

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang desain penelitian, dilanjutkan dengan pembahasan mengenai populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

A. Desain Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk menguji efektivitas model belajar *role playing* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi-experiment*), dimana penelitian ini menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, namun tidak secara acak memasukan partisipan ke dalam dua kelompok tersebut (Creswell, 2010).

Desain penelitian menggunakan *Nonrandomized pretest-posttest control group design*. Creswell (2010 hlm. 49) menyebutkan desain eksperimen kuasi ini dengan istilah *nonequivalent control group design*. Pada dua kelompok tersebut, sama-sama dilakukan *pre-test* dan *post-test*. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa model belajar *role playing* sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberi perlakuan atau menggunakan model pembelajaran konvensional. Kelompok eksperimen merupakan ini diambil dari kelas X yang memiliki motivasi belajar yang rendah. Kelompok control juga diupayakan memiliki tipe yang sama dengan kelompok eksperimen.

Menurut Creswell (2010), untuk kelompok control, selain dapat diberikan *treatment* alternative, juga dapat dirancang tanpa melakukan treatment. Peneliti melakukan pretest sebelum melakukan treatment kepada kedua kelompok dan kembali melakukan test setelah treatment posttest kepada kelompok eksperimen dan control.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan sebagai berikut
(Cresswell 2008., hlm. 314).

Tabel 3.1

Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

O1 : Pretest pada Kelompok eksperimen

O2 : Posttes Kelompok eksperimen

O3 : Pretest pada Kelompok eksperimen

O4 : Posttest pada Kelompok kontrol

X : Perlakuan dengan membeikan model pembelajaran *role playing*

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dan Sampel penelitian di salah satu SMK di Kabupaten Bandung, dengan terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan di sekolah tersebut, hasil studi pendahuluan untuk mengetahui apakah penelitian mengenai model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar. Hasil studi pendahuluan diperoleh bahwa motivasi berprestasi masih tergolong rendah. Hal ini menjelaskan bahwa motivasi belajar siswa di sekolah tersebut perlu ditingkatkan. Cara yang dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Mariana Panji Ramadan, 2017

MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas X SMK Yadika Kab. Bandung tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 4 (empat) kelas. Jumlah populasi tersaji dalam tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2

Populasi Penelitian Siswa Kelas X SMK Yadika Soreang

Tahun Ajaran 2016/2017

No	Kelas	Anggota Populasi
1	X-A	30
2	X-B	29
3	X-C	30
4	X-D	29
Total		118

Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *nonprobability sampling*, yaitu teknik sampling dimana di dalamnya para responden/individu dipilih berdasarkan kemudahan (Creswell, 2010), dengan kata lain responden tidak ditentukan secara acak. Secara spesifik teknik sampling yang digunakan dalam penelitian adalah *purposive sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dengan pertimbangan tertentu. Sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diambil dua kelas dari 4 (empat) kelas X yaitu kelas X-B dan X-D

Tabel 3.3
Sampel Penelitian

Kelas	Kelompok	Jumlah
X-B	Kontrol	29
X-D	Eksperimen	29
Jumlah		58

Alasan peneliti memilih kelas tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling (BK) SMK Yadika Kab. Bandung tahun ajaran 2016/2017, terdapat banyak siswa yang sering datang terlambat ke sekolah, beberapa siswa yang membolos, pasif dalam aktivitas di kelas sedang berlangsung dan tunjukkan dengan hasil belajarnya pun kurang dari nilai ketuntasan minimal.
- b. Berdasarkan observasi yang dilakukan untuk melihat keadaan siswa di kelas menunjukkan bahwa siswa kelas X-B dan X-D memiliki kecenderungan keaktifan belajar yang berada pada kategori rendah dari seluruh kelas (Pasif), tidak bersemangat dalam mengerjakan tugas, siswa yang acuh tak acuh terhadap penjelasan guru ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung.

C. Definisi Operasional dan Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model belajar *role playing* sedangkan variabel terikat adalah model pembelajaran siswa.

1. Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa diperlakukan sebagai subjek pembelajaran yang secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu . strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual. (Joyce, Weil, dan Calhoun, 2011).

