Application of Role Learning Strategies in Improving Students' Motivation and Science Learning Achievement

Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Siswa

Hartaty

doi: <https://doi.org/10.51518/lentera.v4i1.66>

email: anhartaty17@gmail.com

Guru di SMP Negeri 1 Brang Rea Kabupaten Sumbawa Barat – Indonesia

Abstract: This study aims to determine the Application of Role-Playing Learning Strategies in Improving Motivation and Science Learning Achievement of Class VII-3 Students of SMP Negeri 1 Brang Rea. The type of research used is classroom action research (CAR) with an experimental approach because the symptoms that arise deliberately are learning by playing a role on motivation and science learning achievement, the research was carried out on class VII-3 students of SMP Negeri 1 Brang Rea in 2020/2021 lessons. From the results of the study, it was found that there was an increase between cycle 1 to cycle II, both the highest, lowest, average, and standard deviation values. This shows that teaching with the role-playing method can improve student achievement, especially students in grades VII-3 of SMP Negeri 1 Brang Rea. where the learning completeness obtained in the first cycle, namely 54.54% can be said to have not been achieved or completed, the second cycle = 86.36% has been completed because it has reached the set target, which is at least 75% of the number of students who get a score or equal to 75. From this also it can be said that there is an increase in classical learning completeness between cycle I to cycle II. Thus, learning with the role-playing method can complete learning outcomes, especially for class VII-3 students of SMP Negeri 1 Brang Rea for the 2020/2021 school year.

Keywords: Role Playing, Motivation and Science Learning Achievement

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas VII-3 SMP Negeri 1 Brang Rea. Adapun Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan yaitu pendekatan eksperimen karena gejala yang timbul dengan cara sengaja yaitu pembelajaran dengan bermain peran terhadap motivasi dan prestasi belajar IPA, penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Brang Rea tahun pelajaran 2020/2021. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa terdapat peningkatan antara siklus 1 sampai siklus II, baik nilai tertinggi, terendah, rata-rata serta simpangan baku. Ini

menunjukkan bahwa pengajaran dengan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terutama siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Brang Rea. dimana diperoleh ketuntasan belajar pada siklus I yaitu 54.54% dapat dikatakan belum tercapai atau tuntas, siklus II = 86.36% sudah tuntas karena sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu minimal 75% dari jumlah siswa yang mendapat nilai atau sama dengan 75. Dari hal tersebut juga dapat dikatakan bahwa ada peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal antara siklus I sampai siklus II. Dengan demikian bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran dapat menuntaskan hasil belajar terutama pada siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Brang Rea tahun pelajaran 2020/2021.

Kata kunci: Bermain Peran, Motivasi dan Prestasi Belajar IPA

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Bab II pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berdasarkan pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sistem pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2006). Dalam proses pembelajaran, guru tidak harus terpaku pada penggunaan satu strategi pembelajaran saja, seorang guru harus memiliki kemampuan dalam menggunakan strategi pembelajaran yang bervariasi agar dalam kegiatan belajar mengajar tidak membosankan bagi siswa dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu tercapainya peningkatan motivasi dan prestasi belajar (Slameto, 2003).

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka seorang guru khususnya guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) SMP Negeri 1 Brang Rea dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan berbagai metode atau strategi pembelajaran yang tepat, membantu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, misalnya penggunaan strategi bermain peran atau *Role Playing*. Strategi bermain peran lebih menekankan pengalaman, dalam hal ini siswa memainkan watak, perasaan dan gagasan-gagasan lain. Pembelajaran dengan menggunakan *Role Playing* juga bermanfaat karena adanya interaksi antar siswa di kelas menyebabkan siswa akan lebih mudah untuk dapat mengidentifikasi suatu permasalahan yang sedang dialami. Hamalik (2006) mengungkapkan bahwa *Role Playing* memiliki keuntungan, antara lain siswa dapat mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa sanksi, bermain peran memungkinkan untuk siswa dapat mengidentifikasi kondisi nyata serta gagasan-gagasan yang lainnya.

