

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* BERBASIS MEDIA FILM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERISTIWA SEKITAR PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA SISWA KELAS VII IPS DI SMP KATOLIK MARSUDISIWI BLIMBING KOTA MALANG

Yasinthatriyanti Nahak¹; Muhammad Naharuddin Arsyad²

IKIP Budi Utomo Malang
Yasinthatriyantinahak@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran IPS kelas VII SMPK Marsudiswi Blimbing Malang. Pada tahun 2020/2021 diketahui bahwa dari 100 % siswa masih 25 % siswa yang belum mencapai KKM 75. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII IPS SMPK Marsudiswi Blimbing Malang dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) berbasis media film pada materi pidato proklamasi kemerdekaan Indonesia. Dengan KKM 75 % maka rumusan masalah yang peneliti ambil sesuai judul adalah Bagimanakah penerapan model pembelajaran *role playing*, Bagimanakah dampak penerapan model pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa, Bagimanakah dampak penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penelitian ini dilaksanakan di SMPK Marsudiswi Blimbing Malang tahun 2020/2021 dengan subjek penelitian siswa kelas VII IPS 20 siswa. Penelitian ini terbagi menjadi dua siklus, siklus I terdiri dari dua pertemuan dan siklus II terdiri dari dua pertemuan. Tahap setiap siklus terdiri dari perencanaan/observasi dan refleksi, instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, lembar observasi dan kuesioner analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif dengan KKM 75 %

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. dilihat dari motivasi pada siklus I menunjukkan motivasi "baik", yaitu 100 % motivasi pada siklus II menunjukkan motivasi baik. Dan persentase siswa pada siswa baik siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar siklus I yang diperoleh siswa adalah 55,75 dengan persentase mencapai KKM 15 % hasil belum memenuhi target peneliti baik dari segi nilai rata-rata dengan kategori belum mencapai KKM yang ditargetkan oleh peneliti adalah 100 % kurang hasil belajar siswa pada siklus II dengan kategori baik. Hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II telah mencapai ketuntasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII IPS SMPK Marsudiswi Blimbing Malang pada materi pidato proklamasi kemerdekaan Indonesia. Dilihat dari motivasi pada awal siklus I terdapat 3 orang dengan kategori sangat tinggi, sedangkan siswa dengan kategori tinggi terdapat 17 orang. Maka motivasi awal baik yaitu 100 %. Dengan hasil belajar siklus I. Rata-rata hasil belajar aspek kognitif siswa meningkatkan pada siklus I yaitu 55,75 menjadi 86,5 pada siklus II. Persentase siswa yang mencapai KKM 75 mengalami peningkatan dari 15 % pada siklus I menjadi siklus II 100 % pada siklus II. Hasil belajar siswa aspek afektif pada siklus I adalah 63,44 % mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 73 % sedangkan

persentase motivasi minimal baik siswa sejak awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran tidak mengalami perubahan tetap 100 % pada kategori sangat tinggi

Kata kunci: *model pembelajaran, role playing, PTK*

PENDAHULUAN

Upaya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia terus digalakan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan berperan penting dalam membentuk dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas baik melalui pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Pendidikan yang bersifat formal berlangsung di sekolah dengan bimbingan guru, serta tenaga pendidik lainnya. Keberhasilan pendidik formal ditentukan keberhasilan interaksi guru dengan siswa.

Mutu pendidikan erat hubungannya dengan mutu siswa, karena siswa merupakan titik pusat belajar mengajar. Oleh karena itu dalam meningkatkan mutu pendidikan harus diikuti dengan peningkatan mutu siswa. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 yang menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan undang-undang tersebut, upaya untuk meningkatkan mutu peserta didik dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi siswa. Guru diharapkan memiliki kemampuan mengelola proses pembelajaran di kelas untuk mencapai hasil yang maksimal. Kemampuan mengelola proses pembelajaran merupakan kecakapan guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang edukatif antara guru dan siswa maupun antara siswa dengan guru yang mencakup segi kognitif, afektif dan psikomotor.