Menurut Miftahul A'la (2011, 49), dalam bukunya Quantum Teaching, model pembelajaran *role playing* adalah merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran mealui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dimiliki oleh setiap siswa . pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Melalui model pembelajaran *role playing* ini dapat melibatkan tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Aspek kognitif meliputi pemecahan masalah, aspek afektif meliputi sikap saat mengembangkan tokoh yang mereka perankan, dan aspek psikomotor saat mereka melakukan aktiivitas *role playing*.

Role playing berfungsi sebagai bantuan dalam mendiagnosa ketegangan dan akibat dari sumber ketegangan dalam kelompok dan *role playing* yang disusun secara terampil dapat menjadi sebuah prosedur untuk membantu individu menjadi lebih nyaman dengan dirinya sendiri serta lebih percaya diri. *Role playing* dapat membantu kelompok untuk mendapatkan konsep yang lebih jelas akan tanggung jawabnya untuk mendukung tiap individu. Dengan begitu, maka siswa akan lebih menyadari akan pentingnya sebuah keaktifan dalam belajar dan terciptalah sebuah iklim pembelajaran yang aktif dan kondusif (Shaftel & Shaftel, 1967 hlm. 91).

Menurut Shaftel (1967), *role playing* merupakan sebuah model untuk mengeksplorasi permasalahan yang dialami partisipan dengan cara memainkan peran dalam situasi masalah yang sebenarnya dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi serta memahami apa yang muncul dari keterlibatan tersebut.

Definisi operasional model belajar *role playing* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu strategi mengajar yang menekankan pada aktifitas siswa dalam proses

pembelajaran dimana dalam kegiatan ini siswa mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya, bekerja sama dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah tentang kehidupan social secara nyata sesuai dengan peran yang dipilih dan dari respon reaksi peran mendorong perubahan tingkah laku dalam motivasi belajar siswa.

Langkah-langkah pelaksanaan *role playing* yang digunakan menurut pendapat Shaftel (1967, hlm 65-83) adalah sebagai berikut:

- a) Pemanasan yaitu dengan menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan siswa terhadap topic yang diangkat. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu serta menjelaskan peran yang akan dimainkan. Masalah dapat diangkat dari kehidupan siswa, agar dapat merasakan masalah itu hadir di hadapan mereka, dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah itu hadir di hadapan mereka, dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah yang hangat dan actual, langsung menyangkut kehidupan siswa, menarik dan menstimulus rasa ingin tahu siswa, serta memungkinkan berbagai alternative pemecahan. Tahap ini juga lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi siswa agar tertarik pada masalah, karena itulah tahapan ini sangat penting dalam *role playing* dan paling menentukan keberhasilan. *Role playing* akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan topic yang diangkat.
- b) Memilih peran. tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika siswa tidak menyambut tawaran tersebut, konselor dapat menunjuk salah seorang siswa yang sesuai dan mampu memerankan peran tersebut.
- c) Menyusun tahap-tahap peran. Pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu ada

dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan. Peneliti membantu siswa menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan, misalnya dimana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh siswa dan mereka siap untuk memainkannya.

- d) Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas, misalnya menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya, bagaimana keefektifan pelaku yang ditujukan pemeranan dan apakah pemeran dapat menghayati peran yang dimainkan.
- e) *Pemeranan*. Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Ada kalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah memakan waktu yang terlampaui lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan. Sebaiknya pemeran dihentikan pada saat terjadinya pertentangan agar memancing permasalahan untuk didiskusikan.
- f) *Diskusi dan evaluasi*. Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi. Diskusi mungkin dimulai dengan menafsirkan tentang baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peranyang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang dihadapi.
- g) *Pemeranan ulang*. Pemeranan ulang, dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dan diskusi mengenai alternatif pemeranan. Mungkin ada perubahan peran watak yang dituntut. Perubahan ini memungkinkan adanya perkembangan baru dalam

upaya pemecahan masalah. Setiap perubahan peran akan mempengaruhi peran lainnya.

