



Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Penerapan Pembelajaran *Role Playing* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Marisa

Yukin Hilala
Guru SMA Negeri 1 Marisa
yukin@gmail.com

Received: 13 March 2022; Revised: 02 April 2022; Accepted: 20 May 2022
DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.2.2.703-710.2022>

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui “Peningkatan motivasi dan prestasi belajar biologi melalui penerapan pembelajaran bermain peran pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Marisa Tahun Pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.5 bahwa hasil observasi ada siklus I tentang prestasi belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 67,30 sedangkan ketuntasan belajar siswa adalah 71,79 %. Disamping itu hasil observasi tentang Motivasi siswa selama proses belajar berlangsung seperti yang termuat pada tabel 4.3 diperoleh bahwa kategori motivasi siswa dalam pembelajaran siklus I tergolong cukup kreatif. 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 4.5 bahwa hasil observasi pada siklus II tentang prestasi belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 70,64 sedangkan ketuntasan belajar siswa adalah 87,17 %. Disamping itu hasil observasi tentang motivasi siswa selama proses belajar berlangsung seperti yang termuat pada tabel 4.3 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 85% dari jumlah siswa yang mencapai nilai 65. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran biologi tentang ekosistem dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi siswa kelas X SMA Negeri 1 Marisa Tahun Pelajaran 2019/2020. Dengan rata-rata 67,30 siklus I dan 70,64 siklus II, sedangkan ketuntasan klasikalnya 71,79 % siklus I dan 87,17% siklus II..

Kata kunci: Pembelajaran role playing, motivasi dan prestasi belajar



PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar guru, tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode atau strategi pembelajaran saja, seorang guru mampu menggunakan metode atau 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 biologi SMA Negeri 1 Marisa dituntut untuk memilih dan menggunakan berbagai metode atau strategi pembelajaran yang tepat, membantu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Seperti menggunakan sistem pembelajaran bermain peran atau *Role Playing*. Metode atau strategi bermain peran ini lebih menekankan berdasarkan pengalaman, dalam hal ini siswa memainkan watak, perasaan dan gagasan-gagasan lain. Pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) ini juga bermamfaat terjadinya interaksi antara siswa di kelas sehingga siswa akan lebih mudah untuk mendiskusikan dan mengidentifikasi suatu masalah yang dialami. Hamalik (2006) menyatakan bahwa bermain peran memiliki keuntungan, diantaranya siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa sanksi, bermain peran memungkinkan memperkenalkan siswa untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan gagasan-gagasan yang lainnya.

Demikian penerapan pembelajaran bermain peran ini dapat membantu siswa dalam mengemukakan pendapat, ide ataupun gagasan sebagai salah satu wujud dari siswa yang memiliki kreativitas, sehingga hal ini baik secara langsung maupun tidak langsung akan berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa, pada umumnya dan khususnya pada mata pelajaran biologi.

Berdasarkan observasi bahwa pembelajaran biologi yang selama ini digunakan dengan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Sehingga motivasi dan prestasi belajar siswa masih rendah, karena siswa dikelas hanya mendengarkan, mencatat, dan siswa hanya melakukan kegiatan sesuai perintah guru siswa juga kurang siap dalam mengikuti pelajaran pada setiap pertemuan karena sebagian besar siswa tidak mempelajari materi yang akan dibahas sebelum proses belajar mengajar. Sehingga siswa kurang aktif 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 lebih banyak menerapkan 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 1 pada mata pelajaran biologi di SMA Negeri 1 Marisa 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 X karena kelas X 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 mengangkat judul tentang penerapan strategi pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Marisa Tahun Pelajaran 2019/2020.

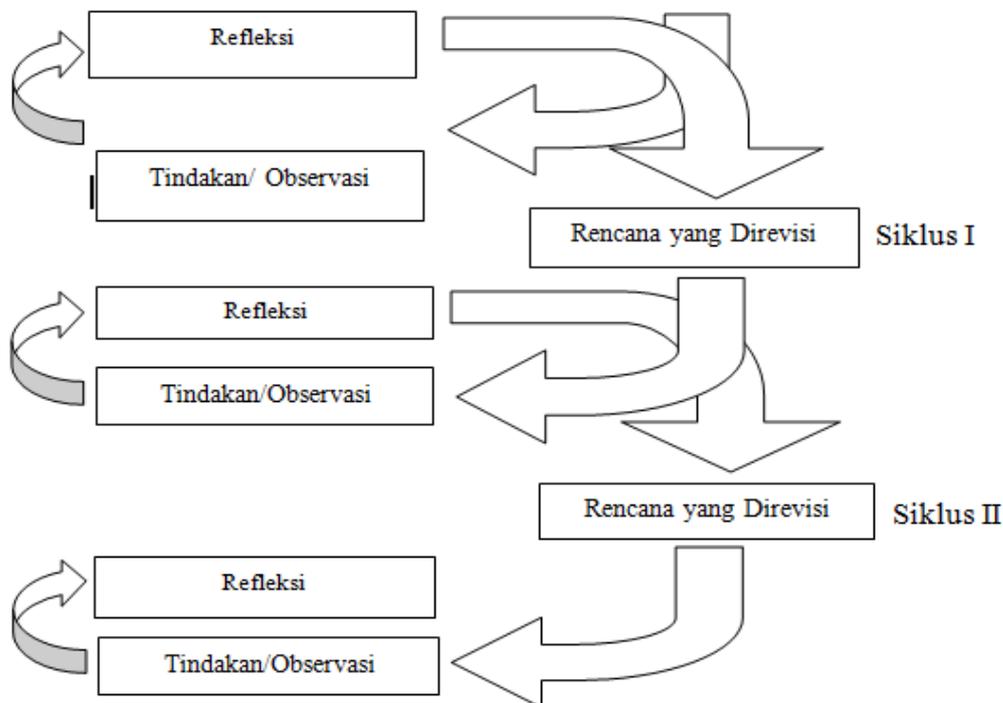
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru peneliti dalam proses belajar mengajar dikelas, 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 biologi pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Marisa Tahun Pelajaran 2019/2020.

