan pada uraian pendahuluan, maka peneliti melakukan penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing dan Jigsaw terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau dari Motivasi Belajar (Penelitian Eksperimen Kelas V SDIP Al Madinah Nogosari dan SDIP Al Madinah Cepogo)".

### Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen kuasi karena tidak mungkin mengontrol semua variabel yang relevan. Penelitian ini menggunakan desain faktorial 2\*3 untuk menguji pengaruh model pembelajaran Role Playing dan Jigsaw terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah peserta didik .

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu: 1) Angket, yang digunakan untuk mengidentifikasi motivasi belajar. Kuesioner yang digunakan telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta divalidasi oleh ahli; 2) Tes, digunakan untuk mengukur hasil belajar. Tes tersebut diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, dan validasi materi yang dilakukan oleh praktisi.

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDIP Al Madinah Nogosari dan SDIP Al Madinah Cepogo. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling. Uji prasyarat analisis meliputi: 1) Uji normalitas. 2) Uji homogenitas. dan 3) Uji keseimbangan. Uji hipotesis menggunakan Anova dua jalan.

### Hasil dan Pembahasan

Data Kemampuan Awal Peserta didik adalah sebagai berikut;

**Tabel 1 Nilai Awal**

Kelas	Nilai IPS Mid Semester 1	Rata-rata
<i>Role Playing</i>	70 75 85 75 85 75 85 75 67 83 75 75 80 83 75 75 67 75 75 75 75 80 83 67	76,46
<i>Jigsaw</i>	64 72 72 64 80 72 82 80 82 80 72 72 72 72 72 82 72 72 72 64 72 80 67	73,38

**Sumber:** Dokumentasi sekolah

Hasil identifikasi gaya belajar berdasarkan hasil pengisian angket adalah sebagai berikut:

**Tabel 2 Hasil Identifikasi Gaya Belajar**

Model Pembelajaran	Kecenderungan motivasi belajar		
	Tinggi (B1)	Sedang (B2)	Rendah (B3)
<i>Role Playing</i> (A1)	4	17	3
<i>Jigsaw</i> (A2)	3	16	5
Jumlah	7	33	8
Persentase	15%	69%	17%

Sumber: Data primer diolah

### Uji Prasyarat Analisis

#### Uji Normalitas

Hasil Uji Normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan input data nilai tengah semester 1 dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		48
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.52669216
Most Extreme Differences	Absolute	.286
	Positive	.286
	Negative	-.229
Test Statistic		.286
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Sumber: Dokumen sekolah diolah

Berdasarkan keterbacaan tabel, sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, disimpulkan bahwa data berdistribusi normal sehingga syarat normalitas dalam model regresi telah terpenuhi.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan *Homogeneity of variance test* dengan aplikasi *SPSS Statistic 26.0* hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Awal**

Test of Homogeneity of Variances					
Nilai		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	.000	1	46	.997
	Based on Median	.005	1	46	.946
	Based on Median and with adjusted df	.005	1	45.942	.946
	Based on trimmed mean	.000	1	46	.997

Sumber: Dokumen sekolah diolah

Berdasarkan keterbacaan tabel, sebagai dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas di atas, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar IPS peserta didik kelas *Role Playing* dan kelas *Jigsaw* adalah homogen.

### Hasil Uji Keseimbangan

Peneliti menggunakan uji *independent t-test* dengan SPSS 26 karena setiap data observasi bersifat *independent* atau berdiri sendiri, dengan hasil sebagai berikut;

**Tabel 5 Hasil Uji Independent Sample t-test**

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Nilai	Equal variances assumed	.000	.997	1.912	46	.062	3.083	1.613	-.163	6.329	
	Equal variances not assumed			1.912	45.991	.062	3.083	1.613	-.163	6.329	

**Sumber:** Dokumen sekolah diolah

Berdasarkan tabel *output* tersebut pada bagian "*Equal variances assumed*" diketahui nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,062 > 0,05$ , maka sesuai dasar pengambilan keputusan uji *independent sample t-test* disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar IPS peserta didik pada kelas *Role Playing* dan kelas *Jigsaw*.

Selanjutnya dilakukan pengambilan keputusan berdasarkan perbandingan nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  dalam uji *independent sample t test* dengan berpedoman pada dasar keputusan berikut;

Jika nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar IPS peserta didik antara kelas *Role Playing* dan kelas *Jigsaw*.

Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar IPS peserta didik antara kelas *Role Playing* dan kelas *Jigsaw* (Sarwono, 2015).