- h) *Diskusi dan evaluasi tahap dua.* Diskusi dan evaluasi tahap dua, diskusi dan evaluasi pada tahap ini sama seperti pada tahap enam, hanya dimaksudkan untuk menganalisis hasil pemeranan ulang, dan pemecahan masalah pada tahap ini mungkin sudah lebih jelas. Para siswa menyetujui cara tertentu memecahkan masalah, meskipun memungkinkan adanya siswa yang belum menyetujuinya. Kesepakatan bulat tidak perlu dicapai karena tidak ada cara yang pasti dalam menghadapi masalah kehidupan.
- i) *Membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.* Pada tahap ini para peserta didik saling mengemukakan pengalaman hidupnya dalam berhadapan dengan orang tua, guru, teman dan sebagainya. Semua pengalaman peserta didik dapat diungkap atau muncul secara spontan.

Tahapan atau prosedur dalam pelaksanaan model pembelajaran *role playing* adalah : (a) guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, (b) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kbm (kegiatan belajar mengajar) guna mempersiapkan peran yang terdapat dalam skenario tersebut, (c) guru membentuk kelompok siswa, (d) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam materi tersebut, (e) memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sudah dipersiapkan sebelumnya (f). masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang diperagakan, (g) setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas skenario tersebut. Misalnya menilai peran yang dilakukan, mencari kelemahan dan kelebihan dari peran tsb atau alur jalan ceritanya, (h) masing-masing kelompok menyampaikan hasil dan kesimpulannya, (i) guru memberikan kesimpulan secara umum dan mengevaluasi seluruh kegiatan *role playing*, (j) evaluasi/ refleksi dan (k) penutup.

2. Motivasi Berprestasi

Definisi konseptual motivasi berprestasi menurut Mc Clelland (1987,40) yaitu usaha mencapai sukses atau berhasil dengan suatu ukuran keunggulan yang dapat

berupa prestasi orang lain maupun prestasi sendiri. Lindgren (1976: 67) mengemukakan hal motivasi berprestasi sebagai suatu dorongan yang berhubungan dengan prestasi, yaitu menguasai, memanipulasi lingkungan sosial maupun fisik, mengatasi segala rintangan dan kualitas kerja yang tinggi, bersaing melalui usaha-usaha untuk kerja yang lampau, serta mengungguli hasil kerja yang lain.

Motivasi berprestasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dorongan dalam diri siswa kelas X SMK Yadika untuk menggerakkan dan mencapai tujuan tertentu sesuai standar dan yang lebih baik daripada orang lain yang ditunjukkan dengan perilaku siswa yang memiliki tingkat kesulitan tugas yang sedang (*moderat test difficulty*), memiliki ketahanan atau ketekunan (*persistence*) dalam mengerjakan tugas, memiliki harapan untuk umpan balik (*feedback*), bertanggung jawab terhadap kinerjanya, dan melakukan inovasi (*innovativeness*).

Mc Clelland (1987) mengemukakan beberapa ciri individu yang memiliki motivasi berprestasi, yaitu ;

1) Pemilihan tingkat kesulitan tugas

Siswa dengan motivasi berprestasi tinggi cenderung memilih tugas dengan tingkat kesulitan menengah (*moderate task difficulty*), sementara siswa dengan motivasi berprestasi rendah cenderung memilih tugas dengan tingkat kesulitan yang rendah atau sangat tinggi. Studi empiris menunjukkan bahwa siswa dengan kebutuhan berprestasi tinggi lebih memilih tugas dengan tingkat kesulitan menengah, karena siswa berkesempatan untuk membuktikan bahwa ia mampu melakukan sesuatu dengan lebih baik. Weiner mengatakan bahwa pemilihan tingkat kesulitan tugas berhubungan dengan seberapa besar usaha yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai kesuksesan.

