

Application of Role Playing Learning Methods to Increase the Motivation of Students in Class X Science

Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas X IPA

Venina

SMA N 1 Tahuna

Abstract

Received: August 2020
Revised: August 2020
Accepted: September 2020

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran fisika materi besaran dan satuan dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. subyek penelitian ini adalah siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Tahuna yang terdiri dari 40 siswa. Pembelajaran pada siklus 1 belum berhasil karena sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran dan mereka menjadi kurang aktif, sehingga cenderung bermain. Selanjutnya pada siklus kedua peneliti melakukan pengawasan yang ketat sehingga para siswa menjadi serius belajar dan mampu meningkatkan motivasi belajar yang secara tidak langsung meningkatkan aktivitas belajar siswa dan bersinergi pada hasil belajar siswa. Penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran fisika materi besaran dan satuan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga meningkatkan aktivitas belajar siswa yang bersinergi pada peningkatan hasil belajarnya.

Keywords: motivasi belajar, metode pembelajaran role playing

(*) Corresponding Author:

PENDAHULUAN

Pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal didasarkan pada proses pembelajaran. Banyak elemen dalam proses pembelajaran yang dapat menjadi factor pendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Diantaranya adalah sumber belajar (Jailani dan Hamid, 2016), kelompok belajar (Dascalu, dkk: 2014), motivasi belajar (Emnda, 2018), kurikulum, guru, dll. Banyak penelitian yang telah meneliti bahwa motivasi merupakan salah satu factor pendukung,

seperti Cook dan Artino. Salah satu hasil penelitian Cook dan Artino (2016) menjelaskan bahwa kinerja yang optimal dalam suatu pembelajaran dihasilkan dari tindakan yang dimotivasi oleh kepentingan intrinstik atau nilai ekstrinstik yang terintegrasi dan terinternalisasi dalam diri peserta didik tersebut.

Pembelajaran yang menitikberatkan pada siswa sehingga meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran tersebut akan bermakna dan diharapkan mampu menumbuhkan nilai-nilai yang dibutuhkan siswa dalam menenmpuh kehidupannya terlebih dalam pembelajaran para siswa mampu mengkonstruksi pengetahuannya sendiri (Wahyudi, 2017). Berinovasi dalam membuat keputusan pada saat merancang dan melaksanakan proses pembelajaran merupakan suatu kewajiban para pendidik (Asyhari & Diani, 2017).

Pembelajaran Fisika merupakan pembelajaran yang memiliki syarat mutlak pemahaman konsep untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Hal ini mengidentifikasikan bahwa pelajaran Fisika bukan merupakan pelajaran yang menitikberatkan pada hafalan konsep semata, namun membutuhkan pemahaman dan penerapan konsep tersebut (Purwanto, 2012). Oleh sebab itu dalam pelaksanaan pembelajaran pada bidang studi Fisika diperlukan strategi dan metode pembelajaran yang mampu membuat pembelajaran berpusat pada siswa sehingga memberikan pemahaman yang mendalam akan materi tersebut serta para siswa mampu mengaplikasikan pemahaman tersebut dalam penyelesaian masalah sehari-hari yang ditemuinya.

Metode pembelajaran Role Playing mampu menumbuhkan aktivitas siswa (Oktaviany, 2011). Metode *Role Playing* atau lebih dikenal dengan metode pembelajaran bermain peran umumnya menyampaikan pesan pembelajaran melalui sandiwara, drama, berita. Metode pembelajaran role playing memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar melalui aktivitas fisik (Paudi, 2019). Demikian dengan temuan penelitian Sugiharti (2009) juga menyimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing pada pembelajaran fisika dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik itu sendiri.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran Fisika materi besaran dan satuan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran fisika materi besaran dan satuan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran fisika materi besaran dan satuan dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa.