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  adalah 1,912, maka kemudian menentukan nilai  $t_{tabel}$  yang mengacu pada rumus berikut ini;

$$\begin{aligned} \frac{1}{2} \alpha; df &= (0,05; 2); 46 \\ &= 0,025; 58. \end{aligned}$$

Nilai  $t_{tabel}$  pada tabel distribusi tabel distribusi t  $0,025; 58$  (Sahid Raharjo, 2014) yaitu sebesar 2.013.

Data menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  kurang dari  $t_{tabel}$  atau  $1,912 < 2,001$  sehingga diputuskan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar IPS peserta didik antara kelas *Role Playing* dan kelas *Jigsaw*.

Berdasarkan keputusan hasil uji keseimbangan maka disimpulkan bahwa kedua kelas mempunyai kemampuan awal yang sama atau seimbang. Setelah mengetahui bahwa kelas *Role Playing* dan kelas *Jigsaw* seimbang sehingga telah memenuhi prasyarat untuk melakukan eksperimen.

**Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama. Data yang digunakan adalah hasil post test yang dilakukan setelah perlakuan yang ditunjukkan pada tabel berikut.

**Tabel 6 Hasil Penilaian Akhir**

Kelas	Motivasi belajar		
	Tinggi	Sedang	Rendah
<i>Role Playing</i>	92 88 88 88	80 82 76 76 84 76 76 88 84 92 80 76 80 76 80 92 84	72 74 72
<i>Jigsaw</i>	84 84 88	84 76 72 80 76 80 80 80 72 80 76 76 80 72 80 84	68 68 74 72 70

Sumber: Data primer

Subjek penelitian ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 7 Output SPSS Subjek-subjek Penelitian**

Between-Subjects Factors			
		Value Label	N
Model Pembelajaran	1	<i>Role Playing</i>	24
	2	<i>Jigsaw</i>	24
Motivasi belajar	1	Tinggi	7
	2	Sedang	33
	3	Rendah	8

Sumber: Data primer diolah

Deskripsi statistik yang menampilkan ringkasan data yang dianalisis mencakup nilai mean, standar deviasi dan jumlah masing-masing data yang ditunjukkan pada berikut.

**Tabel 8 Output SPSS Deskripsi Statistik**

Descriptive Statistics				
Dependent Variable: Nilai Tes				
Pembelajaran	Motivasi belajar	Mean	Std. Deviation	N
<i>Role Playing</i>	Tinggi	93.00	2.000	4
	Sedang	85.29	5.429	17
	Rendah	76.67	1.155	3
	Total	85.50	6.413	24
<i>Jigsaw</i>	Tinggi	89.33	2.309	3
	Sedang	82.00	3.864	16
	Rendah	74.40	2.608	5
	Total	81.33	5.522	24
Total	Tinggi	91.43	2.760	7
	Sedang	83.70	4.953	33
	Rendah	75.25	2.375	8
	Total	83.42	6.283	48

Sumber: Data primer diolah

Hasil anova 2 jalan pada hasil belajar setelah setelah penerapan eksperimen dengan pembelajaran *Role Playing* dan *Jigsaw*.

**Tabel 9 Output Anova Dua Jalan**

Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: Nilai Tes					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1166.676a	5	233.335	5.914	.000
Intercept	252260.067	1	252260.067	6394.076	.000
Pembelajaran	406.406	1	406.406	10.301	.003
Motivasi	67.389	2	33.694	.854	.433
Pembelajaran * Motivasi	555.201	2	277.600	7.036	.002
Error	1656.990	42	39.452		
Total	306832.000	48			
Corrected Total	2823.667	47			

a. R Squared =.413 (Adjusted R Squared =.343)

Pengujian hipotesis dengan langkah sebagai berikut;

**a. Rumusan Hipotesis**

$H'_0: \alpha_1 = \alpha_2 = 0$

$H''_0: \beta_1 = \beta_2 = \beta_3 = 0$

$H'''_0: (\alpha\beta)_{11} = (\alpha\beta)_{12} = (\alpha\beta)_{13} = (\alpha\beta)_{21} = (\alpha\beta)_{22} = (\alpha\beta)_{23} = 0$

$H'_1$ : sekurang-kurangnya ada  $\alpha_i$  tidak sama dengan nol

$H''_1$ : sekurang-kurangnya ada  $\beta_j$  yang tidak sama dengan nol

$H'''_1$ : sekurang-kurangnya ada  $\alpha\beta_{ij}$  yang tidak sama dengan nol.

**b. Tabel Rangkuman Anova**

Berdasarkan hasil olah data pada aplikasi *SPSS* pada tabel 4.12 dapat disajikan tabel rangkuman anova yang berikut.

