

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV SDK PAUPIRE KECAMATAN ENDE TENGAH KABUPATEN ENDE

Maria Regna Reni

Sekolah Dasar Katolik Paupire

Email: ninaregna@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 6 Oktober 2020

Disetujui: 11 November 2020

Kata kunci:

Role Playing

Motivasi Belajar

ABSTRAK

Abstract: This classroom action research was conducted to improve social studies learning motivation in grade IV SDK Paupire students. The action taken is to apply the Role Playing method. The data collection techniques used in this study were questionnaires and observations. The results showed that there was an increase in social studies learning motivation, namely from 28.6% pre-action, increasing to 78.6% at the end of the first cycle and after the second cycle it increased to 100%. The conclusion of this research is that role playing method is effective in increasing student motivation.

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar IPS pada peserta didik kelas IV SDK Paupire. Tindakan yang dilakukan adalah dengan menerapkan metode *Role Playing*. Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar IPS yaitu dari 28,6% pratindakan, meningkat menjadi 78,6% pada akhir siklus I dan setelah dilakukan siklus II meningkat menjadi 100%. Simpulan penelitian ini adalah metode *role playing* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Alamat Korespondensi:

Maria Regna Reni

SDK Peupire, Kecamatan Ende Tengah, Kabupaten Ende, Flores – Nusa Tenggara Timur

E-mail: ninaregna@gmail.com

PENDAHULUAN

Penggunaan metode yang inovatif dalam proses belajar mengajar dapat memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Motivasi diartikan sebagai pendorong atau penggerak seseorang untuk belajar dengan kemauannya sendiri dan mengupayakan pelajarannya berkualitas seoptimal mungkin. Peserta didik yang termotivasi dalam belajar akan cenderung menyukai pelajaran yang dipelajarinya sehingga peserta didik tersebut akan mengupayakan kegiatan belajarnya semaksimal mungkin. Akan tetapi dewasa ini, IPS dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan dan monoton karena materi yang harus dipahami bersifat teori hafalan sehingga peserta didik tidak harus membuktikan secara nyata mengenai materi yang sedang mereka pelajari tersebut. Kebosanan atau kejenuhan itu yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas IV, hal ini berdampak pada minimnya hasil belajar peserta didik. Memang pelajaran IPS dapat menjadi sangat membosankan karena peserta didik harus menghafal materi pelajaran yang mereka baca dari buku teks, sehingga ketika pelajaran IPS berlangsung maka peserta didik melakukan kegiatan yang sedikit menyimpang seperti: mengantuk dalam kelas, sering ke kamar mandi, bahkan ada peserta didik yang meminta izin keluar kelas hanya untuk membuang sampah. Rendahnya motivasi belajar juga terbukti dari rendahnya keinginan peserta didik untuk bertanya dan kesulitan peserta didik menjawab soal yang diberikan guru dalam lembar kerja siswa.

Terkait masalah di atas, peneliti merencanakan pelaksanaan tindakan berupa penerapan metode yang mengedepankan proses belajar mengajar dengan permainan. Metode yang dipilih adalah *role playing*. *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk memainkan peran yang berkaitan dengan pokok kajian yang akan disampaikan. Penggunaan metode *role playing* adalah suatu metode atau cara penguasaan materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dalam memerankan suatu tokoh. Peneliti meyakini dengan itu siswa terdorong untuk aktif dalam belajar.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif dengan pendekatan kualitatif. Peneliti bekerjasama rekan guru melakukan penelitian. Peneliti berperan sebagai pengamat atau observer. Prosedur Penelitian yang digunakan adalah prosedur penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart yang akan dilaksanakan dalam dua siklus.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan metode angket dan observasi. Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2011: 198). Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mendapatkan data tentang motivasi belajar peserta didik. Isi kuisisioner berjumlah 40 pertanyaan atau pernyataan dengan 4 pilihan jawaban yaitu selalu, sering, kadang-kadang dan tidak pernah. Metode angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert sebagai skala pengukurannya. Observasi dilakukan dalam penelitian ini guna mendapatkan deskripsi pelaksanaan tindakan. Format observasi diisi oleh observer yang mengobservasi guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data dilakukan dengan menghitung skor angket dan skor hasil observasi dengan teknik analisis statistik sederhana yaitu dengan menghitung perolehan skor dan kemudian datanya dibuat dalam bentuk interval dari hasil angket/kuisisioner, sedangkan hasil belajar peserta didik dapat diambil dari hasil nilai ujian smester. untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor sesuai dengan pengukuran skala likert (Sugiyono, 2013:135), misalnya:

Sangat Baik	= 5
Baik	= 4
Cukup	= 3
Kurang	= 2
Sangat kurang	= 1

Setelah menentukan rentangan yang sudah diberikan angka-angka yang sesuai dengan pengukuran skala likert, maka secara matematis dapat dirumuskan sebagai berikut:

