

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

Azvionola Karmila Permata Yenti*, Sri Awan Asri, Venny Oktaviany

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara

*Azviona22@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia melalui metode *role playing* pada peserta didik kelas III semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Metode penelitian ini penelitian tindakan kelas yang mengikuti model Kemmis dan Taggart. Penelitian ini mencakup 3 siklus dimana masing-masing siklus mencakup 4 tahap. Subjek penelitian sebanyak 32 peserta didik, sedangkan data dikumpulkan menggunakan tes, wawancara, angket, catatan lapangan, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia dalam menulis cerpen pada peserta didik kelas III. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata tes Bahasa Indonesia pada setiap siklus meningkat, yaitu pada siklus I=66,5%; siklus II=74% dan siklus III=81%. Dari hasil wawancara yang dilakukan menyimpulkan bahwa belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* adalah menyenangkan bagi peserta didik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia menulis cerpen pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

Kata kunci: metode *role playing*, motivasi belajar, pelajaran bahasa Indonesia.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Seorang peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar memegang peranan yang penting dalam proses belajar, apabila guru dan orang tua dapat memberikan motivasi yang baik pada peserta didik atau anak yang timbul dorongan untuk belajar lebih baik. Memberikan motivasi belajar yang baik dan yang sesuai, maka peserta didik dapat menyadari akan manfaat belajar dan tujuan yang hendak dicapai. Motivasi belajar juga diharapkan mampu menggugah semangat belajar, terutama bagi para peserta didik yang malas belajar sebagai akibat pengaruh negatif dari luar diri peserta didik (Sardiman, 2014). Selanjutnya dapat membentuk kebiasaan peserta didik seorang belajar, sehingga prestasi belajar dapat meningkat.

Motivasi seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan atau melakukan proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal atau lebih dikenal dengan motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Satriawan, 2017). Santrock (2011) mengatakan bahwa motivasi intrinsik melibatkan motivasi internal untuk melakukan sesuatu untuk kepentingan diri sendiri (tujuan itu sendiri). Sedangkan Arends (2008) menyebutkan bahwa motivasi intrinsik menyebabkan orang

bertindak dengan cara tertentu karena tindakan itu membawa kepuasan atau kesenangan pribadi. Yang diteliti pada penelitian ini adalah motivasi instrinsik, motivasi yang muncul dari dalam diri peserta didik setelah di berikan pembelajaran dengan metode *role playing*. Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Indikator penilaian motivasi belajar (Uno, 2011) antara lain: 1) Durasi kegiatan, 2) Frekuensi kegiatan, 3) Presistensinya pada tujuan kegiatan, 4) Ketabahan, keuletan dan kemampuannya dalam menghadapi kegiatan dan kesulitan untuk mencapai tujuan, 5) Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan, 6) Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, 7) Tingkat kualifikasi prestasi, 8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan. Namun karena penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III, hanya mengambil 4 indikator awal saja, menyesuaikan dengan usia dan kemampuan responden.

Metode *role playing* adalah suatu metode bermain peran kepada peserta didik agar bisa memahami situasi sejarah sumpah pemuda pada saat itu, peserta didik juga dapat melatih bersosialisasi dengan mudah (Arsyad & Murtadlo, 2016; Nurhasanah, Sujana & Sudin, 2016). Menurut Uno (2009), prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah yaitu: (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Metode *role playing* disebut juga dengan sosiodrama. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (Djamarah & Zain, 1996). Intinya metode *role playing* atau sosiodrama adalah pembelajaran dengan bermain peran terkait materi pelajaran.

Tujuan diaplikasikan *role playing* ini, siswa dapat menghayati perannya, sehingga materi pelajaran yang dipelajari dengan main peran ini akan diingat terus, maka belajar akan menjadi bermakna. Ketika siswa sudah menghayati perannya, motivasi siswa akan timbul dan meningkat.

Bahasa merupakan kemampuan yang dimiliki manusia untuk berkomunikasi. Dalam kurikulum pendidikan pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan berbahasa, antara lain: keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis (Permen Diknas No 22 Tahun 2013).

Berdasarkan paparan latar belakang maka penelitian ini akan mencari solusi untuk permasalahan siswa di SDN Mampir Cileungsi. Dan melalui metode *role playing* diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau PTK yang dilakukan dalam 3 siklus. Mengaplikasikan metode *role playing* dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini dilakukan dengan cara peserta didik bermain peran dalam proses pembelajaran dan memberi gambaran tentang peran yang dimainkan

dan melakukan kesimpulan yang telah dimainkan, semuanya terkait materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas III SDN Mampir Cileungsi, dengan jumlah responden sebanyak 32 peserta didik. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari informan yaitu siswa dan guru, dokumen atau arsip yang digunakan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dalam hal ini yang dimaksud adalah instrumen wawancara. Analisis yang diperoleh dideskripsikan kemudian dibuat kesimpulan. Adapun kriteria pencapaian motivasi rata-rata 80 baru siklus dihentikan.