Demikian penerapan pembelajaran *Role Playing* ini akan sangat membantu siswa dalam menyampaikan pendapat, menuangkan ide dan gagasan sebagai wujud siswa yang memiliki kreativitas, sehingga sikap tersebut, baik secara langsung maupun tidak langsung akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan observasi bahwa pembelajaran IPA yang selama ini digunakan dengan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Sehingga motivasi dan prestasi belajar siswa masih rendah, karena siswa di kelas hanya mendengarkan, mencatat, dan siswa hanya melakukan kegiatan sesuai perintah guru siswa juga kurang siap dalam mengikuti pelajaran, karena sebagian besar siswa tidak mempelajari materi yang akan dibahas sebelum proses belajar mengajar. Imbasnya, siswa bersikap pasif dalam menemukan sendiri, kesulitan juga dialami oleh guru dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat agar siswa dapat belajar secara aktif. Hal ini disebabkan karena guru bersifat monoton dalam penerapan metode ceramah, sehingga penyampaian materi dan soal lebih didominasi oleh guru, disamping itu buku pedoman yang dimiliki oleh siswa cenderung menggunakan satu pedoman yang diperoleh dari sekolah saja.

Hal ini menyebabkan kurangnya motivasi dan prestasi belajar siswa dengan memperhatikan nilai rata-rata hasil ujian semester ganjil pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Brang Rea masih rendah yaitu 50.00 dengan persentase ketuntasan belajar 27.5%. Untuk itu penelitian ini akan menerapkan strategi pembelajaran bermain peran untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa yang lebih optimal terutama kelas VII-3 karena kelas VII-3 dianggap sebagai kelas yang baru. Sehingga perlu adanya penanganan yang lebih baik yang pada akhirnya nanti akan timbul motivasi untuk meningkatkan prestasi belajar. Untuk itu peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian sejauhmana penerapan strategi pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Brang Rea tahun pelajaran 2020/2021.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru peneliti dalam proses belajar mengajar di kelas, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat (Arikunto, 2007). Pendekatan dalam penelitian tergantung pada gejala yang akan diteliti. Apakah gejala itu dibuat secara sengaja atau gejala itu telah ada secara wajar. Bila gejala itu timbul dengan cara sengaja maka pendekatan yang akan dilakukan adalah pendekatan eksperimen, sedangkan apabila gejala yang diteliti telah ada secara wajar maka pendekatan yang digunakan adalah pendekatan empiris (Arikunto, 2006). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen karena gejala yang timbul dengan cara sengaja yaitu pembelajaran dengan bermain peran terhadap motivasi dan prestasi belajar IPA pada siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Brang Rea tahun pelajaran 2020/2021. Rancangan penelitian yang dimaksud adalah tindakan berupa tindakan pembelajaran bermain peran terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Brang Rea tahun pelajaran 2020/2021. Dalam peningkatan

pemahaman pembelajaran tersebut digunakan tindakan berulang atau siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi, yang diikuti siklus berikutnya. Pada penelitian ini rencana tindakan dalam maksimal 2 siklus yang setiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan. Apabila proses pembelajaran tidak tuntas pada siklus I dan II peneliti akan melanjutkan ke tahap siklus III.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung oleh observer dengan mengamati aktivitas guru dan motivasi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini untuk mengetahui kekurangan-kekurangan selama proses belajar berlangsung dengan tujuan untuk refleksi pada siklus berikutnya. Tahap refleksi merupakan kegiatan untuk memperbaiki hasil observasi pada siklus I.

Data hasil pembelajaran selama proses belajar berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran yang dilaksanakan pada kelas VII-3 SMP Negeri 1 Brang Rea tahun pelajaran 2020/2021 adalah sebagai berikut dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 1: Data Hasil Belajar Siswa Kelas VII-3 SMPN 1 Brang Rea

Nilai	Siklus	
	I	II
Tertinggi	80	90
Terendah	50	60
Rata-rata	67.04	78.86
Ketuntasan Belajar	54.54%	86.36%

Berdasarkan tabel 1 di atas ada peningkatan antara siklus 1 sampai siklus II, baik nilai tertinggi, terendah, rata-rata serta simpangan baku. Ini menunjukkan bahwa pengajaran dengan metode bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terutama siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Brang Rea. Berdasarkan hasil tabel 4.5 diperoleh ketuntasan belajar pada siklus I yaitu 54.54% dapat dikatakan belum tercapai atau tuntas, siklus II = 86.36% sudah tuntas karena sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu minimal 75% dari jumlah siswa yang mendapat nilai atau sama dengan 75. Dari hal tersebut juga dapat dikatakan bahwa ada peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal antara siklus I sampai siklus II. Dengan demikian bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran dapat menuntaskan hasil belajar terutama pada siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Brang Rea tahun pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 1 bahwa hasil observasi ada siklus I tentang prestasi belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 67.04 sedangkan ketuntasan belajar siswa adalah 54.54%. Disamping itu hasil observasi tentang motivasi siswa selama proses belajar berlangsung diperoleh bahwa kategori motivasi siswa dalam pembelajaran siklus I tergolong cukup aktif. Sedangkan hasil observasi aktivitas guru selama proses berlangsung tergolong baik dengan rata-rata skor sebesar 3.83. ketuntasan yang diharapkan belum tercapai, oleh karena itu perlu adanya perbaikan tindakan pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 1 bahwa hasil observasi pada siklus II tentang prestasi belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 78.86 sedangkan ketuntasan belajar siswa adalah 86.63%. Disamping itu hasil observasi tentang motivasi siswa selama proses belajar berlangsung diperoleh bahwa kategori motivasi siswa dalam pembelajaran siklus II tergolong sangat baik dengan rata-rata skor sebesar 4.00. Ketuntasan yang diharapkan sudah mencapai batas ketuntasan yang ditetapkan yaitu minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai nilai 75.