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 ketahap siklus III. Secara spiral menurut Kemmis dan Mc Taggart dalam Depdiknas (2006) penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut.



Gambar I : Penelitian tindakan model Kemmis dan Mc Taggart



1. Tahap siklus pertama

a. Perencanaan

Dalam tahap ini, hal-hal yang dilakukan oleh peneliti adalah :

- Menyusun rencana pembelajaran
- Membuat lembar observasi
- Mendesain alat evaluasi dan merencanakan analisis hasil tes

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam tahap pelaksanaan tindakan dilakukan pembelajaran sesuai rancangan pembelajaran yang telah disusun.

c. Observasi dan evaluasi

Kegiatan observasi dilakukan secara kontinu setiap kali pembelajaran berlangsung dalam pelaksanaan tindakan dengan mengamati kegiatan guru dan kreatifitas siswa.

d. Refleksi

Hasil yang diperoleh dari observasi, wawancara dan hasil belajar siswa dikumpulkan serta dianalisis, sehingga dari hasil tersebut guru dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi, yaitu : identifikasi kekurangan, analisis sebab kekurangan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk merekam keadaan dan aktivitas atribut-atribut psikologis, baik kognitif maupun non kognitif (Suryabrata, 2003). Senada dengan pendapat diatas, Furchan (2004) menyatakan instrument sebagai suatu alat yang dapat dipertanggung jawabkan untuk mengukur tingkah laku dan sifat dari sesuatu yang diteliti. Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dalam penelitian ini digunakan dua jenis instrumen penelitian yaitu tes dan lembar observasi. Penelitian ini menggunakan teknik tes dan observasi dalam pengumpulan data penelitian.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.5 bahwa hasil observasi ada siklus I tentang prestasi belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 67,30 sedangkan ketuntasan belajar siswa adalah 71,79 %. Disamping itu hasil observasi tentang Motivasi siswa selama proses belajar berlangsung seperti yang termuat pada tabel 4.3 diperoleh bahwa kategori motivasi siswa dalam pembelajaran siklus I tergolong cukup kreatif. 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 4.5 bahwa hasil observasi pada siklus II tentang prestasi belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 70,64 sedangkan ketuntasan belajar siswa adalah 87,17 %. Disamping itu hasil observasi tentang motivasi siswa selama proses belajar berlangsung seperti yang termuat pada tabel 4.3 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 85% dari jumlah siswa yang mencapai nilai 65.



Berdasarkan tabel 4.3 bahwa hasil yang diperoleh pada siklus I masih belum mencapai hasil yang diharapkan. Adapun kekurangan-kekurangan aktivitas kegiatan siswa dengan guru pada siklus I antara lain:

1. Kekurangan kemampuan siswa dalam menunjukkan pengalaman belajar, dan mengaitkan materi sebelumnya dengan materi baru, hal ini disebabkan karena pada siklus ini merasa bahwa yang mengajar adalah bukan gurunya.
2. Keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan, merespon dan menjawab pertanyaan dari peneliti masih kurang. Hal ini karena peneliti dianggap sebagai guru baru.
3. Pemberian apersepsi pada siswa masih kurang hal ini disebabkan karena kemampuan peneliti kurang mengaitkan materi dengan keadaan lingkungan sehari-hari.
4. Peneliti cukup aktif dalam mengelola kelas hal ini disebabkan karena peneliti merasa sebagai orang tua baru, sehingga belum tau betul kondisi yang ada dikelas itu.
5. Peneliti kurang dalam memberikan penguatan atau penghargaan pada siswa serta evaluasi hasil pembelajaran hal ini disebabkan karena waktu yang disediakan terlalu sedikit.

