

# Penerapan Metode *Role Playing* Melalui Strategi *Cooperative Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 1

Sartono<sup>1</sup>

<sup>1</sup>SMA Negeri 1 Jalaksana, Kuningan

\*Coresponding Author: sartononayo@gmail.com

## ABSTRACT

The purpose of this study was to explain how to implement the *Role Playing* method through *Cooperative Learning* strategies to increase student motivation in class X IPS 1 Sociology at SMAN 1 Jalaksana. Based on the results of initial observations of class X IPS 1 students, it shows that some students are bored with the previous learning style, because sociology learning usually uses the lecture method. The data collection process in this study used observation and documentation methods which were immediately carried out during the learning process. From the results of the research in the learning motivation table, it shows that there is an increase in sociology learning motivation in students in class X IPS 1. At the beginning of the pre-cycle the researchers obtained an average student motivation score of 1.78, cycle I with an average of 2.66, and cycle II average 3.77. Meanwhile, the student learning outcomes also showed an increase, in the pre-cycle there were no students who completed, and it increased in cycle I as many as 24 students completed, then increased in cycle II as many as 33 students who completed. The indicator of success in this study was that students achieved a KKM score of  $\geq 75$  by 75% meaning that the results in this Classroom Action Research (CAR) had been successful and had reached the target.

## Article History:

Received 2022-11- 11

Accepted 2022-12- 30

**Keywords:** *Role Playing, Cooperative Learning, Learning Motivation.*

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan cara pengimplementasian metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas X IPS 1 di SMAN 1 Jalaksana. Berdasarkan dari hasil observasi awal terhadap siswa kelas X IPS 1 menunjukkan bahwa sebagian siswa jemu dengan gaya pembelajaran sebelumnya, karena pembelajaran sosiologi biasanya menggunakan metode ceramah. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dan dokumentasi yang langsung dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung. Dari hasil penelitian dalam tabel motivasi belajar menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar sosiologi pada siswa kelas X IPS 1. Pada awal pra siklus peneliti mendapatkan nilai motivasi belajar siswa rata-rata 1,78, siklus I dengan rata-rata 2,66, dan siklus II rata-rata 3,77. Sedangkan dari hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan pula, pada pra siklus tidak ada siswa yang tuntas, dan meningkat pada pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa, lalu meningkat pada siklus II sebanyak 33 siswa yang tuntas. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah siswa mencapai nilai KKM  $\geq 75$  sebanyak 75% artinya hasil dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini telah berhasil dan sudah mencapai target.

**Kata Kunci :** *Role Playing, Cooperative Learning, Motivasi Belajar.*

## PENDAHULUAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran, di sekolah pada umumnya masih menghadapi masalah-masalah. Di antaranya adalah kurangnya penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Keberhasilah belajar ditentukan dan dipengaruhi oleh beberapa aspek. Salah satu aspek penentunya adalah seorang guru yang profesional.

Slavin (2012) menyebutkan, bahwa disebutkan dalam teori motivasi menurut Moslow bahwa siswa sangat membutuhkan motivasi untuk memenuhi kebutuhannya. Pentingnya motivasi dalam belajar sudah menjadi perhatian para ahli Pendidikan dan psikolog. Nurwahyuni (2015), keinginan untuk memahami pengaruh motivasi terhadap performansi dan prestasi belajar siswa telah mendorong banyak orang untuk menelitiya.

Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sistematis, dan berkesinambungan, sedangkan siswa sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru, pada proses pembelajaran di kelas, keduanya saling mempengaruhi dan memberi masukan. Oleh karenanya, kegiatan belajar merupakan aktifitas yang hidup, sarat nilai, dan memiliki tujuan (Pupuh Fathurrahman, 2009).