Keberhasilan proses pembelajaran secara umum dipengaruhi oleh faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi tingkat kecerdasan, sikap, bakat, motivasi, dan minat. Faktor eksternal terbagi menjadi 3 faktor lagi yaitu faktor keluarga, sekolah dan lingkungan. Faktor keluarga meliputi orang tua, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua. Faktor sekolah meliputi hubungan guru

dengan siswa, hubungan antara siswa, disiplin sekolah, serta strategi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Faktor lingkungan berupa pergaulan siswa setelah selesai proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut meliputi : tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran menurut Sudjana (2002: 28) “ pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan pembelajaran”.

Guru sebagai ujung tombak dalam pencapaian tujuan pendidikan, perlu memilih strategi pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik merupakan titik awal keberhasilan pembelajaran yang muaranya akan meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut Suyatno (2009: 67), guru perlu menguasai dan dapat menerapkan berbagai strategi yang di dalamnya terdapat pendekatan, model, dan teknik secara spesifik.

Dunia Pendidikan Indonesia memiliki masalah lemahnya proses pembelajaran. Peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Proses pembelajaran hanya diarahkan kepada kemampuan menghafal, sehingga otak anak akan dipaksa mengingat berbagai informasi tanpa memahami makna dari informasi tersebut. Hal ini terjadi karena strategi pembelajaran berpikir tidak digunakan di dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2006: 62).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model role playing dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. dilihat dari motivasi pada siklus I menunjukkan motivasi “baik “, yaitu 100 % motivasi pada siklus II menunjukkan motivasi baik. Dan persentase siswa pada siswa baik siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar siklus I yang diperoleh siswa adalah 55,75 dengan persentase mencapai KKM 15 % hasil belum memenuhi target peneliti baik dari segi nilai rata-rata dengan kategori belum mencapai KKM yang ditargetkan oleh peneliti adalah 100 % kurang hasil belajar siswa pada siklus II dengan kategori baik. Hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II telah mencapai ketuntasan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan model pembelajaran bermain peran (role playing). Dapat

meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII IPS SMPK Marsudisiwi Blimbing Malang pada materi pidato proklamasi kemerdekaan Indonesia. Dilihat dari motivasi pada awal siklus I terdapat 3 orang dengan kategori sangat tinggi, sedangkan siswa dengan kategori tinggi terdapat 17 orang. Maka motivasi awal baik yaitu 100 %. Dengan hasil belajar siklus Rata-rata hasil belajar aspek kognitif siswa meningkatkan pada siklus I yaitu 55,75 menjadi 86,5 pada siklus II. Persentase siswa yang mencapai KKM 75 mengalami peningkatan dari 15 % pada siklus I menjadi siklus II 100 % pada siklus II. Hasil belajar siswa aspek afektif pada siklus 1 adalah 63,44 % mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 73 % sedangkan persentase motivasi minimal baik siswa sejak awal pembelajaran tidak mengalami perubahan tetap 100% pada kategori sangat tinggi.

Untuk membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan guru harus menyiapkan strategi pembelajaran. Di dalam strategi pembelajaran terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan guru di dalam kelas. Salah satunya adalah model pembelajaran *role playing*. *Role playing* adalah model pembelajaran bermain peran yang bertujuan untuk menggambarkan peristiwa sejarah, kejadian-kejadian masa kini dan masa yang akan datang. Guru harus membuat kelas

menjadi menyenangkan untuk belajar sejarah sehingga akan membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Dengan menggunakan model *role playing* peserta didik dapat berperan sebagai seorang yang hidup di masa lalu sehingga peserta didik akan lebih memahami suatu materi karena ia seolah-olah pernah mengalami hal tersebut melalui *role playing*. Selain itu guru dapat menggunakan bantuan media dalam penerapan model pembelajaran *role playing*. Media yang dapat membantu model pembelajaran *role playing* adalah media berbasis film. Film memiliki daya tarik tersendiri karena kemampuannya yang dapat menghasikan gambar hidup dan suara sehingga film bisa digunakan untuk pendidikan (Arsyad, 2005 : 125). Salah satu model pembelajaran *role playing* ini siswa ditugaskan untuk aktif dalam pembelajaran dengan bertugas memerankan tokoh atau benda mati namun masih dalam pengawasan guru.

Dengan berpartisipasi secara langsung melalui kegiatan bermain peran, siswa akan lebih mudah menguasai apa yang dipelajari. Dengan pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian model pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dijadikan pedoman dalam merencanakan pembelajaran didalam kelas (Ngalimun, 2014 : 197).

