

METODE *ROLE PLAYING* DALAM UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN MOTIVASI PESERTA DIDIK PEMBELAJARAN KONSEP IKATAN KIMIA

Esti Handayani¹, Mery²

^{1,2}Universitas PGRI Palembang

e-mail: estihandayani138@gmail.com

Abstrak- Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode Role Playing pada peningkatan motivasi belajar konsep ikatan kimia. Berdasarkan metode di atas, diharapkan guru memperoleh metode pembelajaran yang tepat untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di Kelas X MIPA-1 SMAN1 Muara Padang terutama materi Ikata Kimia. Metode Role Playing diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari Kurt Lewin dan Kemis & McTagart yang menggunakan dua siklus. Penelitian dilaksanakan di SMAN1 Muara Padang dengan subyek penelitian kelas X MIPA-1 dengan jumlah peserta didik 30. Hasil penelitian menunjukkan bahwa disaat guru menggunakan metode ceramah hasil evaluasinya hanya 24 % yang mencapai nilai KKM (65) , siklus 1 hasil evaluasi belajar peserta didik meningkat menjadi 46 % dan pada siklus ke 2 hasil evaluasi peserta didik mencapai 80% yang mencapai nilai KKM serta peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci- Metode, Role Playing, Motivasi

Abstract- *This research aims to determine effect of using Role Playing method on increasing motivation to learn the concept of chemical bonds. This research the teacher expected to obtain the right learning method to improve the quality of learning in Class X of MIPA-1 at National SHS 1 Muara Padang, especially in material of Chemical Bonds. With the Role Playing method, students motivation and understanding are supposed to increase and their learning outcomes also increase. Using a class action research model from Kurt Lewin and Kemis & McTagart are carried out in two cycle. The results showed that of the 30 students, when the teacher used the lecture method the results of the evaluation were only 24% that reached the KKM score (65), the first cycle of student learning evaluation results increased to 46% and in the second cycle the results of student evaluations reached 80% who achieved the KKM score and students were more enthusiastic about learning. So, it can be concluded that the Role Playing method can improve students motivation.*

Keywords- *Methods, Role Playings, Motivation*

PENDAHULUAN

Ilmu Kimia merupakan bidang ilmu baru bagi peserta didik kelas X. Anggapan ini diperoleh dari wawancara peneliti terhadap beberapa peserta didik kelas X pada awal tatap muka mata pelajaran Kimia. Oleh karena itu perlu dikenalkan dan ditanamkan konsepnya kepada peserta didik

sejak awal. Selain itu materi kimia yang sebagian besar bersifat abstrak cukup menyulitkan guru dalam menanamkan konsep. Untuk itu seorang guru harus pandai memanfaatkan situasi sehingga membuat peserta didik termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dengan baik.

Penelitian ini berawal dari kesulitan peneliti sebagai guru mata pelajaran kimia di SMAN 1 Muara Padang dalam menyampaikan materi konsep ikatan kimia. Beberapa kali dijelaskan peserta didik masih belum memahami ikatan antara satu atom dengan atom lain dalam membentuk ikatan kimia. Hal ini dibuktikan dari hasil Penilaian Harian yang rendah dari Kompetensi Dasar Ikatan Kimia. Metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih konvensional yaitu metode ceramah. Hal lain juga disebabkan rendahnya Intake peserta didik saat tes penjurangan PPDB di tahun tersebut. Dengan menggunakan metode ceramah, diakhir pembelajaran diadakan evaluasi ternyata hanya 24% mencapai kriteria ketuntasan minimal.

Peneliti juga terinspirasi dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, antara lain Yuliana dkk (2014) Sesilia (2016) dalam penelitiannya bahwa metode role playing dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berbicara peserta didik. Menurut Munawaroh, M (2017), metode Role Playing sangat membantu pendidik meningkatkan motivasi belajar peserta didik, mampu meningkatkan jumlah peserta didik yang tuntas belajar dan pendidik merasa tertantang untuk lebih inovatif dalam setiap pembelajarannya.

