PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Rizka Novi Irmaningrum, I Nyoman S. Degeng, Ery Tri Djatmika

Pascasarjana Pendidikan Dasar Universitas Negeri Malang

E-mail: rizkanoviirmaningrum@gmail.com

ABSTRAK

Metode role playing merupakan metode pembelajaran yang cocok digunakan pada proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah-masalah melalui memerankan tokoh. Metode role playing (bermain peran) sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok, artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda, memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain, serta dapat membantu peserta didik lebih memahami materi, fokus, dan tertarik dalam proses pembelajaran. Metode role playing dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Dabsah 3 Bondowoso. Langkah-langkah metode bermain peran adalah 1) persiapan terdiri dari persiapan untuk bermain peran, memilih pemain, mempersiapkan penonton, persiapan para pemain; 2) pelaksanaan yang memiliki aturan; 3) tindak lanjut terdiri dari diskusi dan melakukan bermain peran kembali

Kata Kunci: *role playing, motivasi, hasil belajar kognitif*

PENDAHULUAN

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Kemajuan suatu bangsa dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional untuk mencapai pendidikan yang adaptif dengan perubahan zaman seperti perubahan kurikulum. Menurut Wijayati (2016:2241), perubahan kurikulum dapat menimbulkan persoalan baru, sehingga pada tahap implementasinya memiliki kendala teknis, sehingga sekolah sebagai penyelenggara proses pendidikan formal membutuhkan energi yang besar untuk mengetahui dan memahami isi dan tujuan kurikulum baru. Sehingga dengan hal tersebut, menurut Mahuze (2016:1885), dengan mencermati permasalahan yang ada, maka perlu dicarikan solusi agar pendidikan dan pembelajaran di negeri ini mencapai hasil yang optimal, seperti seorang pendidik perlu memantau pendidikan agar menjadi lebih baik.

Tingkat kreativitas guru pada saat pembelajaran sangat penting agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Menurut Pranandari (2016:480), pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan pada kenyataannya tidaklah mudah. Kreativitas guru digunakan dalam berinteraksi dengan siswa pada saat proses pembelajaran agar siswa dapat memahami materi yang dipelajari. Guru perlu mengembangkan dirinya menjadi individu yang dapat menggunakan metode yang

bervariasi. Menurut Degeng (2015), menyatakan bahwa individu memiliki kekuatan untuk mengubah dirinya, dan tugas pendidikan adalah menggali potensi tersebut serta memberinya peluang untuk berkembang. Perubahan paradigma pembelajaran ini membuat peran guru dan siswa turut berubah. Saat ini, subjek utama pembelajaran adalah siswa, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator. Bukti ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat setelah berakhirnya proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang diharapkan berpatokan pada kurikulum yang berlaku saat ini yaitu kurikulum 2013. Tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013 diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta dapat mencapai KKM yang telah ditentukan. Motivasi dan hasil belajar yang baik merupakan bukti dari ketercapaian proses pembelajaran.

Adanya motivasi belajar pada siswa disebabkan karena siswa tertarik dengan kreativitas guru dalam mengelola kelas. Motivasi belajar siswa menjadikan siswa aktif. Guru harus mempertahankan motivasi siswa yang tinggi dengan cara menarik perhatian siswa, memahami karakteristik setiap siswa, memahami tingkat kelemahan dan pemahaman siswa dalam memahami materi. Selain motivasi belajar, hasil belajar siswa juga perlu diperhatikan oleh guru untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Hasil penilaian tidak hanya bermanfaat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional, dalam hal ini perubahan tingkah laku siswa, tetapi juga sebagai umpan balik bagi upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Jadi, semakin tinggi motivasi belajar siswa maka hasil belajar siswa semakin tinggi pula disebabkan siswa merasa tertarik untuk mempelajari materi pembelajaran. Menurut Su`udiyah (2016:1744), kegiatan belajar mengajar tidak hanya melibatkan guru, siswa, dan interaksi keduanya, melainkan juga unsur-unsur yang lain, seperti sumber dan media belajar, sarana dan prasarana, dan lain-lain. Salah satunya adalah metode *role playing*.

Metode *role playing* dapat membantu peserta didik lebih memahami materi, fokus, dan tertarik dalam proses pembelajaran karena siswa pada saat kegiatan pembelajaran melakukan kegiatan bermain peran bersama teman sekelompoknya. Hal ini didukung menurut Wahab, (2012:109), metode bermain peran (*role playing*) adalah siswa berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang. Melalui bermain peran, siswa memasuki diri orang lain atau individu lain dan dengan perilaku seperti orang yang diperankannya, siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasinya yang menandai perilakunya (Wahab, 2012:109). Metode bermain peran digunakan untuk memerankan peran sesuai dengan teks drama yang telah dibuat. Metode ini siswa lebih memahami karakteristik tokoh yang diperankan melalui drama yang sedang dimainkan oleh pemain. Peserta didik dapat memecahkan masalah bersama-sama dengan teman kelompoknya baik melalui peran yang dimainkan oleh dirinya sendiri maupun temannya. Metode *role playing* merupakan metode yang cocok digunakan pada kurikulum 2013, karena dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran secara cepat karena siswa diajak untuk memainkan peran sesuai tokoh yang diperankannya. Metode *role playing* cocok digunakan untuk siswa Sekolah Dasar pada kurikulum 2013 karena sesuai dengan pendekatan saintifik. Berdasarkan uraian diatas, maka perlu

dilakukan kajian teori tentang pengaruh metode *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas V Sekolah Dasar.

PEMBAHASAN

Metode *Role Playing*/Bermain Peran

Metode *role playing* (bermain peran) digunakan guru untuk memudahkan guru mengajar dalam proses pembelajaran. Kegiatan siswa dengan menggunakan metode bermain peran yaitu siswa berakting sesuai dengan peran tokoh yang diperankan. Siswa dalam melakukan bermain peran juga disesuaikan pada teks drama yang telah dibuat oleh guru atau siswa membuat sendiri sesuai dengan kreativitas siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat menurut Wahab (2012:109), metode bermain peran adalah berakting sesuai peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis. Metode bermain peran/*role playing* diartikan sebagai metode pembelajaran yang cocok digunakan pada proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah-masalah melalui memerankan tokoh. Contoh metode bermain peran seperti menghidupkan kembali suasana historis, kejadian masa lampau, kejadian yang akan datang guna mengembangkan emosional dan intelektual siswa.

Metode *role playing* dapat mengajarkan siswa untuk berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekitar. Metode *role playing* memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya membaca buku teks saja melainkan dapat memerankan tokoh yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Hal tersebut dapat memudahkan siswa agar lebih cepat memahami materi. Metode *role playing* sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri (makna diri) di masyarakat dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok, artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Hal ini akan bermanfaat bagi siswa pada saat terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam suatu situasi di mana begitu banyak peran yang terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja, dan lain-lain (Uno, 2011:26).

Langkah-langkah kegiatan metode *role playing* memiliki beberapa tahapan. Menurut Wahab (2012:112-114), fase dan kegiatan sebagai berikut: 1) persiapan terdiri dari persiapan untuk bermain peran, memilih pemain, mempersiapkan penonton, persiapan para pemain; 2) pelaksanaan yang memiliki aturan yaitu upayakan agar singkat, bagi pemula lima menit sudah cukup, dan bermain sampai habis, jangan diinterupsi; biarkan agar spontanitas menjadi kunci; jangan menilai aktingnya, bahasanya dan lain-lain; biarkan siswa bermain bebas dari angka dan tingkatan; jangan bolehkan pemirsa mengganggu; jika tidak setuju dengan cara temannya memerankan beri ia kesempatan untuk memerankannya; 3) tindak lanjut terdiri dari diskusi dan melakukan bermain peran kembali (kadang-kadang memainkan kembali dapat memberi pemahaman yang lebih baik).

Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa sangat penting dalam melakukan proses belajar mengajar. Hal ini yang menjadi patokan tinggi rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2011:75), motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan apabila dia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Di kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi belajar diartikan sebagai keseluruhan daya gerak kemauan atau perasaan seseorang baik dari dalam diri maupun luar diri seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Motivasi belajar siswa penting diperhatikan agar siswa tetap fokus pada saat proses pembelajaran. Menurut Khakiim (2016:1732), guru dapat memotivasi dengan menunjukkan kehangatan dan keantusiasan saat berkomunikasi dan berinteraksi dengan siswa. Hal tersebut tampak pada sikap guru yang ramah dan bersahabat saat berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa, sehingga membuat siswa nyaman dengan keberadaan guru dan bimbingan yang diberikan guru. Guru memerhatikan minat siswa agar siswa termotivasi, yaitu dengan menyampaikan keterkaitan materi dengan hal-hal yang ditemui siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil Belajar

Tingkat keberhasilan siswa setelah melakukan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh. Menurut Safitri (2016:862), tingkat keberhasilan siswa diperoleh dari berbagai faktor seperti dari keluarga, guru, dan teman-teman. Hasil belajar yang diperoleh siswa tergantung dari usaha masing-masing siswa. Apabila siswa rajin belajar, maka hasil belajar yang diperoleh memuaskan. Begitu pun sebaliknya apabila siswa malas dan tidak semangat untuk belajar, maka hasil belajarnya rendah. Pengetahuan siswa diperoleh dari cara bagaimana seseorang siswa mengolah informasi (pengetahuan), sehingga ia dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal (Degeng, 2001:1).

Hasil belajar yaitu hasil yang diperoleh dari proses kegiatan pembelajaran untuk melihat tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dari hasil belajar siswa sebelumnya, guru dapat menentukan kegiatan-kegiatan selanjutnya yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung menurut Degeng (2005:156) hasil belajar adalah segala efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan suatu metode di bawah kondisi yang berbeda. Menurut Purwanto (2014:46), hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atau sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Cholifah (2016:489), salah satu faktor yang dapat dilakukan agar hasil belajar siswa atau prestasi belajar siswa meningkat yaitu

dengan mengetahui cara belajar siswa karena dengan mengetahui cara belajarnya maka dapat dengan mudah dalam menerima informasi dalam lingkungannya dan memproses informasi yang didapat oleh siswa.

Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Motivasi Belajar

Metode *role playing* dapat memotivasi siswa untuk belajar karena dapat membangkitkan semangat siswa untuk aktif serta lebih cepat memahami materi dalam proses pembelajaran. Kegiatan *role playing* yang dapat memotivasi siswa yaitu siswa terlebih dahulu membuat teks drama bersama teman sekelompoknya kemudian setiap kelompok secara bergantian menampilkan peran sesuai yang diperankannya. Dari kegiatan tersebut siswa mengetahui makna diri (jati diri) dari tokoh yang diperankan oleh setiap individu dengan menghayati tokoh yang diperankan. Siswa lebih memahami jalan cerita yang dilakukannya secara langsung melalui bermain peran dibandingkan hanya membaca teks cerita di buku siswa.

Pada saat proses pembelajaran menggunakan metode *role playing*, siswa didorong untuk bekerjasama dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik, serta siswa secara langsung atau nyata dapat menghayati kejadian masa lampau atau masa yang akan datang melalui kegiatan bermain peran tersebut. Siswa tertantang untuk terlibat secara aktif dan termotivasi untuk dapat menjawab tugas-tugas yang diberikan guru secara bersama-sama dengan teman sekelompoknya. Dengan adanya siswa termotivasi untuk belajar, maka siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar

Metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar baik dalam aspek kognitif sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pada kurikulum 2013 yang berlaku saat ini dengan pendekatan saintifik melalui langkah-langkah mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan cocok menggunakan metode *role playing* karena metode pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga dengan motivasi siswa untuk belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran yang disajikan dengan metode *role playing* akan melatih siswa untuk membuat teks drama, kemudian siswa secara berkelompok melakukan bermain peran. Ditinjau dari proses pelaksanaannya, kegiatan metode *role playing* lebih membuat siswa memahami materi yang disajikan oleh guru karena siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak jenuh dan bosan.

PENUTUP

Metode *role playing* yaitu sumber belajar yang dapat diterapkan dan cocok digunakan dengan pendekatan saintifik pada kurikulum 2013 yang berlaku saat ini di Sekolah Dasar. Motivasi belajar yaitu keinginan dan dorongan siswa untuk belajar serta kesanggupan siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Hasil belajar yaitu nilai yang diperoleh siswa setelah

melakukan serangkaian tes (*pretest* dan *posttest*) sesuai materi yang telah diberikan yang disesuaikan dengan tuntutan dari KI/KD pada saat penelitian. Hasil belajar yang dimaksud pada ranah kognitif. Metode *role playing* dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas V Sekolah dasar karena langkah-langkah metode *role playing* dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan termotivasi untuk aktif belajar melalui kegiatan bermain peran. Motivasi siswa tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Cholifah, T. N., Degeng, I. N. S. & Utaya S. 2016. Pengaruh Latar Belakang Tingkat Pendidikan Orangtua dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas IV SDN Kecamatan Sananwetan Kota Blitar. *Jurnal UM*, (Online), 1 (3): 486-491, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6177/2618>), diakses 14 April 2017.
- Degeng, I.N.S. 2001. Karakteristik Belajar Mahasiswa: Kajian Temuan penelitian dan Terapannya dalam Rancangan Pembelajaran. Malang: LP3 UM.
- Degeng, I.N.S. 2005. Belajar dan Pembelajaran. Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan FIP UM.
- Degeng, I. N. S. 2015. Revolusi Mental dalam Pendidikan untuk Keunggulan Bangsa. Makalah disajikan dalam seminar nasional pendidikan dasar di Universitas Negeri Malang, 24 Mei 2016.
- Khakiim, U., Degeng, I. N. S. & Widiati, U. 2016. Pelaksanaan Membuka dan Menutup Pelajaran Oleh Guru Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal UM*, (Online), 1 (9): 1730-1734, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6738/2931>), diakses 14 April 2017.
- Mahuze, P. N., Degeng, I. N. S. & Toenlio, A. JE. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Strategi Sinetik Berbantuan Gambar Pada Mata Pelajaran Agama Katolik di SD YPPK Santo Tarsius Biankuk Merauke. *Jurnal UM*, (Online), 1 (10): 1884-1890, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6883/3055>), diakses 14 April 2017.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pranandari, I. K., Degeng, I. N. S. & Hanurawan F. 2016. Korelasi Antara Persepsi Siswa Tentang Pengelolaan Kelas, Hubungan Teman Sebaya (Peer Relationships), dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Kecamatan Sananwetan Kota Blitar. *Jurnal UM*, (Online), 1 (3): 480-485, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6176/2617>), diakses 14 April 2017.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Savitri, D. I., Degeng, I. N. S. & Akbar, S. 2016. Peran Keluarga dan Guru Dalam Membangun Karakter dan Konsep Diri Siswa Broken Home di Usia Sekolah Dasar. *Jurnal UM*, (Online), 1 (5): 861-864, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6288/2684>), diakses 14 April 2017.
- Su'udiah, F., Degeng, I. N. S. & Kuswandi, D. 2016. Pengembangan Buku Teks Tematik Berbasis Kontekstual. *Jurnal UM*, (Online), 1 (9): 1744-1748, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6743/2936>), diakses 14 April 2017.
- Uno, H. B. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wahab, A.A. 2012. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayati, E. C., Degeng, I. N. S. & Sumarmi. 2016. Kesulitan-Kesulitan dalam Implementasi Kurikulum Mata Pelajaran IPS SMP. *Jurnal UM*, (Online), 1 (11): 2241-2247, (<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/8132/3700>), diakses 14 April 2017.