Tugas yang mudah dapat diselesaikan oleh semua orang, sehingga siswa tidak mengetahui seberapa besar usaha yang telah mereka lakukan untuk mencapai kesuksesan. Sedangkan tugas yang sulit membuat siswa tidak dapat mengetahui usaha yang sudah dihasilkan karena betapapun besar usaha yang mereka lakukan, namun mereka mengalami kegagalan. Jadi, siswa dengan *achievement motivation* tinggi akan memperlihatkan prestasi yang bagus hanya untuk hal-hal yang memiliki tingkat kesulitan sedang atau sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

2) Ketahanan atau Ketekunan (*Persistence*)

Dalam mengerjakan tugas, siswa dengan motivasi berprestasi tinggi akan lebih bertahan atau tekun dalam mengerjakan berbagai tugas, tidak mudah menyerah ketika memiliki kegagalan dan cenderung untuk terus mencoba menyelesaikan tugas. Siswa melihat keberhasilan / kegagalan bukan sebagai faktor yang disebabkan pihak luar, namun diri sendiri lah yang merupakan pengendali. Bagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, melakukan suatu aktivitas belajar tidak hanya sesuai dengan target namun melebihi target. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi akan selalu memiliki naluri senang, bahagia dan memiliki kepuasan untuk melakukan yang terbaik dan tidak akan mengerjakan tugas dengan seadanya.

Sementara siswa dengan motivasi berprestasi rendah cenderung memiliki ketekunan yang rendah. Ketekunan siswa dengan motivasi berprestasi rendah terbatas pada rasa takut akan kegagalan.

3) Harapan terhadap umpan balik (*feedback*)

Siswa dengan motivasi berprestasi tinggi selalu mencari situasi atau aktivitas dimana ia memperoleh umpan balik (*feedback*) yang bersifat konkret atau nyata mengenai seberapa baik aktivitas belajar yang telah dilakukan. Siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi juga mampu menerima kritik atau pendapat yang diberikan orang lain terhadap dirinya.

Memandang penting *knowledge of result* (mengetahui hasil) sebagai *feedback* untuk perencanaan di masa depan. Mempunyai dorongan yang kuat untuk segera mengetahui hasil nyata dari tindakannya, karena hal tersebut dapat digunakan sebagai umpan balik.

Siswa dengan motivasi berprestasi rendah tidak akan mengharapkan umpan balik atas aktivitas belajar atau tugas yang sudah dilakukan. Bagi siswa dengan motivasi berprestasi tinggi, umpan balik yang bersifat materi bukan merupakan pendorong untuk melakukan sesuatu dengan lebih baik, namun digunakan sebagai pengukur keberhasilan.

4) Memiliki tanggung jawab pribadi terhadap kinerjanya (*responsibility*)

Siswa dengan motivasi berprestasi tinggi lebih menyukai tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi dan memiliki tanggung jawab pribadi atas pekerjaan yang dilakukan. Siswa itu memiliki tanggung jawab pribadi terhadap kinerjanya, cenderung untuk menyelesaikan tugas sampai selesai.

Keberhasilan yang dicapai siswa bukan karena bantuan pihak lain atau karena faktor kebetulan, melainkan karena hasil kerja keras dari diri sendiri. Oleh karena itu siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, *individual responsibility* nya pun akan tinggi, demikian juga jika bekerja dalam suatu kelompok, akan memiliki tanggung jawab yang besar pula terhadap kelompoknya, karena sasaran kelompok dirasakan sebagai sasaran pribadinya. Mereka mempercayai kemampuannya sendiri, kemampuan bekerja sendiri, dapat bersikap optimis, dinamis, serta memiliki kemampuan untuk menjadi pemimpin.

5) Kemampuan dalam Memiliki Inovasi (*inovativeness*)

Inovatif dapat diartikan mampu melakukan sesuatu yang lebih baik dari cara yang berbeda dari biasanya. Siswa dengan motivasi berprestasi tinggi akan menyelesaikan tugas sekolahnya dengan lebih baik, menyelesaikan tugas dengan cara yang berbeda dari biasanya, menghindari hal-hal rutin, aktif mencari informasi untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melakukan sesuatu, serta cenderung menyukai hal-hal yang sifatnya menantang dibandingkan siswa yang memiliki motivasi berprestasi yang rendah.