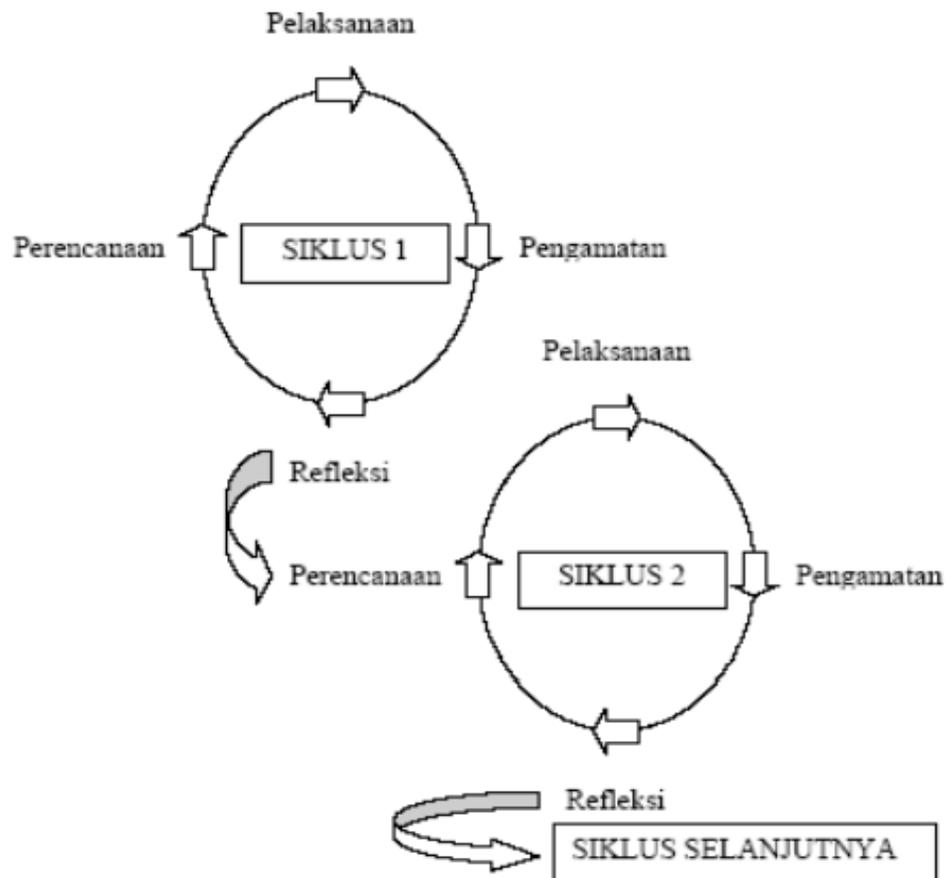
METODE

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, dimana metode penelitian ini merupakan suatu metode penelitian yang dihadirkan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang merupakan evaluasi diri dari pembelajar (Wibawa, 2003), yang terdiri dari empat tahapan setiap siklus,

yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahapan penelitian digambarkan seperti pada gambar 1 (Sanjaya, 2016). Pada tahap perencanana peneliti membuat rencana dan scenario pembelajaran, juga memnbuat media dan alat bantu pembelajaran. Selanjutnya pada tahapan pelaksanaan peneliti mengimplementasikan skenario atau rencana pembelajaran yang telah disusun. Tahapan observasi dilaksanakan bersamaan dengan tahapan pelaksanaan, dan untuk tahapan refleksi, peneliti mengkaji hasil dari penerapan dan observasi proses pembelajaran dan mengambil keputusan hasil penelitian.

Yang menjadi subyek penelitian ini adalah siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Tahuna yang terdiri dari 40 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar kerja siswa, soal evaluasi angket motivasi serta lembar observasi. Kriteria keberhasilan penelitian ini mencakup peningkatan motivasi belajar siswa terhadap materi pembelajaran fisika yang diamati dari tingkah laku siswa selama penelitian dan ketuntasan belajar siswa yang semakin meningkat. Indikator siswa yang memiliki motivasi tinggi antara lain:

- mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian dan keseriusan.
- motivasi belajar siswa dilihat dari angket dan pengamatan selama proses pembelajaran.
- Ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fisika



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kompetensi besaran dan satuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri empat tahapan. Berikut dijelaskan hasil penelitian pada masing-masing siklus.