Pendapat lain mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran yang disajikan oleh pendidik untuk menghasikan perubahan-perubahan dalam diri peserta didiknya sebagai akibat proses pembelajaran (Tampubolon, 2014 : 88-89). Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa model pembelajaran adalah pola atau bentuk pembelajaran yang sudah direncanakan oleh pendidik untuk diterapkan didalam kelas sehingga menghasilkan perubahan dalam peserta didik.

Model pembelajaran merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan sikap, dan pengetahuan siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hanafiah (2009: 41) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Suprijono (2009: 41) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para

guru dalam merencanakan belajar mengajar. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan konsep, teori, informasi, keterampilan, cara berpikir dan mengeksperesikan ide.

Model pembelajaran merupakan model yang digunakan apabila pembelajaran dimaksudkan untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalam menyangkut banyak orang dan lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan (Uno & Nurdin, 2013)

Senada dengan pendapat di atas, model pembelajaran role playing adalah model pembelajaran yang melibatkan interaksi antara peserta didik dalam melakukan peran atau toko yang sedang di lakoni (Yamin, 2012 :62).

2. Pengertian model *Role Playing*

Role playing merupakan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu. Menurut Sudjana (2009: 89), model role playing adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial.

Role playing merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang bersifat kompleks. Blatner (dalam Komalasari, 2010: 58) model pembelajaran role playing mengeksplorasi situasi sosial yang kompleks, yang menekankan pada keterlibatan

emosional dan alat indra ke dalam situasi masalah yang dihadapi. Model role playing merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada yang diperankan .

Menurut Sumiati (2009 : 100) tujuan model role playing (bermain peran) adalah menggambarkan suatu peristiwa masa lampau. Atau dapat pula cerita dimulai dengan berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini maupun yang mendatang. Kemudian ditunjuk beberapa orang siswa untuk melakukan peran sesuai dengan tujuan cerita.

Belajar merupakan kegiatan yang berlangsung seumur hidup. Gagne (dalam Ruminiati, 2007: 1.7) menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara faktor luar dan faktor dalam setiap individu. Dalam hal ini proses belajar terbagi menjadi 3 tingkatan yaitu Persiapan untuk belajar, unjuk perbuatan dan ahli belajar. Teori ini yang menjadi dasar penelitian menggunakan model *role playing*.

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Slavin, 2000: 143). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan

perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah ada input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pembelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang di terima oleh pelajar (respon) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

3. Teori Definisi Media Pembelajaran

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1989) media adalah alat yang digunakan sebagai sarana komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk yang berada dia antara dua pihak yaitu pengirim dan penerima.

Briggs berpendapat (Sadiman & Dkk, 2012 : 8) bahwa media merupakan segala hal alat fisik seperti buku, film, kaset, film bingkai yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Dari berbagai pendapat tersebut dapat

diketahui bahwa media adalah alat yang dijadikan perantara dalam pengiriman pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

a. Defenisi media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang minat perhatian, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Daryanto, 2010 : 6). Pengertian lain menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah semua peralatan fisik, bahan, atau perangkat yang digunakan untuk memfasilitasi terciptanya efektivitas dan efesiensi belajar (Yaumi, 2013: 260-262). Dengan demikian dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat yang menjadi perantara dalam mengirim pesan atau informasi dari pendidik (pengirim) kepada peserta didik (penerima) sehingga dapat merangsang keinginan peserta didik untuk belajar dan memaksimalkan tujuan pembelajaran.

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan tugas belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa. Nasution (2008 :3) menyatakan” tujuan

belajar yang utama ialah bahwa apa yang dipelajari itu berguna dikemudian hari, yakni membantu kita untuk dapat terus dengan cara yang lebih mudah. Hal ini dikenal sebagai transfer belajar”. Menurut Sardiman A M. (2009: 26) tujuan belajar pada umumnya ada tiga macam yaitu :

1) Untuk mendapatkan pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir, karena antara kemampuan berfikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berfikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan.