Siswa dengan motivasi berprestasi tinggi memiliki kemampuan untuk menemukan sesuatu yang asli dari pemikirannya sendiri, mampu menciptakan hal-hal baru yang tidak terikat pada pola yang ada. Kreatif dan cakap dalam berbagai bidang dan memiliki pengetahuan dan pengalaman yang cukup banyak.

D. Metode Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Pengumpulan Data

Berdasarkan jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan alat pengumpul data tentang motivasi berprestasi siswa. Untuk memperoleh data tersebut, dalam penelitian ini digunakan instrumen kuesioner

motivasi berprestasi menggunakan skala *Likert* untuk memperoleh gambaran tentang motivasi berprestasi siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment berupa model pembelajaran *role playing*.

2. Instrumen Penelitian

Secara umum pengembangan instrumen melalui tahap-tahap berikut. a) merumuskan pengukuran butir pernyataan; b) menyusun kisi-kisi instrumen; c) melakukan uji kesahihan butir. Ketiga langkah ini dijelaskan sebagai berikut.

a. Pengukuran butir pernyataan

Untuk mengukur motivasi berprestasi siswa, digunakan skala likert dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 3.4
Rentang Skala Likert

Alternatif Jawaban	Bobot
Sangat Sesuai (SS)	5
Sesuai (S)	4
Kurang Sesuai (KS)	3
Tidak Sesuai (TS)	2
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1

b. Penyusunan kisi-kisi instrumen

Sebelum merumuskan butir-butir pernyataan kuesioner, yang terlebih dahulu dibuat adalah kisi-kisi kuesioner. kisi-kisi kuesioner berisikan variabel yang akan

diukur, indikator, nomor butir untuk tiap-tiap indikator dan nomor butir untuk pernyataan positif untuk tiap-tiap indikator.

Kisi-kisi instrumen untuk mengungkapkan motivasi berprestasi siswa dikembangkan berdasarkan definisi operasional motivasi berprestasi siswa yang diberikan dalam bentuk tes pilihan ganda. Tes disusun berdasarkan lima dimensi motivasi berprestasi siswa yang dikemukakan oleh Mc Clelland (2015).

Kisi-kisi dari instrumen dapat dilihat pada Tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5

Kisi-kisi Instrumen Motivasi Berprestasi Siswa

No.	Aspek	Indikator	No.Item	Jumlah Item
1.	Pemilihan tingkat kesulitan tugas (<i>moderat task difficulty</i>)	Siswa memilih tugas sebanding dengan kemampuannya sendiri.	1, 2,3,4	4
		Siswa bekerja dengan penuh perhitungan resiko.	5,6	2
		Siswa lebih memilih tujuan yang realistis.	7,8,9	3

2.	Ketahanan atau ketekunan (<i>persistence</i>) dalam mengerjakan tugas	Siswa memiliki kemantapan hati dalam mengerjakan tugas.	10,11,12	3
		Siswa tidak mudah menyerah ketika mengalami kegagalan.	13,14,15,16	4
		Siswa melihat keberhasilan atau kegagalan bukan sebagai factor yang disebabkan pihak luar dirinya, tetapi dirinyalah sebagai pengendalinya.	17,18,19,20	4
		Dalam mengerjakan tugas, siswa tidak hanya sesuai target namun melebihi target.	21,22	2
		Siswa memiliki naluri senang, bahagia dan puas melakukan yang terbaik.		
No.	Aspek	Indikator	No.Item	Jumlah Item
3.	Harapan terhadap umpan balik (<i>feedback</i>)	Siswa mencari situasi dimana ia memperoleh umpan balik (<i>feedback</i>) yang bersifat konkrit(nyata)	26,27,28,29	4
		Siswa menerima kritik atau pendapat yang diberikan orang lain terhadap dirinya	30,31,32	3