Berdasarkan hasil observasi, proses kegiatan belajar mengajar berjalan segan baik, meskipun demikian ada kekurangan-kekurangan, seperti masih adanya siswa yang masih enggan bertanya serta merespon pertanyaan dari guru. Pada tabel 4.1 bahwa hasil observasi pada siklus I tentang prestasi belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 67.04. Sedangkan ketuntasan belajar siswa adalah 54.54%. Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.5 bahwa prestasi belajar siswa meningkat dari 54.54% meningkat menjadi 86.63%. Hasil ini terjadi karena pada siklus I siswa belum terbiasa dengan metode yang diterapkan. Sedangkan pada siklus II sudah dapat memahami prinsip metode pembelajaran yang digunakan hal ini dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa selama proses pembelajaran siklus II sangat baik. Sedangkan hasil observasi aktivitas guru selama proses belajar berlangsung tergolong baik dari siklus I dengan rata-rata 3.83 sedangkan siklus II 4.00. Ini menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal yang diharapkan telah tercapai.

Memperhatikan rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 67.04 sedangkan pada siklus II rata-rata 78.86 menunjukkan bahwa pembelajaran bermain peran selain membuat suasana belajar lebih menyenangkan juga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Hal tersebut juga disampaikan oleh Noor Hayati (2020) dimana dia mengungkapkan bahwa pencapaian ketuntasan belajar dengan pembelajaran bermain peran dapat menyebabkan suasana kelas menjadi lebih hidup dengan partisipasi aktif siswa dan dengan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dilakukannya sehingga pembelajaran menjadi lebih baik dan menyenangkan.

Berdasarkan tabel 1 bahwa rata-rata prestasi belajar siswa mulai dari siklus I sampai siklus II meningkat. Hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa terutama siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Brang Rea tahun pelajaran 2020/2021. Sedangkan simpangan baku yang diperoleh baik dari siklus I dan siklus II yang diperoleh dapat di lihat pada lampiran, menunjukkan bahwa kemampuan siswa SMP Negeri 1 Brang Rea tahun pelajaran 2020/2021 bersifat homogen (dianggap sama).

Disamping dari permasalahan di atas, peran guru juga sangat menentukan/ membantu dalam mencapai keberhasilan siswa. Termasuk didalamnya bagaimana memotivasi siswa dalam belajar kelompok (Manizar, 2015). Dari siklus ke siklus terlihat adanya perubahan ini terlihat dari keberaian siswa bertanya terhadap yang belum mereka pahami. Keaktifan mereka dalam mengkontruksi pengetahuan awal mereka dan mengekspresikan pengetahuan yang mereka temukan berdasarkan kerja keras mereka kedalam konteks yang nyata (kehidupan alam antar siswa) untuk memperoleh pengetahuan yang lebih banyak tentang materi yang diterima hari itu. Untuk mencapai hasil yang optimal lagi, maka guru melakukan perbaikan dan

meningkatkan hal-hal yang dianggap kurang diberikan pada siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran IPA tentang ekosistem dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPA siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Brang Rea tahun pelajaran 2020/2021. Dimana siswa rata-rata memperoleh 67.04 pada siklus I dan 78.86 pada siklus II, sedangkan ketuntasan klasikalnya 54.54% pada siklus I dan 86.36% pada siklus II.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, (2006). *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- _____, (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas .2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta : Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hayati, N. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Peran dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Biologi Bagi Siswa Kelas XI-MIPA 5 SMA Negeri 1 Boyolangu Tahun Pelajaran 2017/2018. *EDUPROXIMA: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(2), 76-86.
- Manizar, E. (2015). Peran guru sebagai motivator dalam belajar. *Tadrib*, 1(2), 204-222.