

## PENGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IKATAN KIMIA KELAS X SEMESTER I SMAN 4 PAMEKASAN TAHUN PELAJARAN 2015-2016

**Munawaroh**  
SMAN 4 Pamekasan

**Abstrak:** Materi kimia yang sebagian besar bersifat abstrak cukup menyulitkan guru dalam menanamkan konsep. Penelitian Pembelajaran kimia terutama pokok bahasan ikatan kimia dengan menggunakan metode *Role Playing* sangat membantu untuk meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya bisa meningkatkan hasil belajar. Adapun rumusan masalah penelitian sebagai berikut 1. Apakah penggunaan metode *Role Playing* mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran kimia. 2. Apakah penggunaan metode *Role Playing* mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa. 3. Apakah penggunaan metode *Role Playing* mampu meningkatkan kualitas pembelajaran kimia karena guru lebih inovatif. Dengan tujuan Meningkatkan motivasi belajar, ketuntasan belajar pada siswa dan meningkatkan kualitas guru untuk lebih inovatif pada materi pelajaran kimia melalui metode *Role Playing*. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket pra penelitian maupun pasca penelitian, lembar observasi untuk pengamat (kolaborator), LKS untuk 2 siklus dan soal evaluasi untuk 2 siklus. Masing – masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Sasaran penelitian ini adalah siswa SMAN 4 Pamekasan kelas X MIPA tahun pelajaran 2015-2016. Dari hasil penelitian diperoleh Penggunaan metode *Role Playing* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mampu meningkatkan jumlah siswa yang tuntas belajar dan guru akan merasa tertantang untuk lebih inovatif dalam setiap pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Role Playing*, Motivasi Belajar

### PENDAHULUAN

Perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat maka perlu diikuti oleh kinerja pendidikan yang profesional dan bermutu tinggi. Lembaga pendidikan adalah salah satu harapan besar bagi negeri ini agar bisa bangkit dari keterpurukan kualitas pendidik dalam semua aspek dan jenjang pendidikan. Kualitas pendidikan tersebut sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas dan terampil agar bisa bersaing secara terbuka di era global. Ilmu Kimia merupakan bidang ilmu baru bagi siswa kelas X. Oleh karena itu perlu dikenalkan dan ditanamkan konsepnya kepada siswa sejak awal. Selain itu materi kimia yang sebagian besar bersifat abstrak cukup menyulitkan guru dalam menanamkan konsep.

Bertolak dari kenyataan di atas penulis mencoba untuk mencari terobosan baru dalam menanamkan konsep yang mungkin lebih disukai siswa. Untuk mewujudkan semua itu

penulis mencoba mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Metode *Role Playing* Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Kimia Kelas X Semester I Sman 4 Pamekasan Tahun Pelajaran 2015-2016”.

Tujuan penelitian adalah meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pelajaran kimia melalui metode *Role Playing* dan mengetahui apakah metode *Role Playing* mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa serta mendorong para guru untuk lebih inovatif dalam proses pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran meningkat.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Pamekasan. Siswa yang dijadikan subyek penelitian adalah siswa kelas X MIPA 2 dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang. Kondisi siswa di kelas ini cukup beragam, baik kemampuan akademik maupun kondisi

sosial mereka. Langkah persiapan yang dilakukan dalam penelitian: 1) menentukan jadwal pelaksanaan penelitian, 2) membuat rencana pembelajaran. 3) membuat instrumen berupa angket pra penelitian maupun pasca penelitian, lembar observasi untuk pengamat (kolaborator), LKS untuk 2 siklus dan soal evaluasi untuk 2 siklus.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus berlangsung sesuai jumlah pertemuan dalam kompetensi dasar yang dipelajari. Siklus pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 9 September 2016 pada jam ke 3 dan 4. Sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 18 September 2016 pada jam ke 3 dan 4. Instrumen yang digunakan berupa angket siswa yang memuat data tentang respon siswa terhadap pembelajaran kimia dan metode yang digunakan, lembar observasi untuk pencatatan pada saat proses pembelajaran, LKS, soal evaluasi, skenario pembelajaran dan daftar nilai hasil evaluasi.

## HASIL PENELITIAN

### Siklus I

Dari hasil pengamatan, peneliti dan pengamat menemukan hal-hal sebagai berikut

1. Siswa kelihatan bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dibanding hari-hari sebelumnya ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional, yaitu semua terpusat pada guru (*teacher oriented*)
2. Siswa kelihatan agak kurang nyaman dengan hadirnya kolaborator, ini dapat diamati dari tingkah laku siswa yang setiap saat menoleh kebelakang untuk melihat kolaborator.
3. Perhatian siswa terhadap proses pembelajaran cukup bagus
4. Pemeran agak kelihatan kaku dalam melakonkan skenario.
5. Ada kelompok yang kurang berani maju untuk mempresentasikan hasil diskusinya, hal ini dapat diamati dari anggota kelompok yang saling menunjuk temannya ketika mendapat giliran untuk maju.
6. Ada beberapa anggota kelompok yang masih kurang aktif dalam kegiatan diskusi sehingga hanya didominasi oleh sebagian anggota yang lain, sementara itu ada kelompok yang hampir semua anggotanya sangat aktif.

Dari hasil angket pra penelitian diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil angket pra penelitian

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Tidak Tahu
1.	Senang dengan pelajaran kimia	10 siswa	20 siswa	2 siswa
2.	Senang dengan guru kimia	20 siswa	12 siswa	0 siswa
3.	Senang membaca buku kimia	15 siswa	17 siswa	0 siswa
4.	Merasa bahwa kimia pelajaran yang sulit	22 siswa	10 siswa	0 siswa
5.	Memperhatikan ketika diajar kimia	24 siswa	6 siswa	2 siswa
6.	Tahu manfaat belajar kimia	18 siswa	10 siswa	4 siswa
7.	Merasa ada harapan lain dalam belajar kimia	12 siswa	17 siswa	3 siswa
8.	Mengeluti bidang kimia	10 siswa	20 siswa	2 siswa

Dari kegiatan evaluasi diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Siswa yang memperoleh nilai kurang dari 75 sebanyak 15 siswa.
2. Siswa yang memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan 75 sebanyak 17 siswa.

Berdasarkan hasil angket siswa dapat diketahui bahwa secara umum siswa menyukai pelajaran kimia sekaligus gurunya. Sebagian siswa selalu memperhatikan bila sedang diajar kimia, tetapi hampir separo siswa merasa kesulitan dalam menerima pelajaran.

Mungkin penyebab semua ini adalah metode pembelajaran yang kurang variatif sehingga siswa kurang termotivasi untuk mempelajari kimia sekaligus berpengaruh pada kurangnya keinginan siswa untuk menggeluti bidang kimia di masa mendatang. Untuk itu motivasi siswa dalam mempelajari kimia memang perlu sekali ditingkatkan.

Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi siswa adalah dengan penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Untuk materi ikatan kimia peneliti mencoba menggunakan metode *Role Playing* sebagai alternatifnya.

Dari hasil pengamatan pada saat pembelajaran di siklus I ditemukan fakta bahwa:

1. Siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, maka untuk selanjutnya kondisi ini perlu dipertahankan.
2. Siswa merasa kurang nyaman ketika kolaborator berada dalam ruangan, untuk itu pada pembelajaran berikutnya perlu dijelaskan pada siswa bahwa kedudukan kolaborator hanya terbatas sebagai pengamat saja tanpa ada kaitan dengan tingkah laku siswa maupun penilaian.
3. Adanya kelompok yang cukup aktif, tetapi ada juga yang pasif. Untuk itu melalui diskusi antara peneliti dan pengamat pada siklus berikutnya perlu diadakan perubahan posisi kelompok sehingga keaktifan kelompok merata. Sedangkan adanya anggota kelompok yang kurang aktif memang perlu diberi motivasi khusus, misalnya dengan memberi pertanyaan individu yang harus dijawab oleh siswa tersebut.
4. Mengingat pemeran skenario kurang semangat/agak kaku dalam

memainkan peranannya maka pada siklus berikutnya perlu diadakan pergantian pemain.

5. Dari temuan hasil evaluasi diperoleh data bahwa jumlah siswa yang tuntas belajar mempunyai nilai lebih besar atau sama dengan 75 sebanyak 17 siswa yaitu sekitar 53 %. Sebagai bahan pertimbangan, pada Kompetensi Dasar sebelumnya dengan menggunakan metode belajar konvensional (ceramah, tanya jawab, tugas), jumlah siswa yang tuntas mencapai 55 %. Melihat perbandingan hasil evaluasi diatas sudah nampak perubahan meskipun belum begitu besar.

## Siklus II

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan siklus II diperoleh data dan temuan-temuan antara lain :

- a. Semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran masih tinggi.
- b. Beberapa siswa yang sebelumnya kurang aktif sudah mulai menunjukkan keaktifannya, baik ketika menjawab pertanyaan maupun saat diskusi.
- c. Siswa mulai tidak terpengaruh dan terbiasa dengan adanya kolaborator.
- d. Masih ada sebagian kecil siswa yang kurang aktif dalam diskusi kelompok.
- e. Selesai pembelajaran sebagian besar siswa minta untuk menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran berikutnya.
- f. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 32 siswa yang diteliti yang mendapatkan nilai kurang dari 75 sebanyak 8 siswa, untuk nilai lebih dari 75 sebanyak 24 siswa.

Dari angket yang sudah diisi siswa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil angket siswa

No	Pernyataan	Jawab Ya	Jawab Tidak
1.	Menyukai metode ceramah saja	2 siswa	30 siswa
2.	Menyukai metode diskusi saja	5 siswa	27 siswa
3.	Menyukai metode yang bervariasi	32 siswa	- siswa
4.	Metode <i>Role Playing</i> menarik untuk materi ikatan kimia	32 siswa	- siswa
5.	Lebih termotivasi belajar kimia dengan metode <i>Role Playing</i>	30 siswa	2 siswa
6.	Lebih mudah memahami pembelajaran dengan metode <i>Role Playing</i>	29 siswa	3 siswa
7.	Secara umum menyukai metode <i>Role Playing</i>	32 siswa	- siswa

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II diperoleh gambaran bahwa secara umum siswa sangat bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan metode *Role Playing*. Untuk itu pada materi lain yang sesuai, metode ini bisa digunakan. Dengan pemberian motivasi dan penghargaan pada siswa, akan menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri yang tinggi. Oleh karena itu hal ini perlu dilakukan pada pembelajaran berikutnya.

Dengan adanya permintaan sebagian besar siswa untuk mengulang penggunaan metode *Role Playing* pada pembelajaran berikutnya menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk sebagian kecil siswa yang masih kurang aktif sebaiknya diberikan perlakuan khusus setelah melihat latar belakangnya.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan metode *Role Playing* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Penggunaan metode *Role Playing* mampu meningkatkan jumlah siswa yang tuntas belajar.
3. Melihat keberhasilan diatas guru akan merasa tertantang untuk lebih inovatif dalam setiap pembelajaran .

## DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif sebagai solusi mengakhiri dominasi pembelajaran guru, WorkShop (Life Skill)*
- Maslow, Abraham. 2010. *Motivasi dan Kepribadian*. Jakarta: PT Pustaka Binaman Presindo.
- Mulyasa E. 2015. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: PT Remaja Rosda Karya.
- Silberman, Melvin L. 2004. *Active Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Usman, Uzer. 1996. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Wibawa, Basuki. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.