		Siswa memandang penting <i>knowledge of result</i> sebagai <i>feedback</i> untuk perencanaan masa depan	33,34,35	3
		Siswa mempunyai dorongan yang kuat untuk segera mengetahui hasil nyata dari tindakannya.	36,37	2
4.	Memiliki tanggung jawab pribadi terhadap kinerjanya (<i>responsibility</i>)	Siswa menyukai tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi	38,39,40	3
		Siswa menyukai keberhasilan yang dicapai karena hasil kerja keras diri sendiri	41,42,43	3
		Siswa memiliki kemampuan untuk mengerjakan tugas sendiri	44,45,46	3
		Siswa memiliki kemampuan untuk menjadi pemimpin	47,48,49	3
No.	Aspek	Indikator	No.Item	Jumlah Item
5.	Kemampuan dalam melakukan inovasi (<i>innovativeness</i>)	Siswa dapat menyelesaikan tugas dengan cara yang berbeda dari biasanya..	50,51	2
		Siswa dapat menyelesaikan tugas dengan lebih baik	52,53,54	3

	s)	Siswa aktif mencari informasi untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melakukan sesuatu.	55,56,57,58	4
		Siswa mampu menciptakan hal-hal yang baru yang tidak terikat pada pola yang ada	59,60,61,62	4
		Siswa memiliki kreativitas dan cakap di berbagai bidang.	63,64,65	3
Jumlah				65

c. Uji Konstruk Instrumen

Uji konstruk instrumen bertujuan mengetahui tingkat kelayakan instrumen dari segi bahasa, konstruk, dan konten. Penimbang instrumen dilakukan oleh dosen ahli yaitu orang yang memiliki spesialis di bidang penyusunan instrumen/kuesioner untuk mengetahui kelayakan instrumen. Instrumen ditimbang oleh 3 orang dosen, yaitu: 1) Bapak Dr. nandang Budiman, M.Si, Ibu Nani M. Sugandhi, M.Pd dan Bapak Dr. Mubiar Agustin, M.Pd

Penilaian ini dilakukan untuk menentukan validitas isi (*content validity*) dari kuesioner motivasi berprestasi yang telah disusun. Validitas isi adalah validitas yang ditentukan oleh derajat *representatives* butir-butir tes yang telah disusun mewakili keseluruhan materi yang hendak diukur tersebut. Instrumen tersebut dinyatakan valid setelah dianalisis oleh ketiga pakar tersebut dan dinyatakan untuk bisa dijadikan sebagai instrumen penelitian untuk diuji di lapangan sebelum disebarkan pada subjek penelitian.

d. Uji Keterbacaan Item

Sebelum instrumen motivasi berprestasi siswa diuji validitasnya, instrumen terlebih dahulu di uji keterbacaan kepada 3 orang siswa-siswi SMK, untuk mengukur tingkat keterbacaan instrumen. Apabila terdapat petunjuk atau kata yang kurang dipahami oleh siswa, maka peneliti harus memperbaiki terlebih dahulu sehingga dapat dimengerti oleh siswa. Berdasarkan hasil uji keterbacaan, dapat disimpulkan bahwa petunjuk pengerjaan instrumen sudah dipahami oleh siswa.

e. Uji Validitas

Teknik validitas menggunakan korelasi *Bivariate Pearson* (Produk Momen Pearson). Analisis ini dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Skor total adalah penjumlahan dari keseluruhan item. Item-item pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan item-item tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap à Valid. Jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$, maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).

Uji validitas ini dilakukan pada subjek sebanyak 42 dengan $r \text{ tabel}$ sebesar 0,3044 dengan taraf signifikansi 0.05. berikut ini merupakan hasil uji validitas instrumen motivasi berprestasi.

Tabel 3.6

Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Berprestasi

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
VAR00001	257.9412	564.906	.328	VALID
VAR00002	257.7941	564.835	.383	VALID
VAR00003	257.6471	580.296	-.373	VALID
VAR00004	257.7059	559.578	.450	VALID
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
VAR00005	256.7647	571.579	.174	TIDAK VALID
VAR00006	256.5294	571.954	.389	VALID