Siklus pertama, pada tahapan perencanaan peneliti menyusun rencana pembelajaran, media pembelajaran, LKS, lembar evaluasi dan lembar observasi serta angket motivasi. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan penelitian guru memberikan angket motivasi untuk mengukur keadaan awal motivasi yang dimiliki siswa. Selanjutnya kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan. Pada kegiatan pendahuluan peneliti bertindak sebagai guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan menjelaskan proses atau langkah-langkah pembelajaran yang dilalui. Pada kegiatan inti guru memberikan pertanyaan awal tentang materi besaran untuk memancing keaktifan dari siswa. Selanjutnya guru memberikan penjelasan awal tentang metri besaran dan satuan. Setelah itu guru meminta siswa yang ditugaskan untuk memerankan peran yang telah diberikan guru didepan kelas, siswa tersebut melalui perannya menjelaskan tentang besaran pokok panjang, sementara 2 siswa lainnya memerankan besaran pokok masa, dan besaran pokok waktu secara berurut. Selanjutnya, para pemeran diminta Kembali ke kelompok masing-masing dan bekerja sama dalam kelompok menyelesaikan LKS sebagai bentuk latihan. Selanjutnya hasil diskusi tersebut dipresentasikan kembali didepan kelas. Setelah itu masuk pada kegiatan penutup, peneliti mengajak siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran dan diberikan lembar evaluasi untuk menilai hasil belajar siswa. Diakhir kegiatan pembelajaran meneliti memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat lagi, dan meminta siswa mengisi angket motivasi siswa.

Tahapan observasi dilaksanakan bersamaan dengan tahapan pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi terlihat para siswa yang ditugaskan untuk berperan masih malu-malu, sementara proses diskusi belum berjalan baik karena ada beberapa siswa yang bermain, para siswa terlihat begitu antusias memperhatikan pemeran yang sedang memerankan tugas mereka, dalam mempresentasikan hasil diskusi terdapat kelompok yang belum maksimal karena masih malu-malu. Hasil angket yang diberikat sebelum pembelajaran disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Angket Sebelum Pelaksanaan Tindakan

No	Pernyataan	YA	Tidak	Tidak Tau
1	Saya senang Pelajaran Fisika	20 Siswa	15 Siswa	5 siswa
2	Saya suka dengan Guru Fisika	25 Siswa	13 Siswa	2 Siswa
3	Saya suka membaca buku pelajaran Fisiska	20 Siswa	16 Siswa	4 Siswa

4	Fisika adalah Pelajaran yang sulit	16 Siswa	20 Siswa	4 Siswa
5	Saya senang memperhatikan dalam pembelajaran Fisika	21 Siswa	16 Siswa	3 Siswa
6	Saya tahu manfaat belajar Fisika	18 Siswa	16 Siswa	6 Siswa
7	Belajar Fisika membantu saya dalam segala hal	15 Siswa	18 Siswa	7 Siswa
8	Saya tertarik dengan Pelajaran Fisika	20 Siswa	16 Siswa	4 Siswa

Setelah pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan role playing angket disebarakan kembali dan hasilnya disajikan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Sesudah Pelaksanaan Tindakan siklus 1

No	Pernyataan	YA	Tidak	Tidak Tau
1	Saya senang Pelajaran Fisika	23 Siswa	15 Siswa	2 siswa
2	Saya suka dengan Guru Fisika	28 Siswa	11 Siswa	1 Siswa
3	Saya suka membaca buku pelajaran Fisika	25 Siswa	14 Siswa	1 Siswa
4	Fisika adalah Pelajaran yang sulit	15 Siswa	23 Siswa	2 Siswa
5	Saya senang memperhatikan dalam pembelajaran Fisika	24 Siswa	14 Siswa	2 Siswa
6	Saya tahu manfaat belajar Fisika	22 Siswa	15 Siswa	3 Siswa
7	Belajar Fisika membantu saya dalam segala hal	18 Siswa	18 Siswa	4 Siswa
8	Saya tertarik dengan Pelajaran Fisika	24 Siswa	14 Siswa	2 Siswa

Hasil evaluasi pada siklus 1 menunjukan bahaw terdapat 11 siswa yang memiliki nilai hasil belajar kurang dari 65 dan 29 siswa memiliki nilai diatas 65. Renatng perolehan hasil belajar siswa pada siklus 1 disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Rentang Perolehan Nilai Siswa siklus 1

No	Perolehan Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase
1	< 50	-	0 %
2	51 – 64	11 Siswa	27,5%
3	65– 80	23 Siswa	57,5%
4	> 80	6 Siswa	15 %