Telah lama kita ketahui maupun kita rasakan sendiri bahwa metode belajar yang selalu dilakukan di dalam ruangan kelas terkadang membuat siswa mengantuk dan timbul rasa jemu di dalam kelas. Apalagi apabila guru kurang bisa memvariasi strategi dalam proses pembelajaran dan kurang bisa mengelola kelas. Maka dari itu untuk meningkatkan motifasi belajar siswa agar merasa bahwa pembelajaran itu menyenangkan dan tidak monoton peneliti akan digunakanlah metode *role playing* (bermain peran) melalui *strategi cooperative learning* sebagai variasi dalam penyampaian mata pelajaran sosiologi agar siswa mampu sensasi baru serta variasi dalam menyerap pelajaran yang disajikan dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamzah (2007), Bermain peran sebagai model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia social dan memecahkan dilema dengan bentuk kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Wahab (2008) memaparkan bahwa untuk melaksanakan metode ini agar berjalan secara maksimal maka kita harus mempunyai rancangan dalam pengimplementasianya.

Dalam penerapan strategi pembelajaran, Khanifatul (2013) menjelaskan, Strategi *Cooperative learning* yaitu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses kerja sama pada suatu kelompok untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas. Melalui *strategi cooperative learning* siswa didorong agar bekerja sama secara maksimal sesuai dengan kebutuhan kelompoknya. Komponen yang penting dalam strategi pembelajaran ini adalah *kooperatif* dalam mengerjakan tugas-tugas dan memberikan dorongan atau motivasi. Dengan demikian keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok. Hal semacam ini akan mendorong setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya.

Model pembelajaran *cooperative* dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan mengembangkan ketrampilan sosial.

Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran *cooperatif* menuntut kerjasama dan independensi peserta didik dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur *reward*-nya. Struktur tugas berhubungan bagaimana tugas *diorganisir*. Struktur tujuan dan *reward* mengacu pada derajat kerjasama atau kompetisi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan atau *reward* (*Suprijono*:2009).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki keadaan yang tidak atau kurang memuaskan dan untuk meningkatkan mutu pembelajaran kelas (*Yoni*:2010). Dalam penelitian tindakan kelas bahwa ada empat komponen yang dikenalkan dalam penelitian tindakan, yaitu (a) perencanaan, tindakan, (c) observasi, dan (d) refleksi. Hubungan dari keempat komponen tersebut dimaknai menjadi satu siklus yang dimana dari keempat komponen tersebut saling berhubungan.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 1 yang berjumlah 36 siswa, dengan objeknya adalah motivasi dan hasil belajar siswa dengan materi pokok Dasar-Dasar Sosiologi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan non tes dengan alat yang digunakannya berupa soal post test dan lembar observasi motivasi belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode *role playing* (bermain peran) melalui *strategi cooperative learning* pada pembelajaran Dasar-dasar Ilmu Sosiologi dilaksanakan di kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Jalaksana dengan jumlah 36 peserta didik, laki-laki 12 peserta didik dan perempuan 24 peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus, tiap siklus terdiri dari dua pertemuan (3x45 menit). Penelitian ini cukup dilaksanakan dua siklus karena hasil motivasi dan nilai peserta didik telah mengalami peningkatan hingga siklus ke II. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilaksanakan perminggu satu kali pertemuan, pada hari Rabu sesuai dengan jadwal mata pelajaran Sosiologi di kelas X IPS 1. Peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Sosiologi. Berikut dipaparkan hasil penelitiannya.

### **1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menerapkan Metode *Role Playing* Melalui Strategi *Cooperative Learning***

Proses penilaian dalam pembelajaran ini dilakukan pada siklus I dan siklus II pada saat sedang berlangsungnya pembelajaran dan setelah proses pembelajaran. Penilaian terhadap motivasi belajar siswa dilakukan melalui penilaian dalam pemeragaan *Role Playing*, keaktifan siswa dan kekompakan kelompok yang diadakan pada setiap siklus terhadap penerapan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative* yang telah di terapkan oleh peneliti. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dalam ilmu sosiologi menggunakan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning*.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan adanya peningkatan motivasi siswa melalui penerapan metode *Role Playing* melalui strategi *Cooperative Learning*. Berikut disajikan tabel analisis data motivasi belajar siswa pada tiap siklusnya.