Rumus:

$$\bar{x} = \frac{f}{f_{max}} \times 100$$

Keterangan:

\bar{x} : nilai rata-rata

f : skor yang didapat

f_{max} : skor maksimal

HASIL

Hasil angket pratindakan menunjukkan nilai motivasi siswa dalam skala 4 terendah adalah 1,8 dan tertinggi 3,5 dengan frekuensi dan persentase sebaran tiap kategori adalah seperti dalam tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Angket Motivasi Pratindakan

Kategori Motivasi	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Sangat baik $X > 3,4$	2	14,3%
Baik $2,8 < X \leq 3,4$	2	14,3%
Cukup $2,2 < X \leq 2,8$	5	35,7%
Kurang $1,6 < X \leq 2,2$	5	35,7%

Hasil Tindakan

Siklus Pertama

Kegiatan observasi dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung, observasi ini dinilai oleh guru mata pelajaran sebagai observer terhadap peneliti. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format penilaian yang sudah disiapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran. Hasil pengamatan pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik masih terlihat bosan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu beberapa peserta didik juga masih terlihat sibuk dengan permainannya. Hal ini terjadi karena guru kurang memanfaatkan metode *role playing* secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Terutama dalam menekankan materi yang dianggap penting. Dan selama kegiatan pembelajaran berlangsung masih terdapat beberapa siswa yang terlihat pasif dan cenderung melakukan aktifitas di luar kegiatan dan bahkan ada beberapa siswa yang terlihat mengganggu kelompok lain. Hal ini terjadi karena guru kurang memberikan penguatan positif kepada siswa pada saat siswa bekerja. Namun, secara keseluruhan kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lancar.

Berdasarkan hasil observasi yang diamati pada pelaksanaan siklus I dimana taraf keberhasilan tindakan mencapai 64,3%. Maka pada siklus I kriteria keaktifan guru pada mata pelajaran IPS dengan menerapkan metode *role playing* adalah baik.

Hasil angket siklus I menunjukkan nilai motivasi siswa dalam skala 4 terendah adalah 2,4 dan tertinggi 3,6 dengan frekuensi dan persentase sebaran tiap kategori adalah seperti dalam tabel berikut:

Tabel 2
Hasil Angket Motivasi Pasca Siklus I

Kategori Motivasi	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Sangat baik $X > 3,4$	5	35,7%
Baik $2,8 < X \leq 3,4$	6	42,9%
Cukup $2,2 < X \leq 2,8$	3	21,4%

Siklus Kedua

Hasil angket pasca siklus II menunjukkan nilai motivasi siswa dalam skala 4 terendah adalah 2,85 dan tertinggi 3,8 dengan frekuensi dan persentase sebaran tiap kategori adalah seperti dalam tabel berikut:

Tabel 3
Hasil Angket Motivasi Siklus II

Kategori Motivasi	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Sangat baik $X > 3,4$	6	42,9%
Baik $2,8 < X \leq 3,4$	8	57,1%

Hasil di atas menunjukkan bahwa ada 6 peserta didik yang memiliki motivasi belajar sangat baik. Dan ada 8 peserta didik yang memiliki motivasi belajar baik.

PEMBAHASAN

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas IV SDK Paupire. Adapun hasil peningkatan adalah:

1. Hasil angket pratindakan adalah 2 peserta didik yang memiliki motivasi belajar sangat baik, 2 peserta didik yang memiliki motivasi belajar baik, 5 peserta didik yang memiliki motivasi belajar cukup, dan 5 peserta didik yang memiliki motivasi belajar kurang.
2. Hasil angket siklus I adalah 5 peserta didik yang memiliki motivasi belajar sangat baik, 6 peserta didik yang memiliki motivasi belajar baik, dan 3 peserta didik yang memiliki motivasi belajar cukup.
3. Hasil angket siklus II adalah 6 peserta didik yang memiliki motivasi belajar sangat baik, dan 8 peserta didik yang memiliki motivasi belajar baik.
4. Perbedaan peningkatan rata-rata persentase motivasi belajar yaitu pratindakan 28,6%, setelah diadakan siklus I hasil rata-rata meningkat menjadi 78,6%, dan setelah dilakukan siklus II hasil rata-rata meningkat menjadi 100%.

SIMPULAN

Dari uraian pembahasan hasil penelitian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran IPS pokok bahasan perkembangan teknologi industri, komunikasi, dan transportasi peserta didik kelas IV SDK Paupire dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di mana persentase motivasi belajar pratindakan 28,6%, meningkat menjadi 78,6% pada akhir siklus I dan kemudian setelah siklus II menjadi 100%.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Usman, Moh. Uzer dan Lilis Setyawati. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