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran dan observasi maka menjadi refleksi dalam siklus 1 adalah kriteria keberhasilan penelitian belum terpenuhi, karena masih terdapat siswa yang belum serius dalam belajar dan masih terdapat siswa yang bermain tidak memperhatikan penjelasan, motivasi yang dimiliki siswa belum memuaskan dimana masih terdapat 14 siswa yang belum tertarik belajar fisika, dan ada 11 siswa yang tidak suka belajar fisika, serta ketuntasan hasil belajar belum tercapai. Hal ini disebabkan oleh pelaksanaan metode role playing yang belum maksimal dan masih terdapat siswa yang malu-malu dalam bertugas memerankan peran yang diberikan guru, serta guru kurang memaksimalkan perannya sebagai fasilitator. Oleh sebab itu maka penelitian dilanjutkan pada siklus kedua.

Siklus kedua, diawali dengan tahapan perencanaan. Tahapan Perencanaan pada siklus ke-2 memperhatikan hasil refleksi pada siklus pertama. Pada tahapan perencanaan guru membuat scenario pembelajaran dan dalam memilih siswa yang bertugas memerankan tugas yang diberikan guru, dipilih mereka yang sudah berpengalaman dan peneliti menyiapkan media pembelajaran alat evaluasi LKS dan angket motivasi belajar.

Selanjutnya pada tahapan pembelajaran peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk serius belajar dan menunjuk siswa yang akan memerankan materi besaran kuat arus listrik dan suhu. Pada kegiatan inti peneliti menjelaskan singkat materi besaran kuat arus listrik dan suhu, selanjutnya siswa yang ditugaskan untuk memainkan peran diminta untuk tampil sambil peneliti menjalankan tugasnya sebagai fasilitator yaitu mengawasi siswa dan mengarahkan siswa untuk memperhatikan. Peneliti juga memberikan pertanyaan kepada siswa setelah siswa lainnya memainkan perannya. Selanjutnya para siswa melakukan diskusi dan setelah itu,, setiap kelompok diwakili satu orang untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka. setelah itu peneliti bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dibahas dan memberikan evaluasi serta lembar angket untuk diselesaikan mahasiswa.

Tahapan observasi dilakukan bersama dengan tahapan pelaksanaan. Hasil observasi terlihat siswa sudah serius dalam belajar, dan hasil angket menunjukan bahwa para siswa sudah tertarik untuk belajar fisika dan para siswa mulai suka belajar fisika seperti yang digambarkan pada tabel 4.

Tabel 4 Hasil Angket Sesudah Pelaksanaan Tindakan siklus 2

No	Pernyataan	YA	Tidak	Tidak Tau
1	Saya senang Pelajaran Fisika	35 Siswa	5 Siswa	0 siswa
2	Saya suka dengan Guru Fisika	36 Siswa	4 Siswa	0 Siswa
3	Saya suka membaca buku pelajaran Fisika	30 Siswa	9 Siswa	1 Siswa
4	Fisika adalah Pelajaran yang sulit	4 Siswa	35 Siswa	1 Siswa
5	Saya senang	34 Siswa	5 Siswa	1 Siswa

	memperhatikan dalam pembelajaran Fisika			
6	Saya tahu manfaat belajar Fisika	30 Siswa	10 Siswa	0 Siswa
7	Belajar Fisika membantu saya dalam segala hal	32 Siswa	6 Siswa	2 Siswa
8	Saya tertarik dengan Pelajaran Fisika	34 Siswa	5 Siswa	1 Siswa

Hasil evaluasi pada siklus 2 menunjukan bahwa terdapat 7 siswa yang memiliki nilai hasil belajar kurang dari 65 dan 33 siswa memiliki nilai diatas 65. Rentang perolehan hasil belajar siswa pada siklus 1 disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Rentang Perolehan Nilai Siswa siklus 2

No	Perolehan Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase
1	< 50	-	0 %
2	51 – 64	7 Siswa	17,5%
3	65– 80	22 Siswa	55%
4	> 80	11 Siswa	27,5%

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran dan observasi maka menjadi refleksi dalam siklus 2 adalah kriteria keberhasilan penelitian telah terpenuhi, karena 82,5% siswa telah mengalami ketuntasan. Selanjutnya hasil observasi menunjukan para siswa telah penuh perhatian dan serius dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar yang dilihat dari angket juga menunjukan terjadi peningkatan dimana 34 siswa senang memperhatikan dalam pelajaran fisika dan 35 siswa senang belajar fisika. Dari hasil yang diuraikan diatas maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan berhenti.