Tabel 1. Analisis Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa

Indikator	Deskripsi	Nilai											
		Pra Siklus				Siklus I				Siklus II			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<b>ANTUSIAS</b>	Antusias serta aktif dalam proses pembelajaran				x				x			x	
	Bersemangat terhadap tugas yang dikerjakan serta aktif berdiskusi dalam kelompok			x				x			x		
<b>KEINGINAN</b>	Keinginan untuk selalu menghilangkan kemalasan serta semangat dalam proses pembelajaran			x			x			x		x	
	Mempunyai keinginan kuat terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat		x			x			x		x		
<b>KECERIAAN</b>	Mengikuti pembelajaran dengan senang		x			x			x		x		
	Tidak merasa jemu dengan pelajaran	x				x			x		x		
	Wajah tampak berseri-seri dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas		x			x			x		x		
<b>RASA INGIN TAHU</b>	Bertanya untuk mencari tahu	x				x			x		x		
	Selalu merasa penasaran terhadap sesuatu	x				x			x		x		
<b>Jumlah</b>		16				24				34			
<b>Rata-Rata</b>		1,78				2,66				3,77			
<b>Presentase</b>		44%				67%				94%			
<b>Kategori</b>		Rendah				Sedang				Tinggi			

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang dilakukan siswa. Jumlah presentase motivasi siswa diperoleh, yaitu pada pra siklus diperoleh 44% pada kategori rendah dengan rata-rata nya sebesar 1,78. Pada siklus I mengalami peningkatan dengan perolehan presentase 67% dalam kategori cukup dengan rata-rata sebesar 2,66, dan Pada siklus II meningkat menjadi 94% kategori tinggi dengan rata-rata sebesar 3,77. Dan artinya motivasi belajar siswa telah memenuhi target keberhasilan penelitian yaitu lebih dari 75% siswa masuk kategori tinggi. Secara lebih jelas hasil observasi motivasi belajar siswa dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 1. Peningkatan Presentase Hasil Motivasi Belajar Siswa

Dari hasil penilaian dapat dibuktikan bahwa implementasi metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi konsep dasar sosiologi di Kelas X IPS1 SMAN 1 Jalaksana. Berdasarkan data empiris dan analisis dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa implementasi metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa belajar sosiologi dan bentuk pemeran serta peka terhadap fenomena sosial dimasyarakat.

## 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menerapkan Metode *Role Playing* Melalui Strategi *Cooperative Learning*

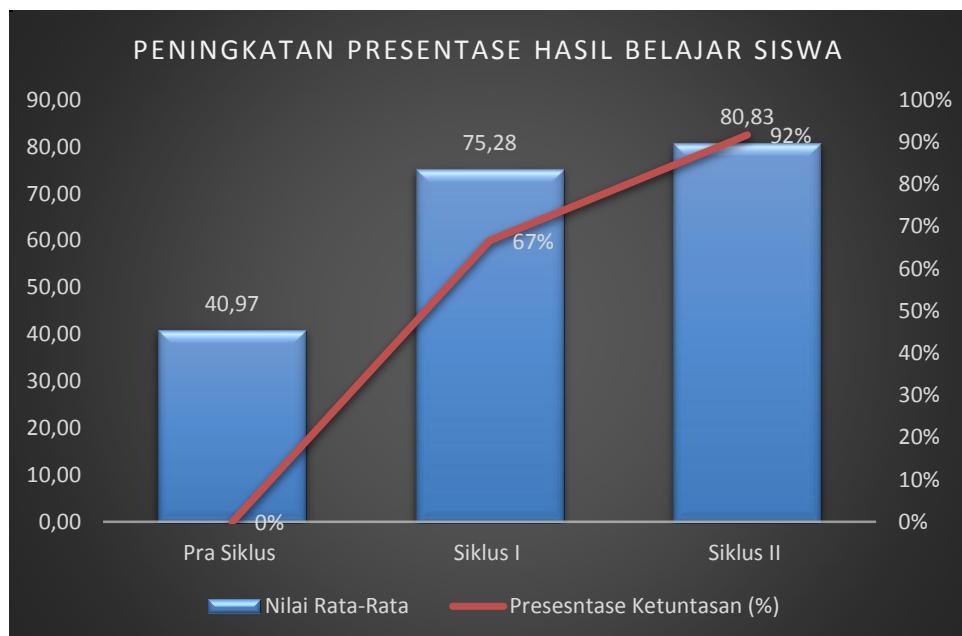
Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah pada aspek kognitif atau berdasarkan hasil tes evaluasi tiap siklus pada materi konsep dasar Sosiologi dengan menerapkan metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning*. Peningkatan hasil belajar siswa pada materi ini diukur melalui hasil evaluasi / test siswa setiap akhir siklusnya. Berikut disajikan tabel perbandingan evaluasi hasil belajar pra siklus, siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Analisis Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
<b>Nilai Tertinggi</b>	60	95	95
<b>Nilai Terendah</b>	20	40	40
<b>Jumlah Siswa Yang Tuntas</b>	0	24	33
<b>Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas</b>	36	11	3
<b>Nilai Rata-Rata</b>	40,97	75,28	80,83
<b>Presesntase Ketuntasan (%)</b>	0%	67%	92%