**Tabel 10 Analisis Ragam Klasifikasi Anova 2 Jalan**

Sumber Keragaman	Jumlah Kuadrat	df	Kuadrat Tengah	fhitung
Baris	68.777	1	68.777	3.862
Kolom	879.654	2	439.827	24.694
Baris Kolom	2.077	2	1.039	.058
Galat	335856.000	42	17.811	

**Sumber:** data primer diolah

**c. Menentukan taraf signifikansi**

Taraf signifikansi ( $\alpha$ ) sebesar 0,05.

**d. Daerah Penolakan  $H_0$**

Daerah penolakan  $H_0$  diketahui dengan melihat tabel distribusi f.

Berdasarkan tabel distribusi f diketahui;

- dengan df (1,42) dan  $\alpha = 0,05$  maka wilayah kritis  $f_1 > 4,073$
- dengan df (2,42) dan  $\alpha = 0,05$  maka wilayah kritis  $f_2 > 3,220$
- dengan df (2,42) dan  $\alpha = 0,05$  maka wilayah kritis  $f_3 > 3,220$

**e. Keputusan**

- $f_1 \text{ hitung} = 3,862 < f_1 \text{ kritis} > 4,073$   
karena  $f_{hitung} < f_{kritis}$  atau  $3,862 < 4,073$  maka  $H'_0$  diterima
- $f_2 \text{ hitung} = 24.694 > f_2 \text{ kritis} > 3.220$   
karena  $f_{hitung} > f_{kritis}$  atau  $24,694 > 3,220$  maka  $H''_0$  ditolak



- $f_3 \text{ hitung} = 0,058f_3 \text{ kritis} > 3.220$   
 karena  $f_{hitung} < f_{kritis}$  atau  $0,058 < 3.220$  maka  $H_0$  diterima.

**f. Simpulan**

- Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran *Role Play* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPS.
- Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara peserta didik dengan motivasi tinggi, sedang dan rendah terhadap hasil belajar IPS.
- Tidak terdapat interaksi antara penerapan model pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik terhadap hasil belajar IPS.

**g. Uji Lanjut atau Post Hoc**

Uji Lanjut dilakukan dengan metode Scedffe. Hasil uji lanjut dengan metode *Scedffe* ditampilkan dalam tabel berikut.

**Tabel 11 Hasil Uji Lanjut dengan Metode Scedffe**

Multiple Comparisons						
Dependent Variable: Nilai Tes Scheffe						
(I) Motivasi belajar	(J) Motivasi belajar	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Tinggi	Sedang	7.73*	1.756	.000	3.27	12.19
	Rendah	16.18*	2.184	.000	10.64	21.72
Sedang	Tinggi	-7.73*	1.756	.000	-12.19	-3.27
	Rendah	8.45*	1.663	.000	4.23	12.67
Rendah	Tinggi	-16.18*	2.184	.000	-21.72	-10.64
	Sedang	-8.45*	1.663	.000	-12.67	-4.23

\*. The mean difference is significant at the .05 level.

**a. Hipotesis Pertama**

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran *Role Play* dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPS. Hal ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Ninda Beny.A & Rika Yuni. A (2018) yang menunjukkan ada perbedaan pengaruh pada keduanya dengan model *Role Playing* memberikan hasil yang lebih baik. Hasil ini penelitian sama dengan penilitian yang dilakukan Maraden Junias Arnoldus (2018) yang menunjukkan tidak ada perbedaan antara kedua model pembelajaran. Penerapan model *Role Playing* dan *Jigsaw* sama-sama membuat peserta didik antusias dan berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga memberikan hasil belajar yang sama baiknya.

Berdasarkan simpulan di atas kedua model dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran IPS di kelas. Kendala kedua model ini adalah membutuhkan persiapan yang lebih mendalam agar peserta didik tidak kebingungan dalam penerapannya yang dapat berakibat peserta didik kurang menguasai materi pelajaran dan kurang tepat jika diterapkan di kelas bawah, karena membutuhkan berbagai persiapan.

**b. Hipotesis Kedua**

Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara peserta didik dengan motivasi tinggi, sedang dan rendah terhadap hasil belajar IPS. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Megi Andeni, (2019) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS peserta didik,

artinya ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS. Peserta didik yang bermotivasi belajar tinggi akan melakukan yang terbaik dalam mencapai hasil yang diinginkan.

Hal itu sejalan dengan beberapa pendapat ahli yang menyebutkan bahwa motivasi belajar adalah keadaan dari dalam maupun dari luar individu yang dapat membangkitkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku energik. Penelitian tentang motivasi mempelajari bagaimana dan mengapa orang memulai suatu tindakan yang berorientasi pada tujuan, serta berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk memulai aktivitas tersebut, seberapa antusias mereka terlibat dalam kegiatan tersebut, dan seberapa banyak usaha yang mereka kerahkan untuk mencapai tujuan mereka, serta seberapa fokus dan seberapa gigih mereka dalam mencapai tujuan (Woolfolk, 2009);(Mudjiman, 2011);(Agus, 2012).