Pembahasan

Hasil penelitian pada siklus 1 menunjukan bahwa masih terdapat siswa yang belum serius dalam belajar materi besaran Panjang, masa dan waktu, dan masih terdapat siswa yang bermain tidak memperhatikan penjelasan, motivasi yang dimiliki siswa belum memuaskan dimana masih terdapat 14 siswa yang belum tertarik belajar fisika, dan ada 11 siswa yang tidak suka belajar fisika, serta ketuntasan hasil belajar belum tercapai. Hal ini disebabkan oleh pelaksanaan metode role playing yang belum maksimal dan masih terdapat siswa yang malu-malu dalam bertugas memerankan peran yang diberikan guru, serta guru kurang memaksimalkan perannya sebagai fasilitator. Kelemahan penerapan metode *role playing* yang terjadi pada siklus 1 seperti yang dikemukakan oleh Yanto (2015) bahwa salah satu kelemahan dari metode *role playing* adalah sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran mereka menjadi kurang aktif, sehingga cenderung bermain.

Selanjutnya pada siklus kedua penerapan metode pembelajaran role playing pada materi besaran kuat arus listrik dan suhu, peneliti yang bertugas sebagai guru benar-benar melakukan tugasnya sebagai fasilitator dan mengawasi

jalannya proses pembelajaran sehingga para siswa tidak bermain melainkan serius dalam belajar, dan para siswa yang bertugas untuk berperan tidak malu-malu lagi. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dengan pengawasan yang ketat dan penerapan metode role playing yang membawa para siswa belajar sambil bermain mampu meningkatkan motivasi belajar yang secara tidak langsung meningkatkan aktivitas belajar siswa dan bersinergi pada hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penerapan metode pembelajaran *role playing* pada pembelajaran fisika materi besaran dan satuan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga meningkatkan aktivitas belajar siswa yang bersinergi pada peningkatan hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhari, A., & Diani, R. (2017). Pembelajaran Fisika Berbasis Web Enhanced Course: Mengembangkan Web-logs Pembelajaran Fisika Dasar 1. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 13–25
- Cook, D. A., & Artino Jr, A. R. (2016). Motivation to learn: an overview of contemporary theories. *Medical education*, 50(10), 997-1014.
- Dascalu, M. I., Bodea, C. N., Lytras, M., De Pablos, P. O., & Burlacu, A. (2014). Improving e-learning communities through optimal composition of multidisciplinary learning groups. *Computers in Human Behavior*, 30, 362-371.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.
- Jailani, M. S., & Hamid, A. (2016). Pengembangan sumber belajar berbasis karakter peserta didik (ikhtiar optimalisasi proses pembelajaran pendidikan agama islam (PAI)). *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 176-192.
- Paudi, Z. I. (2019). PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA PEMBELAJARAN FISIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 111-120.
- Purwanto, A. (2012). Kemampuan berpikir logis siswa SMA Negeri 8 kota Bengkulu dengan menerapkan model inkuiri terbimbing dalam pembelajaran fisika. *EXACTA*, 10(2), 133-135.
- Sanjaya, D. H. W. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Prenada Media.
- Sugiharti, G. (2009). Penerapan metode bermain peran pada pembelajaran struktur atom di kelas x MAN 1 Medan tahun pelajaran 2008/2009. *Jurnal Matematika dan Sains*, 4(1), 18-22.
- Wahyudi, I. (2017). Pengembangan program pembelajaran fisika sma berbasis e-learning dengan schoology. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 6(2), 187-199.
- Wibawa, B. (2003). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.

Dinamika Pembelajaran: Jurnal Ilmiah Pembelajaran

Vol. 2, No. 3., Oktober 2020, hh. 20-29

P-ISSN 2721-3412

E-ISSN 2721-2572

DOI: <https://doi.org/10.36412/dilan.v2i2.2049>

Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas, 1*(1).