2) Pemahaman konsep dan pengetahuan

Pemahaman konsep memerlukan keterampilan baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat diamati sehingga akan menitik beratkan pada keterampilan penampilan atau gerak dari seseorang yang sedang belajar termasuk dalam hal ini adalah masalah teknik penggulangan.

3) Konsep sikap

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai – nilai itu maka akan dapat menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikan segala sesuatu yang telah dipelajari.

Menurut Moleong (Lexy, 2007:8) peneliti harus memahami beberapa hal praktis dalam penelitian fenomenologis yaitu: (a) mengacu kepada kenyataan, dalam hal ini kesadaran tentang sesuatu benda secara jelas (b) memahami arti peristiwa dan kaitankaitannya terhadap orang-orang yang berada dalam situasi-situasi tertentu. (c) memulai dengan diam.

Para fenomenologis berasumsi bahwa kesadaran bukanlah dibentuk karena kebetulan oleh sesuatu hal yang lain daripada dirinya sendiri. Demikian juga dalam kehidupan sehari-hari, seseorang tidak ada kontrol terhadap kesadaran terstruktur. Analisis fenomenologis berusaha mencari untuk menguraikan ciri-ciri dunianya, seperti apa aturan-aturan yang terorganisasikan, dan apa yang tidak dan dengan aturan apa objek dan kejadian itu berkaitan. Aturan-aturan ini bukanlah sebenarnya ciri-ciri yang berdiri sendiri namun terbentuk oleh kebermaknaan dan nilai-nilai dalam kesadaran yang kita alami sebagai hal yang berdiri sendiri dari kita.

Dari paparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang menggunakan pendekatan fenomenologi adalah sebuah penelitian yang mengamati tentang fenomena yang terjadi dalam kehidupan manusia Dimana para peneliti berusaha masuk ke dalam dunia konseptual para subjek yang ditelitinya sedemikian rupa

sehingga mereka mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang dikembangkan oleh mereka disekitar peristiwa dalam kehidupan sehari-hari.

4. Teori Pengertian hasil belajar.

Djamarah (2002 :40) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemampuan siswa setelah melakukan aktivitas belajar”. Sedangkan menurut sudjana (2009: 22) menyatakan bahwa , “hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Indikator yang mewujudkan kemampuan hasil belajar itu bermacam-macam dari yang sederhana sampai yang paling kompleks. Akan tetapi kemampuan siswa yang merupakan perubahan tingkah laku sebagai bukti hasil belajar itu dapat diklarifikasikan ke dalam dimensi-dimensi atau kategori-kategori tertentu yang masing-masing memiliki ciri-ciri formal

Bloom dalam Sardiman (2012: 223) menyatakan bahwa “ada tiga ranah (domain) hasil belajar yaitu ranah kognitif, ranah efektif, dan ranah psikomotor”. Sementara Slameto (2010: 14) menyatakan bahwa hasil belajar adalah “ hasil dari suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dengan

lingkungannya". Sementara Woolfolk dan Nicolich (dalam jurnal Novia Yendri) menyatakan bahwa "belajar adalah perubahan yang ada dalam diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman aktivitas masing-masing".

Dengan demikian hasil belajar merupakan penguasaan yang dicapai dalam mengikuti proses belajar yang mengakibatkan perubahan tingkah laku dalam diri individu. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa pada ranah kognitif yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari penilaian hasil belajar. Dimana hasil belajar ini diperoleh melalui tes berupa menjawab soal yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Selain kognitif , pada penelitian ini juga dinilai ranah afektif yang berkaitan dengan sikap dan nilai yang dimiliki oleh setiap individu sedangkan psikomotor adalah dengan menekankan pada kreativitas berdasarkan kemampuan yang dimiliki setiap individu

METODE PENELITIAN

Rancangan yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Hal ini tersebut berkaitan dengan konsep penelitian ini, yaitu Penerapan Model Pembelajaran Role playing Berbasis Media Film Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII

IPS pada materi Peristiwa sekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di SMP Katolik Marsudisiwi Blimbing.

Arifin (2010: 75) menyatakan penelitian tindakan kelas (PTK) termasuk jenis penelitian kualitatif, sehingga analisis data bersifat siklus. Analisis data pada tiap siklus PTK meliputi 4 (empat) tahapan , yaitu perencanaan, pemberian tindakan, observasi atau pengamatan, dan tahap refleksi atau evaluasi.