Berdasarkan hasil refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan pada siklus I maka dilakukan pemberian tindakan pada siklus II. Pada siklus II diadakan penyempurnaan dan perbaikan terhadap kendala-kendala yang muncul pada siklus I, penyempurnaan dan perbaikan tersebut antara lain:

1. Guru meminta siswa untuk mengingat kembali serta menunjukkan keterkaitan antara pengalaman belajar sebelumnya terhadap keterkaitan pada materi. Misalnya keterkaitan antara perhitungan luas persegi dalam perhitungan lingkaran.
2. Guru mengajukan sejumlah pertanyaan pada siswa. Bagi siswa yang bisa menjawab dan berani merespon pertanyaan tersebut akan diberikan poin tambahan, sebagai bentuk penghargaan dari respon siswa terhadap stimulasi yang diberikan guru. Guru menentukan tutor sebaya dalam tiap-tiap kelompok agar mau membantu atau mengajari temannya yang belum bisa.
3. guru harus mengelola kelas dengan baik, dengan mengendalikan kondisi belajar yang menyenangkan dan mengawasi kegiatan pembelajaran.
4. Guru memberikan penguatan atau penghargaan terhadap jawaban atau pertanyaan siswa dengan cara memberikan poin serta menanyakan kembali materi yang telah dibahas untuk menguji pemahaman siswa.

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 67,30. sedangkan ketuntasan belajar siswa adalah 71,79%. Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.5 bahwa prestasi belajar siswa meningkat dari 71,79% meningkat menjadi 87,17%. 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 67,30 sedangkan pada siklus II rata-rata 70,64 menunjukkan bahwa pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Pencapaian ketuntasan belajar pada siklus II menunjukkan bahwa dengan pembelajaran bermain peran 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 4.5 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 X SMA Negeri 1 Marisa Tahun Pelajaran 2019/2020. Sedangkan simpangan baku yang diperoleh baik dari siklus I dan siklus II yang di peroleh dapat di lihat pada lampiran 13 dan 14, menunjukkan bahwa kemampuan siswa SMA Negeri 1 Marisa Tahun Pelajaran 2019/2020 bersifat homogen (dianggap sama).

Disamping dari permasalahan diatas, peran guru juga sangat menentukan/membantu dalam mencapai keberhasilan siswa. Termasuk didalamnya bagaimana memotivasi siswa dalam belajar kelompok. 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 mengekpresikan 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. Unutk mencapai hasil yang optimal lagi, maka guru melakukan perbaikan dan meningkatkan hal-hal yang dianggap kurang diberikan pada siklus berikutnya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran biologi tentang ekosistem dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi siswa kelas X SMA Negeri 1 Marisa Tahun Pelajaran 2019/2020. Dengan rata-rata 67,30 siklus I dan 70,64 siklus II, sedangkan ketuntasan klasikalnya 71,79 % siklus I dan 87,17% siklus II.

Berpedoman pada hasil yang tercapai pada penelitian ini maka saran-saran yang dapat disampaikan adalah:

- a. Diharapkan kepada guru biologi SMA Negeri 1 Marisa agar mempertimbangkan perkembangan dan taraf berpikir anak sebagai acuan dalam memilih metode dan strategi belajar, serta memberikan kebebasan kepada siswa untuk membangun pemahaman sendiri berdasarkan pengalaman belajar sebagai suatu penyempurnaan dari pembelajaran bermain peran.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan introspeksi bagi guru dalam memperbaiki kekurangan kegiatan pembelajaran dan memberikan gagasan untuk peningkatan mutu pendidikan kearah yang lebih baik.
- c. Bagi penelitian lain yang ingin meneliti lebih lanjut diharapkan mencoba menerapkannya pada pokok bahasan lain dengan cakupan yang lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2006, *Prosedur Penelitian Satuan Pendekatan Praktek*, Jakarta : Rineka Cifta
- _____, 2007, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Damayanti, 2002, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarata : Rineka Cifta.
- Depdiknas, 2006, *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta.
- Djamarah, B.S. 1994, *Prestasi Belajar Mengajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya : Usaha Nasional.
- Furchan, Arif, 2004, *Pengantar Penelitian Dalam Penelitian*, Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Hadi dan Haryono, 2005, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung : Pustaka Setia Setia.
- Hamalik, 2006, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Bina Alksara.
- Lisnawati, 1997, *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru.
- Moleong, 2004, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : PT Rajawali Rosdakarya.
- Nurkencana, W, 1990, *Evaluasi Pendidikan*, Surabaya : Usaha Naional.
- Sardiman, 1990, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : PT. Rajagrafindo.
- Slameto, 2003, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta : Rineka Cifta.
- Sudjana, 2005, *Metode Statistik*, Bandung ; Taristo.
- Suryabrata, 2003, *Metodologi Penelitian Ilmiah*, Bandung : Pustaka Setia.
- Syah, M, 2001, *Psikologi Pendidikan*, Bandung : Rajawali Rosdakarya.



Volume 02, (2), June 2022

<http://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas>