

Keefektifan Belajar dalam Pembelajaran IPS Melalui Strategi *Role Playing* pada Siswa Kelas VI SDN Purwosari 01

Afif Zaenal Arifin¹, Erik Aditia Ismaya²

¹Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muria Kudus

²Dosen Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muria Kudus

e-mail: zuenallafif@gmail.com¹

Abstrak

Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi rendah. Untuk itu penelitian ini dilaksanakan. Tujuan artikel ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar IPS melalui strategi *role playing* pada siswa kelas VI semester genap SD Negeri Purwosari 01. Untuk mencapai tujuan tersebut, peneliti mendasarkan pada teori-teori dan pengertian yang terkait dengan peningkatan motivasi belajar IPS tentang aktivitas ekonomi melalui strategi *role playing*. Penelitian tindakan kelas ini melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan refleksi yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah 6 siswa kelas VI SD Negeri Purwosari 01. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknis analisis data menggunakan analisis interaktif. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber atau data. Hasil analisis menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat. Pada kondisi awal sebelum menggunakan strategi belajar *role playing* ketuntasan motivasi belajar siswa 33,3%. Setelah menggunakan strategi pembelajaran *role playing* pada siklus I ketuntasan motivasi belajar siswa meningkat yaitu 66,6%. Karena belum tercapai yang di harapkan peneliti maka dilanjutkan siklus II. Dalam siklus II ketuntasan motivasi belajar siswa meningkat menjadi 83,3%. Ketercapaian ketuntasan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat 16,7 %. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas VI SDN PURWOSARI 01.

Kata kunci: *Motivasi Belajar, Pembelajaran IPS, Strategi Role Playing.*

Abstract

Students' learning motivation in social studies learning about economic activities is low. For this reason, this research was carried out. The purpose of this article is to increase motivation to learn social studies through role playing strategies in class VI students in the even semester of SD Negeri Purwosari 01. To achieve this goal, the researcher is based on theories and understanding related to increasing motivation to learn social studies about economic activities through role strategies. playing. This classroom action research went through four stages, namely planning, implementation, observation and reflection which were carried out in two cycles. The subjects in this research were 6 class VI students at SD Negeri Purwosari 01. Data collection techniques were through interviews, observation, documentation and field notes. Technical data analysis uses interactive analysis. Checking the validity of the data uses source or data triangulation. The results of the analysis show that student learning motivation increases. In the initial condition before using the role playing learning strategy, students' complete learning motivation was 33.3%. After using the role playing learning strategy in cycle I, students' learning motivation increased to 66.6%. Because the researcher's expectations had not been achieved, cycle II continued. In cycle II, students' complete learning motivation increased to 83.3%. The achievement of complete student learning motivation from cycle I to cycle II increased by 16.7%. Based on the

research results, it can be concluded that through the role playing learning strategy it can increase motivation to learn social studies in class VI students at SDN PURWOSARI 01.

Keywords : *Learning Motivation, Social Studies Learning, Role Playing Strategy.*

PENDAHULUAN

Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi rendah. Hal yang demikian dialami oleh siswa kelas VI SD Negeri PURWOSARI 01 kecamatan tlogowungu kabupaten Pati. Pada kegiatan sehari-hari menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang motivasi belajarnya sangat rendah, sehingga prestasi belajarnya menurun. Pada mata pelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi.

Hamdani (2011:290) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat dibangkitkan, ditingkatkan, dan dipelihara oleh kondisi-kondisi luar, seperti penyajian pelajaran oleh guru dengan media bervariasi, metode yang tepat, komunikasi yang dinamis, dan sebagainya.

Strategi pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan salah satu alternatif metode yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi. Melalui strategi pembelajaran *role playing* siswa diarahkan siswa untuk peka terhadap lingkungan yaitu mengonstruksi memerankan suatu peran yang terjadi di masyarakat yang berhubungan dengan pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi.

METODE

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research). Tindakan yang dilakukan yaitu meningkatkan motivasi belajar pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi melalui strategi pembelajaran role play pada siswa kelas VI SDN PURWOSARI 01.

Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN PURWOSARI 01. Siswa berjumlah 6 anak terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

- 1) Wawancara
- 2) Observasi
- 3) Dokumentasi
- 4) Catatan Lapangan

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti model analisis interaktif sebagaimana diungkapkan Miles dan Huberman dalam Said Hudri (2013:<http://expresisastra.blogspot.com/2013/12/model-model-analisis-data.html>). Proses analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan empat tahap, yaitu: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi atau minat belajar merupakan hasrat untuk belajar dari seseorang individu. Seorang siswa dapat belajar secara lebih efisien apabila ia berusaha untuk belajar secara maksimal. Artinya, ia memotivasi dirinya sendiri. Motivasi belajar dapat datang dari dalam diri siswa yang rajin membaca buku dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu masalah (Hamdani, 2011:290).

Menurut Suprijono (2011:163) hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku. Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah dan tahan lama. Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan atau hasrat yang timbul pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan kebiasaan serta perubahan

aspek-aspek lain secara maksimal dari internal dan eksternal pada peserta didik untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Hamdani (2011:290) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat dibangkitkan, ditingkatkan, dan dipelihara oleh kondisi-kondisi luar, seperti penyajian pelajaran oleh guru dengan media bervariasi, metode yang tepat, komunikasi yang dinamis, dan sebagainya.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi, penggunaan berbagai teknik dan metode yang inovatif diharapkan dapat menciptakan situasi pembelajaran yang nyaman. Menurut Suprijono (2011:83) Strategi pembelajaran merupakan kegiatan yang dipilih dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi berupa urutan kegiatan yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan tertentu. Strategi pembelajaran mencakup juga pengaturan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Strategi pembelajaran role playing atau bermain peran merupakan salah satu alternatif metode yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi. Melalui strategi pembelajaran role playing siswa diarahkan siswa untuk peka terhadap lingkungan yaitu mengontruksi memerankan suatu peran yang terjadi di masyarakat yang berhubungan dengan pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi.

Strategi pembelajaran role playing adalah metode pembelajaran dengan cara bermain peran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi, penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara memerankannya.

Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan daripada transfer konsep. Dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan, serta melatih sikap, moral, nilai, dan keterampilan berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Dengan demikian, pembelajaran IPS harus diformulasikan pada aspek kependidikan.

Merujuk hasil penelitian terdahulu yang relevan menyatakan hasil penelitian menunjukkan peningkatan. Uswatun Hasanah (2010) dengan judul Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa setelah menerapkan metode role playing.

Mustafa Kamal Ali (2013) dengan judul Penggunaan Metode Role playing Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV B SDN Gisikrono 03 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas siswa dengan menggunakan metode role playing berbantuan media audiovisual pada siklus satu 75% meningkat pada siklus dua menjadi 83%. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang direncanakan.

Lilik Maryanto (2013) dengan judul Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran Pada Siswa Kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum mendapatkan perlakuan dalam kategori sedang yaitu 62% dan setelahnya diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain peran menunjukkan kategori tinggi yaitu 77%. Motivasi belajar siswa sebelum dan sesudahnya diberikan perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan teknik bermain mengalami peningkatan sebesar 15%.

Demikian juga hasil penelitian ini, menunjukkan peningkatan peningkatan yaitu motivasi belajar siswa. Pembahasan hasil penelitian ini didasarkan pada hasil siklus I dan siklus II. Pembahasan hasil tersebut meliputi hasil observasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi melalui strategi pembelajaran role playing. Pembahasan hasil observasi mengacu pada pemerolehan skor indikator pencapaian motivasi belajar IPS tentang aktivitas ekonomi yang dicapai siswa. Aspek-aspek yang diukur yaitu penjabaran dari indikator motivasi belajar siswa meliputi (a) adanya keinginan dan keinginan untuk berhasil, (b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (d) adanya penghargaan dalam belajar, (e) adanya

kegiatan yang menarik dalam belajar, dan (f) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

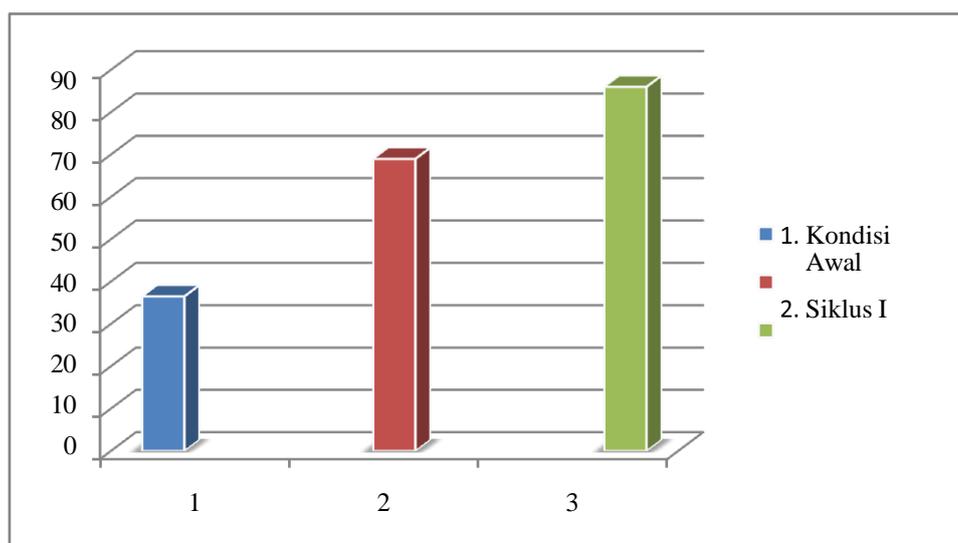
Dalam pembelajaran peneliti mengadakan observasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi melalui strategi belajar *role playing* pada siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti dapat mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Kelemahan-kelemahan yang diperoleh pada siklus I diperbaiki pada siklus II dengan cara mencatat hasil observasi yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang aktivitas ekonomi pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II yang dicapai siswa dapat diperbandingkan. Kategori indikator pencapaian dan klasifikasi telah ditentukan peneliti. Perbandingan pencapaian motivasi belajar siswa dapat dibaca pada tabel di bawah ini.

Tabel Perbandingan pencapaian motivasi belajar siswa

No	Ketercapaian	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Persen Siswa (%)					
1	Tercapai	2	33,3	4	66,6	5	83,3
2	Belum tercapai	4	66,6	2	33,3	1	16,6
	Jumlah	6	99,9	6	99,9	6	99,9

Siswa dikatakan tuntas motivasi belajarnya apabila siswa mencapai kategori indikator motivasi belajar baik atau sangat baik yaitu mendapat skor 70,00 keatas. Dari tabel di atas ada peningkatan presentase ketercapaian motivasi belajar siswa. Pada kondisi awal terdapat 2 siswa (33,3%) dan pada siklus I meningkat 4 siswa (66,6%) ketercapaian motivasi belajar siswa. Karena belum tercapai yang diharapkan peneliti maka dilanjutkan siklus II. Dalam siklus II terdapat 5 siswa (83,3%) motivasi belajar siswa meningkat, hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan digunakannya strategi pembelajaran *role playing*. Ketercapaian ketuntasan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat 16,7%. Dari tabel perbandingan motivasi belajar siswa tersebut dapat digambarkan peningkatan motivasi belajar siswa dari kondisi awal, siklus I dan siklus II pada grafik berikut:



Grafik Peningkatan motivasi belajar siswa

SIMPULAN

Strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas VI SDN PURWOSARI 01. Dengan diterapkannya strategi pembelajaran *role playing* siswa diarahkan peka terhadap lingkungan yaitu mengontruksi memerankan suatu peran yang terjadi di masyarakat yang berhubungan dengan pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi. Dengan diterapkannya strategi pembelajaran *role playing* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mustafa Kamal. 2013. *Penggunaan Metode Role playing Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV B SDN Gisikdrono 03 Semarang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hasanah, Uswatun. 2010. *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI SD Giripurno II Borobudur Magelang*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hudri, Said. 2013. *Model Analisis Data*. <http://expresisastra.blogspot.com/2013/12/model-model-analisis-data.html> (diakses 24 Februari 2015 Pukul 10.00)
- Maryanto, Lilik. 2013. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Bermain Peran (Role playing) Pada Siswa Kelas 5 MI AL Islam Mangunsari 02 Semarang*. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana preadamedia Group.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.