VAR00007	256.8824	563.137	.528	VALID
VAR00008	256.8824	563.986	-.032	TIDAK VALID
VAR00009	257.0588	555.027	.657	VALID
VAR00010	257.6471	560.781	.421	VALID
VAR00011	258.1176	562.895	.346	VALID
VAR00012	257.4706	552.560	.600	VALID
VAR00013	256.7647	558.004	.571	VALID
VAR00014	256.9706	556.029	.691	VALID
VAR00015	257.0294	558.635	.509	VALID
VAR00016	257.3235	559.619	.446	VALID
VAR00017	257.1765	552.150	.611	VALID
VAR00018	257.4706	551.287	.633	VALID
VAR00019	257.6471	560.963	.439	VALID
VAR00020	257.6765	584.347	-.179	TIDAK VALID
VAR00021	257.2941	560.456	.487	VALID
VAR00022	257.9412	552.360	.609	VALID
VAR00023	257.7941	548.956	.721	VALID
VAR00024	257.7941	546.047	.763	VALID
VAR00025	256.5588	568.012	.453	VALID
VAR00026	257.0000	556.182	.646	VALID
VAR00027	256.9118	554.447	.683	VALID
VAR00028	257.0588	553.693	.657	VALID
VAR00029	256.8824	574.168	.091	TIDAK VALID
VAR00030	257.2647	559.473	.430	VALID
VAR00031	257.0882	573.901	.141	TIDAK VALID
VAR00032	256.7941	565.259	.406	VALID
VAR00033	257.5588	554.012	.542	VALID
VAR00034	257.4412	557.587	.461	VALID
VAR00035	256.9706	550.878	.650	VALID
VAR00036	256.8529	561.644	.306	VALID
VAR00037	257.4118	556.007	.589	VALID
VAR00038	257.4118	552.068	.666	VALID
VAR00039	258.3529	557.144	.440	VALID
VAR00040	256.9706	554.939	.728	VALID
VAR00041	256.7941	573.562	.110	TIDAK VALID
VAR00042	256.8824	557.380	.526	VALID
VAR00043	257.1471	547.402	.569	VALID
VAR00044	258.2059	552.593	.561	VALID
VAR00045	257.7059	556.517	.431	VALID
VAR00046	256.8824	574.592	.096	VALID
VAR00047	256.8529	564.008	.449	VALID
VAR00048	257.1471	559.402	.441	VALID
VAR00049	258.0000	547.697	.679	VALID
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
VAR00050	257.4412	554.375	.658	VALID
VAR00051	257.5000	558.924	.476	VALID

VAR00052	257.0588	564.906	.384	VALID
VAR00053	257.0000	556.727	.629	VALID
VAR00054	257.1471	553.584	.655	VALID
VAR00055	257.8235	557.241	.557	VALID
VAR00056	257.5882	558.431	.430	VALID
VAR00057	257.1765	561.422	.468	VALID
VAR00058	257.1176	555.622	.621	VALID
VAR00059	257.3824	552.425	.522	VALID
VAR00060	257.9412	547.815	.538	VALID
VAR00061	257.0588	555.572	.640	VALID
VAR00062	258.0000	560.061	.440	VALID
VAR00063	256.7647	566.488	.401	VALID
VAR00064	257.3235	566.650	.400	VALID
VAR00065	257.9118	558.265	.503	VALID

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 65 item pernyataan angket keberanian siswa, terdapat 59 item pernyataan yang valid, dan 6 item pernyataan yang tidak valid. Maka, total butir pernyataan yang dapat dijadikan bahan penskoran (*pre test*) berjumlah 59 item pernyataan. Berikut ini disajikan kisi-kisi instrumen motivasi berprestasi setelah uji validitas.

Tabel 3.7

Kisi-kisi Instrumen Motivasi Berprestasi Siswa Setelah Uji Validitas

No.	Aspek	Indikator	No.Item	Jumlah Item
1.	Pemilihan tingkat kesulitan tugas (<i>moderat task difficulty</i>)	Siswa memilih tugas sebanding dengan kemampuannya sendiri.	1, 2,3,4	4
		Siswa bekerja dengan penuh perhitungan resiko.	6	1
		Siswa lebih memilih tujuan yang realistis.	7,9	2

No.	Aspek	Indikator	No.Item	Jumlah Item
2.	Ketahanan atau ketekunan (<i>persistence</i>) dalam mengerjakan tugas	Siswa memiliki kemantapan hati dalam mengerjakan tugas.	10,11,12	3
		Siswa tidak mudah menyerah ketika mengalami kegagalan.	13,14,15,16	4
		Siswa melihat keberhasilan atau kegagalan bukan sebagai factor yang disebabkan pihak luar dirinya, tetapi dirinyalah sebagai pengendalinya.	17,18,19	3
		Dalam mengerjakan tugas, siswa tidak hanya sesuai target namun melebihi target.	21,22	2
		Siswa memiliki naluri senang, bahagia dan puas melakukan yang terbaik.	23,24,25	3
3.	Harapan terhadap umpan balik (<i>feedback</i>)	Siswa mencari situasi dimana ia memperoleh umpan balik (<i>feedback</i>) yang bersifat konkrit(nyata)	26,27,28	3
		Siswa menerima kritik atau pendapat yang diberikan orang lain terhadap dirinya.	30,32	2

No.	Aspek	Indikator	No.Item	Jumlah Item
		Siswa memandang penting <i>knowledge of result</i> sebagai <i>feedback</i> untuk perencanaan masa depan	33,34,35	3
		Siswa mempunyai dorongan yang kuat untuk segera mengetahui hasil nyata dari tindakannya.	36,37	2
4.	Memiliki tanggung jawab pribadi terhadap kinerjanya (<i>responsibility</i>)	Siswa menyukai tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi	38,39,40	3
		Siswa menyukai keberhasilan yang dicapai karena hasil kerja keras diri sendiri	42,43	2
		Siswa memiliki kemampuan untuk mengerjakan tugas sendiri	44,45,46	3

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah Item
5.	Kemampuan dalam melakukan inovasi (<i>innovativeness</i>)	Siswa dapat menyelesaikan tugas dengan cara yang berbeda dari biasanya..	50,51	2
		Siswa dapat menyelesaikan tugas dengan lebih baik	52,53,54	3
		Siswa aktif mencari informasi untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melakukan sesuatu.	55,56,57,58	4
		Siswa mampu menciptakan hal-hal yang baru yang tidak terikat pada pola yang ada	59,60,61,62	4
		Siswa memiliki kreativitas dan cakap di berbagai bidang.	63,64,65	3
Jumlah				59

f. Uji Reliabilitas

Reliabilitas alat ukur mengindikasikan stabilitas dan konsistensi (Sekaran, 1992) atau konsistensi eksternal dan konsistensi internal (Black & Champion) dengan mana instrumen mengukur apa yang hendak diukur. Reliabilitas skala motivasi berprestasi diukur dengan menggunakan “Internal Consistency”. Adapun formula yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Cronbach's α (alpha) yang berguna untuk mengetahui reliabilitas dari seluruh tes untuk item pertanyaan atau pernyataan.

Tabel 3.8

Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Berprestasi

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.888	.895	65

E. Pengelompokkan Data dan Penafsiran

Data-data yang diperoleh dari hasil penyebaran instrumen motivasi berprestasi siswa dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah. Pengelompokkan data didasarkan pada perhitungan skor rata-rata dan skor standar deviasi. Berdasarkan hasil pengolahan data maka diperoleh rentang skor untuk menentukan kategorisasi motivasi berprestasi siswa yang terdapat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.9
Rumusan Kategori Motivasi Berprestasi Siswa

Kategori	Rentang
Tinggi	> 216
Sedang	$138 < X \leq 216$
Rendah	≤ 216

F. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan mempelajari data yang telah diperoleh sebelumnya (melalui observasi dan interview) untuk menentukan tujuan intervensi secara umum. Setelah itu melaksanakan kajian literatur yang berkaitan dengan model belajar *role playing* dan motivasi berprestasi pada siswa SMK kelas X dilanjutkan dengan menyusun langkah-langkah intervensi dan pembuatan instrumen yang sesuai dengan topik penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada penelitian ini peneliti menentukan dua kelas sebagai subyek penelitian, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Masing-masing kelompok diberi *pre-test* dengan maksud untuk mengetahui keadaan awal bagaimana proses pembelajaran berlangsung dan keterampilan berpikir kritis siswa. Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model belajar *role playing* sedangkan kelompok kontrol melaksanakan proses pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru

