

PENGUNAAN MODEL BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MTS PGRI 1 LABUHAN RATU

Royan Rosyadi, M.Pd¹

¹ STEI Darul Qur'an Minak Sebah, Lampung Timur, Indonesia

Email: royanrosyadi73@gmail.com

Abstrak

Motivasi belajar siswa adalah sumber utama keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi motivasi belajar siswa, metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan interaktif di beberapa sekolah membuat siswa merasa bosan dan kurang tertantang. Pandemi yang mengakibatkan pergeseran ke pembelajaran jarak jauh juga turut memengaruhi keterlibatan siswa, karena interaksi langsung dengan guru dan teman sekelas berkurang. Akibatnya, setelah pandemi banyak siswa kehilangan semangat dan motivasi belajar, yang berdampak pada penurunan prestasi akademik serta perkembangan keterampilan sosial mereka. Model pembelajaran role playing atau bermain peran merupakan strategi yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar melalui simulasi peran. Metode ini digunakan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan cara memerankan karakter, situasi, atau peristiwa tertentu. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). atau biasa disebut dengan istilah (classroom action research). Melalui metode bermain peran siswa dapat ikut serta atau terlibat langsung dalam proses pembelajaran secara Bersama sama tanpa terkecuali, hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan karena semua siswa terlibat langsung dalam bermain peran sehingga secara langsung maupun tidak langsung mereka akan berusaha semakin memperbaiki atau menyempurnakan perannya sebagai actor atau pemain

Kata Kunci: motivasi belajar, model pembelajaran role playing.

Abstract

Student learning motivation is the main source of student success in following the learning process. The use of appropriate learning models greatly influences student learning motivation. Learning methods that are less varied and interactive in some schools make students feel bored and less challenged. The pandemic that resulted in a shift to distance learning also affected student engagement, as direct interaction with teachers and classmates was reduced. As a result, after the pandemic, many students lost enthusiasm and motivation to study, which resulted in a decline in academic achievement and the development of their social skills. Learning model role playing or role playing is a strategy that actively involves students in the learning process through role simulations. This method is used to deepen students' understanding of the subject matter by acting out certain characters, situations or events. This research uses Classroom Action Research (PTK). or commonly referred to as (classroom action research). Through the role playing method, students can participate or be directly involved in the learning process together without exception, this can increase student learning

motivation significantly because all students are directly involved in role playing so that directly or indirectly they will try to improve or perfect more. his role as an actor or player.

Keywords: *learning motivation, role playing learning model.*

A. PENDAHULUAN

Di era milenial saat ini pembelajaran disekolah dapat berjalan dengan baik apa bila terjadinya interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru, namun jika motivasi belajar siswa kurang maka prose interaksi ini tidak akan berjalan dengan baik. penurunan motivasi belajar di kalangan siswa menjadi tantangan yang semakin terlihat. motivasi sebagai Energi. Motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik atau individu untuk belajar. Belajar tanpa adanya motivasi kiranya akan sangat sulit untuk berhasil.¹

Faktor-faktor seperti kemajuan teknologi, yang di satu sisi memberikan kemudahan akses informasi, justru sering kali menjadi distraksi. Siswa lebih banyak teralihhkan oleh media sosial dan permainan daring daripada fokus pada materi pelajaran. Selain itu, metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan interaktif di beberapa sekolah membuat siswa merasa bosan dan kurang tertantang. Pandemi yang mengakibatkan pergeseran ke pembelajaran jarak jauh juga turut memengaruhi keterlibatan siswa, karena interaksi langsung dengan guru dan teman sekelas berkurang. Akibatnya, setelah pandemi selesai banyak siswa kehilangan semangat dan motivasi belajar, yang berdampak pada penurunan prestasi akademik serta perkembangan keterampilan sosial mereka.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran peserta didik harus mampu memiliki, menguasai pelajaran yang hendak di capai. Guru hendaknya dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Sebagaimana di ketahui bahwa siswa MTS PGRI 1 Labuhan Ratu memiliki karakteristik yang suka bermain, aktif bergerak, suka di puji, serta senang berkompetensi, namun pada mata Pelajaran IPS minat belajar siswa kurang, model pembelajaran yang kurang menarik sehinga motivasi belajar siswa tidak maksimal sehingga dalam proses pembelajaran siswa terkesan datar dan tidak maksimal.

Motivasi merupakan faktor yang penting dalam pembelajaran, tanpa ada motivasi akan sulit untuk mengajak siswa belajar. Motivasi siswa dapat terbentuk dari dalam diri siswa maupun dari luar siswa. Untuk membentuk motivasi siswa, guru dapat mengoptimalkan peran penguatan dalam pembelajaran. Penguatan yang di berikan pada siswa dapat dalam bentuk ucapan (verbal) maupun dalam bentuk isyarat (nonverbal)

Penggunaan model pembelajaran sangat dibutuhkan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa agar siswa dapat secara aktif mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati.²

Model pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan strategi yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar melalui simulasi peran. Metode ini digunakan untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan cara memerankan karakter, situasi, atau peristiwa tertentu.

Nation council for the social student (NCSS) of United States mendefinisikan sebagai kajian yang mempelajari politik, budaya, dan aspek- aspek lingkungan dari suatu masyarakat pada masa lalu dan yang akan datang.³

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang

¹ Abdullah, Ridwan Sani. Pembelajaran Bebas HOST. (Tangerang: Tira Smart 2019),74.

² Huda, Miftahul. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2013).209.

³ . Sapriyah. dkk. Konsep Dasar IPS. (Bandung: Yasindo Multi Aspek, 2008),9.

identik dengan istilah “social studies” di kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negara-negara barat seperti Australia dan Amerika.⁴

IPS adalah bidang study yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.⁵ Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.⁶

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat tercapai manakala program-program IPS di sekolah diorganisasikan secara baik.⁷

Model pembelajaran *role playing* bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa Madrasah Tsanawiyah PGRI dalam mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Karena pada umumnya guru sering kali hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga menyebabkan kurang motivasi belajar siswa terhadap mata Pelajaran IPS.

B. METODOLOGI

Berdasarkan masalah yang diteliti Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). atau biasa disebut dengan istilah (*classroom action research*). Hal ini karena penelitian Tindakan kelas mampu menawarkan pendekatan dan prosedur yang mempunyai dampak langsung bentuk perbaikan dan peningkatan profesionalisme guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas.

Penelitian tindakan kelas (PTK) memiliki prosedur atau aturan yang perlu diperhatikan. Prosedur tersebut berguna bagi para guru yang akan melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2013, hlm.17), satu siklus penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Layaknya sebuah penelitian, PTK juga memiliki prosedur atau aturan yang perlu diperhatikan. Prosedur tersebut berguna bagi para guru yang akan melaksanakan PTK. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model penelitian yang merujuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart (2015, hlm. 17), pelaksanaan penelitian ini (terdiri dari empat tahap yaitu (1) Perencanaan (*planning*), (2) Pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) Pengamatan atau observasi (*observing*), dan (4) Refleksi (*reflecting*).⁸

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Role Playing merupakan sebuah model peengajaran yang berasal dari dimensi Pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka membantu memecahkan dilemma pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan. Esensi *role playing* adalah keterlibatan partisipasi dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dalam keretlibatan langsung ini.⁹

⁴ Sapriyah, Pendidikan IPS (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2009), 19.

⁵ Sardjiyo, dkk, Pendidikan IPS di SD (Jakarta:Universitas Terbuka,2009), 126.

⁶ Trianto, Model Pembelajaran Terpadu dalam teori dan praktek (Jakarta:Prestasi Pustaka Publisher, 2007), 124.

⁷ Trianto, Ibid. 128.

⁸ Iskandar, Dadang dan Narsim. Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya Untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru & Pedoman Penulisan PTK bagi Mahasiswa. (Cilacap:Ihya Media.2015), 23.

⁹ Huda, Mifathul , Op.cit,116.

Penelitian dilaksanakan dilaksanakan pada Kelas VIII Siswa MTS PGRI 1 Labuhan Ratu semester genap tahun Pelajaran 2024/2025. Kegiatan diawali dengan kegiatan persiapan yaitu mengkomunikasikan tujuan yaitu dengan judul perubahan sosial. Pada tahap ini guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah, menganalisis peran memilih pemain (siswa) yang akan melakukan peran. Kemudian kegiatan pemeranan dilaksanakan sampai selesai. Guru dan siswa mereview pemeranan dan mendiskusikan fokus-fokus utama kemudian mengembangkan pemeranan selanjutnya pada siklus II.

Pada Pembelajaran pada siklus 1 bertema perubahan sosial, Perubahan sosial adalah erubahan sosial sebagai budaya yang berubah akibat modifikasi dalam struktur dan fungsi sosial. Oleh karena itu, perubahan sosial secara alami akan memengaruhi budaya masyarakat karena terkait dengan kebiasaan mereka.¹⁰ Pada siklus 1 masih banyak siswa yang belum totalitas dalam berperan karena sebagian siswa belum menguasai secara keseluruhan teks yang diperankannya dan masih banyak siswa yang terbata-bata dalam mengucapkan kata. Didalam metode *role playing* ini guru dan siswa berkolaborasi dalam mengevaluasi guru tidak hanya reflektif tapi juga selama proses pembelajaran dilaksanakan. Siswa dibebaskan dalam bermain peran sesuai dengan kemampuannya dan bebas memilih masalah yang akan ditelusuri, siswa dapat memimpin diskusi.

Kegiatan pembelajaran dalam siklus 1, rekomendasi untuk pembelajaran *role playing* pada siklus II adalah siswa bebas berekspresi dalam mengungkapkan kata perkata, sesuai intonasi karakter yang diperankan, dengan memberikan contoh pada perubahan sosial dari orang biasa menjadi kepala Desa bagaimana ekspresi orang biasa yang telah berhasil menjadi kepala Desa dengan gaya yang berwibawa dan tegas.

Setelah siklus II dilaksanakan sesuai dengan rekomendasi hasil dari siklus I maka didapatkan temuan-temuan diantaranya adalah:

1. Siswa dapat menganalisis sendiri kekurangan dan kelebihan sebagai aktor
2. Siswa dapat mengembangkan strategi-strategi pemecahan masalah interpersonal ataupun personal.
3. Meningkatkan rasa empati kepada teman
4. Memperoleh informasi secara real karena ditampilkan secara nyata terjadinya dialog antar aktor sehingga mudah dipahami.

Hasil dari wawancara dan observasi guru mata Pelajaran IPS yaitu dalam penggunaan proses belajar mengajar guru sebelum menggunakan metode *Role Playing* dan hanya menggunakan metode ceramah saja, ini berakibat siswa sulit untuk berkonsentrasi dan masih banyak yang rame sendiri, dan cenderung hanya mendengarkan guru berbicara, Ketika diberikan kesempatan untuk memberikan pendapat dan pertanyaan siswa tidak antusias terlibat.

Setelah menerapkan metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPS, Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dalam siklus II kepada Bapak Nanang Dwi Iswanto, S.Pd. dapat diuraikan sebagai berikut, “siswa sudah termotivasi dengan mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan metode *Role Playing* motivasi siswa mengalami peningkatan dan juga antusias siswa sangat tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah peneliti evaluasi pada siklus II bahwa siswa sudah terbiasa dan baik dalam mengikuti alur pembelajaran menggunakan model *role playing* siswa lebih semangat karena proses pembelajaran dilaksanakan dengan cara bermain peran sehingga lebih memahami kelebihan dan kekurangan dirinya sendiri dan lebih dapat menghargai teman, karena pada metode *role playing* keterlibatan teman sangat membantu dalam kelancaran dalam memerankan tokoh. Berdasarkan paparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII MTS PGRI 1 Labuhan Ratu.

D. KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini fokus pada penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPS. Melalui metode bermain peran siswa

¹⁰ Solo Soemardjan. 1981. Perubahan Sosial di Yogyakarta. (Yogyakarta: Gadjah Mada University press 1981), 337)

dapat ikut serta atau terlibat langsung dalam proses pembelajaran secara bersama sama tanpa terkecuali, siswa dapat menganalisis sendiri kekurangan dan kelebihan sebagai actor, siswa dapat mengembangkan strategi-strategi pemecahan masalah interpersonal ataupun personal dan memperoleh informasi secara real karena ditampilkan secara nyata terjadinya dialog antar aktor sehingga mudah dipahami.

hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan karena semua siswa terlibat langsung dalam bermain peran sehingga secara langsung maupun tidak langsung mereka akan berusaha semakin memperbaiki atau menyempurnakan perannya sebagai actor atau pemain.

Dengan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi siswa, sehingga siswa dapat menangkap materi dengan mudah dan siswa tidak mudah lupa dengan materi karena siswa harus mengingat skrip atau materi yang telah dibahan dan dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ridwan Sani. Pembelajaran Bebas HOST. (Tangerang: Tira Smart 2019), 74.
- Huda, Miftahul. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2013). 209.
- Iskandar, Dadang dan Narsim. Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya Untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru & Pedoman Penulisan PTK bagi Mahasiswa. (Cilacap: Ihya Media. 2015), 23.
- Sapriyah. dkk. Konsep Dasar IPS. (Bandung: Yasindo Multi Aspek, 2008), 9.
- Sapriyah, Pendidikan IPS (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 19.
- Selo Soemardjan. 1981. Perubahan Sosial di Yogyakarta. (Yogyakarta: Gadjah Mada University press 1981), 337)
- Sardjiyo, dkk, Pendidikan IPS di SD (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 126.
- Trianto, Model Pembelajaran Terpadu dalam teori dan praktek (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), 124.