Berdasarkan uraian di atas maka guru perlu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilakukan secara berkala terutama pada awal kegiatan pembelajaran. Guru juga perlu memperhatikan hal-hal yang dapat menurunkan motivasi belajar, seperti proses pembelajaran konvensional yang membosankan dan didominasi penjelasan verbal.

### c. Hipotesis Ketiga

Tidak ada interaksi yang signifikan antara penerapan model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS, sehingga tidak diperlukan uji lanjut. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamzah Upu, (2019) yang menyimpulkan bahwa tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik terhadap hasil belajar.

Pada model pembelajaran *Role Playing* dan *Jigsaw*, peserta didik yang bermotivasi tinggi secara konsisten mencapai hasil belajar yang lebih baik daripada peserta didik yang bermotivasi sedang atau rendah. Peserta didik dengan motivasi tinggi sangat aktif, besar rasa ingin tahunya, dan memiliki kemandirian belajar yang mampu membuat dirinya mencapai hasil belajar yang memuaskan.

### Kesimpulan

Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role Playing* dengan model pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPS. Terdapat perbedaan yang signifikan pengaruh motivasi peserta didik tinggi, sedang, dan rendah terhadap hasil belajar IPS. Analisis data menunjukkan bahwa hasil belajar IPS lebih tinggi pada peserta didik yang bermotivasi tinggi daripada peserta didik yang bermotivasi sedang, dan hasil belajar IPS lebih tinggi pada peserta didik yang bermotivasi sedang lebih baik daripada peserta didik yang bermotivasi rendah. Tidak terdapat interaksi yang signifikan antara penerapan model pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik terhadap hasil belajar IPS.

Implikasi teoretis penelitian ini yaitu agar dapat digunakan sebagai salah satu sumber dalam pengembangan penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran *Role Playing*, *Jigsaw*, dan pengaruh motivasi belajar pada pembelajaran IPS. Implikasi praktisnya adalah model pembelajaran *Role Playing* dan *Jigsaw* dapat diterapkan pada pembelajaran IPS di kelas, karena secara empiris membuat peserta didik termotivasi dan terlibat secara aktif dalam beragam kegiatan kelompok yang menyenangkan.

## BIBLIOGRAPHY

- Agus, S. (2012). *Cooperatif Learning Teori & Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Andeni, M. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Gugus Inti I Kecamatan Kunto Darussalam Kabupaten Rokan Hulu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 211–226.
- Arnoldus, M. J. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Dan Role-Playing Terhadap Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi di SMK Negeri 6 Kupang*. UNS (Sebelas Maret University).
- Asfuri, N. B., & Ambarsari, R. Y. (2018). Pengaruh Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Role Playing dan Jigsaw Terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Kecamatan Boyolali. *Jurnal Mitra Swara Ganesha*, 5(2).
- Hakim, A. R. (2021). Pengaruh Kompetensi Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Mengelola Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Matriks: Jurnal Sosial Dan Sains*, 2(2), 58–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.59784/matriks.v2i2.61>
- Hanafiah, N., & Suhana, C. (2010). Konsep Strategi Pembelajaran (The Concepts of Instructional Strategies). *Refika Aditama, Bandung. Reynold D (1996) Turning around Ineffective Schools: Some Evidence and Some Speculations, London, Cassell*.
- Mudjiman, H. (2011). *Belajar Mandiri, Penerapan dan Pembekalan*. Surakarta: UNS Press.
- Nurdin, S. (2021). Adriantoni.(2016). Kurikulum dan pembelajaran. *Jakarta: RajaGrafindo Persada*, 4(2).
- Nurrizki, Y. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Penelitian Tindakan Kelas Pada Materi Masalah Sosial Kelas Iv Sdn Cimincrang, Kota Bandung)*. FKIP UNPAS.
- Sarwono, J. (2015). *Rumus-Rumus Populer Dalam Spss 22 Untuk Riset*. CV Andi Offset, Yogyakarta.
- Sudin, A. (2014). *Kurikulum dan pembelajaran*. UPI Press.
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar Kencana Prenada*. Media Group, Jakarta.
- Upu, H., Sappaile, B. I., & Akhmad, H. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Issues in*

*Mathematics Education*, 2(2), 152–160.

Wicaksono, A., & Roza, A. S. (2015). *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat*. Garudhawaca.

Woolfolk, A. (2009). *Educational Psychology* (terjemahan). Yogyakarta: Pustaka Belajar.

---

**Copyright holder:**

Rokhmad Riyadi, Retno Winarni, Ary Purwantiningsih (2023)

**First publication right:**

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

**This article is licensed under:**