Berdasarkan data pada tabel di atas menunjukan bahwa nilai tertinggi pada pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yaitu dari 60 pada pra siklus, 95 pada siklus I dan 95 pada siklus II. Begitupun nilai terendah tiap siklusnya mengalami peningkatan

dari siklus I ke siklus II nya sebesar 20 pada pra siklus, 40 pada siklus I dan 40 pada siklus II. Dilihat dari jumlah siswa yang tuntas, pada pra siklus tidak ada siswa yang tuntas, dan meningkat pada pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa, lalu meningkat pada siklus II sebanyak 33 siswa yang tuntas. Rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus adalah 40,97 dengan presentase ketuntasan 0%, siklus I adalah 74,22 dengan presentase ketuntasan 67%. Lalu meningkat pada siklus II sebesar 80,83 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 92%. Secara lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Analisis Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah siswa mencapai nilai KKM  $\geq 75$  sebanyak 75% artinya hasil dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini telah berhasil dan sudah mencapai target. Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran Sosiologi khususnya pada materi Konsep Dasar Sosiologi. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran Sosiologi dengan penggunaan metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning* merupakan salah satu cara yang tepat dalam penyampaian materi tersebut.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dan observasi data dilapangan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode *role playing* melalui strategi *cooperative learning* di kelas X IPS 1 dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi Konsep Dasar-Dasar Ilmu Sosiologi di SMA Negeri 1 Jalaksana. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan observer menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang dilakukan siswa. Jumlah presentase motivasi siswa diperoleh, yaitu pada pra siklus diperoleh 44% pada kategori rendah dengan rata-rata nya sebesar 1,78. Pada siklus I mengalami peningkatan dengan perolehan

presentase 67% dalam kategori cukup dengan rata-rata sebesar 2,66, dan Pada siklus II meningkat menjadi 94% kategori tinggi dengan rata-rata sebesar 3,77. Dan artinya motivasi belajar siswa telah memenuhi target keberhasilan penelitian yaitu lebih dari 75% siswa masuk kategori tinggi. Begitu pula dengan peningkatan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari pencapaian ketuntasan siswa secara klasikal, dilihat dari jumlah siswa yang tuntas, pada pra siklus tidak ada siswa yang tuntas, dan meningkat pada pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 24 siswa, lalu meningkat pada siklus II sebanyak 33 siswa yang tuntas. Rata-rata hasil belajar siswa pada pra siklus adalah 40,97 dengan presentase ketuntasan 0%, siklus I adalah 74,22 dengan presentase ketuntasan 67%. Lalu meningkat pada siklus II sebesar 80,83 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 92%. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah siswa mencapai nilai KKM  $\geq 75$  sebanyak 75% artinya hasil dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini telah berhasil dan sudah mencapai target.

## REFERENSI

- Baharuddin, & Esa Nur Wahyuni. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : ar-Ruzz Media
- B.Uno Hamzah. (2007) .*Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT.Bumi aksara.
- Khanifatul. (2013).*Pembelajaran Inovatif*.Jogjakarta: Ar-ruzz media.
- Pupuh, Fathurrahman, Sobry Sutikno. (2009). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*.Bandung:PT Refika Aditama.
- Slavin, Robert. (2012) .*Cooperative learning*.Bandung: Nusa Media.
- Suprijono Agus. (2009).*Cooperative Learning:Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Bima Bayu Atijah.
- Wahab Azis Abdul. (2008). *Metode dan Model-model Mengajar IPS*.Bandung:Alfabeta.
- Yoni, Acep. (2010).*Penelitian Tindakan Kelas*.Yogyakarta: Familia