Tahap perencanaan disusun dengan tujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran yang berisi tujuan yang harus dicapai, serta lebih ditonjolkan perlakuan guru dalam pembelajaran. Dalam hal ini, Arifin (2010: 75) menyatakan bahwa perencanaan disusun dengan mengacu pada hasil evaluasi pembelajaran sebelumnya dengan tujuan untuk memperbaikinya.

Tahap pemberian tindakan merupakan perlakuan yang dilaksanakan guru berdasarkan perencanaan yang telah disusun dan mengacu pada fokus masalah (Arifin, 2010 : 75). Tindakan dilaksanakan dalam program pembelajaran apa adanya, sehingga tindakan itu tidak direayasa kepentingan penelitian , namun dilaksanakan sesuai dengan program pembelajaran yang disusun.

Tahap observasi dalam penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses

pembelajaran. Menurut Arifin(2010: 76) bahwa observasi bertujuan untuk mengumpulkan informasi kelemahan dan kekuatan pembelajaran, sehingga dapat dijadikan masukan saat refleksi untuk menyusun rencana ulang siklus berikutnya.

Tahap refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan dari hasil observasi pembelajaran. Menurut Arifin (2010: 77) bahwa melalui refleksi maka guru dapat mencatat berbagai kekurangan yang perlu diperbaiki, yang dapat dijadikan dasar dalam penyusunan rencana ulang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing dalam dua siklus yang dilaksanakan pada tanggal 17 dan 19 april 2020 untuk siklus 1 tanggal 3 dan 8 mei 2020 untuk siklus II. Penelitian bertempat di SMPK Marsudisiwi Blimbing Malang dengan subjek penelitian siswa kelas VII. Saat pelaksanaan penelitian, terjadi perubahan jumlah subjek penelitian dari 22 siswa menjadi 21 siswa. Perubahan ini disebabkan 1 siswa pindah sekolah. Sehingga peneliti hanya menggunakan 21 subjek selama penelitian selama proses pembelajaran pada siklus 1 dan siklus II. Objek dalam penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII SMPK

Marsudisiwi Malang pada materi Pidato Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

1. Hasil Penelitian

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan tahap awal dari penelitian. Pada tahap ini hal-hal yang dibutuhkan dalam penelitian disiapkan terlebih dahulu seperti lembar kerja siswa (LKS), lembar penilaian, lembar evaluasi kegiatan pembelajaran, dan hal-hal lain yang dibutuhkan. Instrumen pengamatan juga dibutuhkan oleh peneliti untuk memudahkan dalam penelitian.

b. Pelaksanaan/tindakan

Tahap pelaksanaan merupakan implemmentasi dari perencanaan yang telah dibuat pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan serasi kaitannya dengan kegiatan siswa yang kemudian akan dinilai dan dijadikan data.

c. Pengamatan/observasi

Pengamatan/observasi merupakan kegiatan mengamati apa yang telah direncanakan dan dilakukan oleh peneliti. Pengamatan ini dilakukan oleh peneliti. Pengamatan ini dilakukan untuk memperoleh data baik kuantitatif maupun

kualitatif dan dilakukan oleh observer terhadap penelitian saat sedang mengajar dan kegiatan siswanya.

d. Refleksi

Dalam PTK kegiatan refleksi berfungsi hampir sama dengan evaluasi. Refleksi ini berguna untuk mengetahui apakah penelitian ini sudah mampu memperbaiki kegiatan pembelajaran didalam kelas atau belum. Refleksi juga berfungsi memberikan masukan kepada peneliti mengenai hal-hal apa saja yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran. Dalam hal ini guru dan observer membicarakan hasil pengamatan proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti sebagai bahan untuk refleksi.

Keterangan	\sum siswa	Skor %
Tinggi	3	15%
Sedang	16	80%
Rendah	1	5%
Skor rata-rata kelas	63,44	

hasil observasi aktifitas siswa siklus I

Berdasarkan analisis kuesioner motivasi awal siswa terdapat 3 orang siswa dengan kategori sangat tinggi, sedangkan siswa dengan kategori tinggi terdapat 17 orang siswa, maka motivasi awal minimal baik pada siswa kelas VII SMPK Marsudisiwi Blimbing Malang yaitu 100 %.

Rata – rata hasil post-test siklus I yang diperoleh siswa adalah 55,75 dengan persentase siswa yang mencapai KKM adalah 15 %. Hasil ini belum memenuhi target dari peneliti baik dari segi nilai rata – rata kelas maupun persentase siswa yang mencapai KKM, dimana nilai rata – rata kelas yang ditargetkan peneliti adalah 80 dan persentase siswa yang mencapai KKM yang ditargetkan oleh peneliti adalah 100 %.

Keterangan	\sum siswa	Skor %
Tinggi	8	40%
Sedang	12	60%
Rendah	0	0%
Skor rata-rata kelas	73,81	

Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Penelitian siklus II berjalan lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner motivasi akhir siswa, nilai rata – rata post-test siklus I dan persentase siswa yang mencapai KKM. Berdasarkan hasil kuesioner motivasi siswa terdapat 9 siswa dengan kategori sangat tinggi dan 11 siswa dengan kategori tinggi dengan persentase minimal baik 100%. Nilai rata – rata post-test meningkat dari 55,75 pada siklus I menjadi 86,5 sedangkan persentase siswa yang mencapai KKM meningkat dari 15 % menjadi 100 %. Hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajarsiswa dengan menggunakan metode bermain peran (role playng). Pada

siklus II ini peneliti juga lebih tegas dalam proses pembelajaran dan lebih mampu mengatur waktu dengan baik sehingga pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan yang terbagi dalam dua siklus, yaitu pertemuan untuk siklus I dua pertemuan dan untuk siklus II dua pertemuan.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan observasi di SMPK Marsudisiwi Blimbing Malang untuk menentukan subjek penelitian mempersiapkan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Perangkat pembelajaran yang digunakan yaitu : RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), LKS (lembar Kerja Siswa), lembar observasi, kartu peran soal tes, rubrik penilaian dan kuesioner motivasi awal

1. Pertemuan I

Pada pertemuan pertama ini peneliti terlebih dahulu diperkenalkan kepada siswa kelas VII sebagai guru yang akan mengajar materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia oleh guru mata

pelajaran IPS. Sebelum memulai pembelajaran penelitian menyapa siswa kemudian mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran lalu memeriksa kehadiran siswa serta kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Peneliti memberikan apersepsi mengenai pokok bahasan yang akan dipelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai selama pembelajaran, memotivasi siswa, memberikan kuesioner motivasi awal dan soal pretest.

Berikut adalah data hasil kuesioner awal :

Tabel 1. Data Motivasi Awal Siswa

Kriteria		Hasil	
		Jumlah siswa	peresentase (%)
Sangat tinggi	82-100	3	15
Tinggi	63-81	17	85
Sedang	44-62	0	0
Rendah	25-43	0	0
Peresentase Motivasi Minimal baik			

Pretest diberikan oleh peneliti untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia yang akan dipelajari. Hasil pretest dapat dilihat pada table 4.2 dibawa ini :

Tabel 2. hasil pretest siswa

No	Hasil belajar	Nilai
1	Nilai tertinggi	70
2	Nilai terendah	15
3	Nilai rata-rata	43

Penelitian mengajak siswa untuk bernyanyi mengenai lagu-lagu kemerdekaan Indonesia. Sebelum siswa dibagi dalam kelompok. Selanjutnya peneliti membagi siswa dalam kelompok diskusi, masing-masing kelompok diskusi terdiri dari 5 orang. Setelah terbentuk kelompok, peneliti membagikan LKS kepada masing-masing kelompok untuk mendiskusikan dan dikerjakan

Setelah melakukan diskusi, peneliti bersama siswa membahas mengenai LKS yang telah dikerjakan. Pada pertemuan pertama ini, peneliti telah menggunakan model bermain peran (role playing) dalam proses pembelajaran. Peneliti mengenalkan model bermain peran (role playing) kepada siswa dan membagikan kartu peran mengenai pidato proklamasi kemerdekaan Indonesia. Kepada masing – masing kelompok untuk dipelajari. Peneliti meminta siswa untuk bergabung dengan kelompok lain sesuai dengan kartu yang didapat kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada masing – masing kelompok besar untuk berdiskusi terlebih dahulu dan berlatih di dalam kelompoknya selanjutnya masing – masing kelompok besar diberikan

kesempatan untuk memainkannya di depan kelas secara bergantian

Setelah masing – masing kelompok selesai memainkan permainan di depan kelas, selanjutnya peneliti memberikan klarifikasi mengenai konsep – konsep yang kurang tepat dan mengenai hal – hal yang belum dipahami oleh siswa. Peneliti meminta siswa untuk mempelajari mengenai pidato proklamasi kemerdekaan Indonesia dan memahami lagi mengenai model bermain peran (role playing).

2. Analisis Data

a. Motivasi Belajar Siswa

Pada penelitian ini, kuesioner motivasi belajar diberikan untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS terutama pada materi peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia. Hasil motivasi belajar siswa diperoleh dari lembar kuesioner yang telah diisi oleh siswa. Kuesioner awal diberikan pada awal pertemuan siklus I dan kuesioner akhir diberikan pada akhir pertemuan siklus II. Berikut adalah data perbandingan hasil kuesioner motivasi belajar siswa :

Tabel 3. Perbandingan Motivasi Awal dan Motivasi Akhir

Kategori	Motivasi Awal	Motivasi Akhir
Sangat	15%	45%

tinggi		
Tinggi	85%	55%
Sedang	0	0
Rendah	0	0

Tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar

siswa dengan kategori tinggi mengalami penurunan 30 % dimana pada siklus I persentasenya adalah 85 % sedangkan pada siklus II adalah 55 %. Untuk kategori sangat tinggi terjadi peningkatan sebesar 30 %. Ini terlihat dari persentase siklus I sebesar 15 % meningkat menjadi 45 %.

b. Hasil Belajar kognitif, dan afektif Siswa

Data hasil belajar siswa aspek kognitif dapat dilihat dari hasil post-test yang dilakukan pada akhir siklus I dan siklus II. Berikut tabel hasil post-test siklus I dan siklus II :

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Hasil belajar	Siklus I	Siklus II
1	Nilai tertinggi	80	95
2	Nilai terendah	25	80
3	Nilai rata-rata	55,75	86,5
4	Jumlah siswa tuntas	3	20
5	Jumlah siswa tidak tuntas	17	0
6	Peresntase ketuntasan	15%	100%
7	Peresntase	85%	0

	ketidak tuntas		
--	----------------	--	--

di atas terlihat bahwa nilai rata – rata siswa meningkat dari 55,75 pada siklus I menjadi 86,5 pada siklus II. Persentase ketuntasan juga mengalami peningkatan dari 15 % pada siklus I menjadi 100 % pada siklus II. Peningkatan hasil belajar ini sesuai target peneliti yaitu 100 %.

Hasil belajar siswa aspek afektif dilihat melalui lembar observasi yang telah diisi oleh observer. Berdasarkan hasil analisis observasi pada aspek afektif selama proses pembelajaran siklus I dan siklus II diperoleh hasil perbandingan sebagai berikut :

Tabel 5. perbandingan aspek afektif siswa siklus I dan siklus II

Kriteria penyampaian hasil belajar	Siklus I	Siklus II
Rata –rata skor afektif siswa	63,44	73,81
Tinggi	15%	40 %
Sedang	80%	60 %
Rendah	5%	0

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas VII IPS SMPK Marsudisiwi Blimbing Malang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif

model bermain peran (role playing) pada materi pidato proklamasi kemerdekaan Indonesia, membuktikan bahwa penggunaan model bermain peran (role playing) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII IPS. Selain itu penggunaan model ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII IPS dan tergolong pada kategori motivasi sangat tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model role playing dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. dilihat dari motivasi pada siklus I menunjukkan motivasi "baik", yaitu 100% motivasi pada siklus II menunjukkan motivasi baik. Dan persentase siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar siklus I yang diperoleh siswa adalah 55,75 dengan persentase mencapai KKM 15% hasil belum memenuhi target peneliti baik dari segi nilai rata-rata dengan kategori belum mencapai KKM yang ditargetkan oleh peneliti adalah 100% kurang hasil belajar siswa pada siklus II dengan kategori baik. Hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II telah mencapai ketuntasan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan model pembelajaran bermain peran (role playing). Dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII IPS SMPK Marsudisiwi

Blimbing Malang pada materi pidato proklamasi kemerdekaan Indonesia. Dilihat dari motivasi pada awal siklus I terdapat 3 orang dengan kategori sangat tinggi, sedangkan siswa dengan kategori tinggi terdapat 17 orang. Maka motivasi awal baik yaitu 100%. Dengan hasil belajar siklus I.

Rata-rata hasil belajar aspek kognitif siswa meningkatkan pada siklus I yaitu 55,75 menjadi 86,5 pada siklus II. Persentase siswa yang mencapai KKM 75 mengalami peningkatan dari 15% pada siklus I menjadi siklus II 100% pada siklus II. Hasil belajar siswa aspek afektif pada siklus I adalah 63,44% mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 73% sedangkan persentase motivasi minimal baik siswa sejak awal pembelajaran tidak mengalami perubahan tetap 100% pada kategori sangat tinggi

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas VII IPS SMPK Marsudisiwi Blimbing Mala Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model role playing dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. dilihat dari motivasi pada siklus I menunjukkan motivasi "baik", yaitu 100% motivasi pada siklus II menunjukkan motivasi baik. Dan persentase siswa pada siklus I dan siklus II

mengalami peningkatan. Hasil belajar siklus I yang diperoleh siswa adalah 55,75 dengan peresentasi mencapai KKM 15 % hasil belum memenuhi target peneliti baik dari segi nilai rata-rata dengan kategori belum mencapai KKM yang ditargetkan oleh peneliti adalah 100 % kurang hasil belajar siswa pada siklus II dengan kategori baik. Hasil belajar dan peresentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II telah mencapai ketuntasan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan model pembelajaran bermain peran (role playing). Dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII IPS SMPK Marsudisiwi Blimbing Malang pada materi pidato proklamasi kemerdekaan Indonesia. Dilihat dari motivasi pada awal siklus I terdapat 3 orang dengan kategori sangat tinggi, sedangkan siswa dengan kategori tinggi terdapat 17 orang. Maka motivasi awal baik yaitu 100 %. Dengan hasil belajar siklus I.

Rata-rata hasil belajar aspek kognitif siswa meningkatkan pada siklus I yaitu 55,75 menjadi 86,5 pada siklus II. Peresentase siswa yang mencapai KKM 75 mengalami peningkatan dari 15 % pada siklus I menjadi siklus II 100 % pada siklus II. Hasil belajar siswa aspek afektif pada siklus I adalah 63,44 % mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 73 %

sedangkan persentase motivasi minimal baik siswa sejak awal pembelajaran tidak mengalami perubahan tetap 100% pada kategori sangat tinggi.

Daftar Pustaka

- Agus Suprijono. 2009. Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Arief S. Sadiman, dkk. 2012. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arifin, Zaenal.2010. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja.
- Arsyad, Azhar. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah Syaiful Bahri. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhammad, Belajar Dengan Pendekatan. PAIKEM Jakarta, PT Bumi Aksara 2013
- Hanafiah, Nanang.2009. Konsep Strategi Pembelajaran. Bandung: Refika Utama
- Komalasari, Kokom. 2010. Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi. Bandung: Refika Aditama
- Moleong, Lexy J. 2007. Metodologi Penelitian Kualitatif, Penerbit PT Remaja Rosdakarya. Offset, Bandung
- Nasution . 2008. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar. Jakarta : Bumi Aksara
- Ngalimun. 2014. Strategi dan Model Pembelajaran. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

Robert E. Slavin. 2000. Educational Psychology: Theory and Practice. Pearson. Education. New Jersey.

Ruminiati. 2007. Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD. Depdiknas. Jakarta.

Sanjaya, Wina. 2006. Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Sardiman A.M. 2009. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Grafindo Persada.

Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Sudjana, nana. 2002. Dasar- dasar proses belajar mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sumiati & Asra. 2009. Metode Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima

Suyatno. 2009. Menjelajah Pembelajaran Inofatif. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pusaka

Tampubolon, M Saur. 2014. Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan. Profesi Pendidik dan keilmuan. Jakarta: Erlangga.

Yamin, M. 2012. Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi. Ciputat: GP Press Group

Yaumi, Muhammad. 2013. Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran. Jakarta: Kencana Media Grup.