Dari pengecekan keabsahan temuan (data) digunakan dalam penelitian ini untuk membuktikan kesesuaian antara hasil pengamatan dengan kenyataan di lapangan. Agar diperoleh informasi secara produktif kolaborator penelitian adalah temuan sejawat yang berada dalam satu sekolah.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tindakan penelitian yang telah dilakukan peneliti pada setiap siklus diperoleh dua buah data yaitu data peneliti dan data pemantauan. Data penelitian adalah motivasi belajar dari peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran role playing yang dilakukan di kelas terhadap peserta didik pada setiap siklus. Adapun skala acuan yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Acuan Penilaian Motivasi Belajar

Skala Acuan	Kategori
85-100%	Tinggi sekali
71-85%	Tinggi
56-70%	Sedang
41-55%	Rendah
Kurang dari 40%	Rendah sekali

Hasil Analisis Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil tindakan penelitian yang telah dilakukan peneliti pada siklus I diperoleh data motivasi belajar sebagai berikut:

Tabel 2. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Indikator Motivasi	Pra-siklus (%)	Siklus I (%)	Peningkatan (%)
Durasi kegiatan	60	70	10
Frekuensi kegiatan	54	65	11
Presistensinya pada tujuan kegiatan	53	70	17
Keuletan	41	61	20
Rata-rata	52	66,5	14,5

Berdasarkan data pada Tabel 2, keuletan siswa mulai meningkat cukup tinggi dibandingkan indikator lainnya, disusul indikator pencapaian tujuan. Sudah mulai terlihat siswa menyukai pembelajaran role playing, rata-rata motivasi siswa baru 66,5 dalam kategori sedang. Skor ini belum sesuai dengan kriteria pencapaian yang ditentukan sebelum melaksanakan PTK. Maka dilanjutkan pada Tindakan siklus II.

Hasil Analisis Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil tindakan penelitian yang telah dilakukan peneliti pada siklus II diperoleh data motivasi belajar sebagai berikut.

Tabel 3. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Indikator Motivasi	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan (%)
Durasi kegiatan	70	80	10
Frekuensi kegiatan	65	71	6
Presistensinya pada tujuan kegiatan	70	74	4
Keuletan	61	71	10
Rata-rata	66,5	74	7,5

Berdasarkan data pada Tabel 3, keuletan siswa masih meningkat dan sebanding dengan durasi kegiatan. Sehingga rata-rata motivasi belajar mencapai skor 74. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 7,5%. Tetap dilanjutkan ke siklus III untuk mencapai target yang ditentukan.

Hasil Analisis Tindakan Siklus III

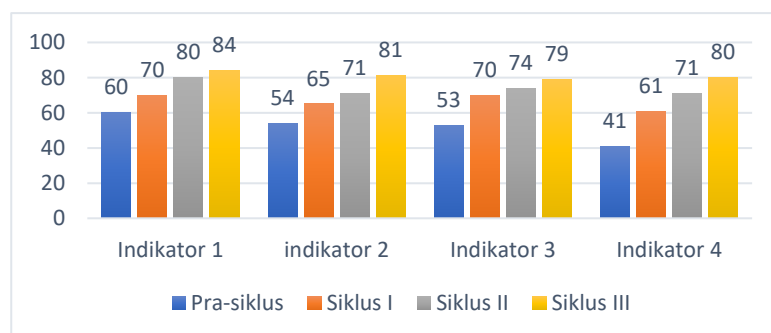
Berdasarkan hasil tindakan penelitian yang telah dilakukan peneliti pada siklus III diperoleh data motivasi belajar sebagai berikut:

Tabel 4. Data Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Indikator Motivasi	Siklus II (%)	Siklus III (%)	Peningkatan (%)
Durasi kegiatan	80	84	4
Frekuensi kegiatan	71	81	10
Presistensinya pada tujuan kegiatan	74	79	5
Keuletan	71	80	9
Rata-rata	74	81	7

Berdasarkan data pada Tabel 4, seluruh indikator masih mengalami peningkatan. keuletan siswa masih meningkat dan sebanding dengan frekuensi kegiatan. Sehingga rata-rata motivasi belajar mencapai skor 81. Peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 7%. Karena rata-rata motivasi siswa adalah 81 sudah melampaui skor 80, maka siklus dihentikan.

Untuk memperlihatkan peningkatan motivasi belajar siswa dari pra-siklus sampai siklus III, lebih terlihat apabila disajikan dalam bentuk grafik berikut:



Gambar 1. Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar

KESIMPULAN

Proses belajar dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* merupakan strategi pembelajaran yang menjadi solusi pada permasalahan siswa SDN Mampir Cileungsi. Karena dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Metode pembelajaran ini membuat peserta didik melakukan kegiatan dengan perasaan senang, bahagia, dan membuat mereka melakukan suatu perbuatan yang baik secara berulang-ulang. Pembelajaran yang didesain dengan mengupayakan pengembangan potensi peserta didik secara optimal tentunya akan berpengaruh pada motivasi belajar yang optimal pula.

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan menerapkan metode *role playing* di SDN Mampir Cileungsi ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya untuk menghadapi ujian akhir semester. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya rata-rata motivasi belajar peserta didik siklus I sebesar 66,5%, siklus II sebesar 74%, dan siklus III sebesar 81%.

REFERENSI

- Arends, R., I. (2008). *Learning to teach*. (Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto). New York: McGraw Hill Companies. (Buku Asli Diterbitkan tahun 2007).
- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41-46.
- Mawadah, Ade Husnul (2011). *Strategi Belajar Mengajar Bahasa dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Multazam Mulia Utama.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 611-620.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Satriawan, R. (2017). Keefektifan model search, solve, create, and share ditinjau dari prestasi, penalaran matematis, dan motivasi belajar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 87-99.
- Sardiman, A.M, (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Peng-Ukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.