Kegiatan proses belajar mengajar, didalamnya guru harus bisa berperan sebagai motivator. Seorang guru harus mempunyai kemampuan merangsang dan memberikan dorongan agar kemampuan dan kreatifitas peserta didik tumbuh dan berkembang. Menurut Montessori dalam

Sardiman (2008) mengemukakan bahwa peserta didik memiliki tenaga untuk berkembang sendiri dan membentuk sendiri, sedangkan pendidik bertindak sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan peserta didik. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang termotivasi untuk belajar akan mudah untuk memahami pelajaran yang diterimanya, pendidik bertindak sebagai pengarah dan merencanakan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Sebenarnya banyak metode pembelajaran yang ada, hanya saja tidak semua metode bisa digunakan untuk semua jenis materi. Hal ini disebabkan karena masing-masing materi mempunyai karakteristik yang berbeda. Bertolak dari kenyataan diatas peneliti mencoba untuk mencari terobosan baru dalam menanamkan konsep yang mungkin lebih disukai peserta didik. Selama ini peneliti beranggapan bahwa untuk menanamkan konsep ikatan kimia pada peserta didik cukup sulit, untuk itu salah satu konsep yang peneliti anggap paling mewakili adalah pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Dengan metode *Role Playing* penulis berharap bahwa peserta didik akan termotivasi sehingga mampu menerima dan mencerna materi dengan lebih mudah. Selain itu dengan metode *Role Playing* peneliti berharap agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan nyaman dan menyenangkan.

Penelitian ini juga dilakukan karena menurut hasil penelitian Pratiwi (2015) menyebutkan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan kerjasama antar peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian Firosalia Kristin (2018), menjelaskan bahwa metode Role Playing mampu meningkatkan hasil belajar mulai dari 1,65 % yang tuntas menjadi 64,32 %, merupakan peningkatan yang cukup berarti. Menurut Murjiatik, K (2015) metode Role Playing dapat digunakan untuk metode pembimbingan kelompok terhadap agresivitas pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sumber Rebang. Penelitian yang dilakukan Alfiani (2015) menyebutkan bahwa Role Playing merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati, dimana permainan ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang.

Motivasi

Menurut Samsudin (2010) mengemukakan bahwa motivasi adalah proses mempengaruhi atau mendorong dari luar terhadap seseorang atau kelompok kerja agar mereka mau melaksanakan sesuatu yang telah ditetapkan.

Richard M. Stears dalam Sedarmayanti (2009), motivasi adalah kekuatan kecenderungan seorang individu melibatkan diri dalam kegiatan yang berarahkan sasaran dalam pekerjaan. Ini bukan perasaan senang yang relatif

terhadap hasil berbagai pekerjaan sebagaimana halnya kepuasan, tetapi lebih merupakan perasaan sedia/rela bekerja untuk mencapai tujuan pekerjaan.

Siagian (2009), menyatakan bahwa motivasi merupakan daya dorong bagi seseorang untuk memberikan kontribusi yang sebesar mungkin demi keberhasilan organisasi mencapai tujuannya. Selain itu, Qonita (2012), istilah motivasi (motivation) berasal dari Bahasa Latin, yakni *movere*, yang berarti "menggerakkan" (to move). Motivasi (motivation) kata dasarnya adalah motif (motive) yang berarti dorongan, sebab atau alasan seseorang melakukan sesuatu. Menurut Kristiawan (2017) guru sebagai motivator hendaknya dapat mendorong peserta didik agar bergairah dan aktif belajar. Dalam memberikan motivasi, guru dapat menganalisis motif-motif yang melatar belakangi peserta didik malas belajar dan menurun prestasinya. Motivasi dapat efektif bila dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik.

Metode Role Playing

Menurut Syamsu (2000) model pembelajaran role playing merupakan salah satu permainan gerak yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan sekaligus melibatkan unsur bahagia. Dalam role playing peserta didik harus diarahkan pada situasi tertentu seakan-akan berada di luar kelas, meskipun kenyataannya pada saat pembelajaran berlangsung terjadi di dalam kelas.

Pada model pembelajaran role playing, titik fokusnya terletak pada keterlibatan emosional serta pengamatan

indera ke dalam situasi permasalahan nyata yang dihadapi. Melalui model Role Playing ini, diharapkan para peserta didik bisa 1) mengeksplorasi perasaannya; 2) mendapatkan wawasan tentang nilai, sikap dan persepsinya; 3) mengembangkan sikap serta keterampilan dalam memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi; 4) mengeksplorasi inti dari masalah yang diperankan melalui berbagai teknik/cara.

Selain itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan topik masalah (skenario) sehingga akan memadai bagi para peserta didik, adapun diantaranya: usia peserta didik, latar belakang, kerumitan masalah, sosial budaya, kepekaan topik yang dijadikan sebagai masalah dan pengalaman peserta didik dalam role playing. Pada model belajar ini peserta didik dijadikan sebagai subyek dari kegiatan pembelajaran, dan mereka secara aktif harus melakukan praktik-praktik berkomunikasi dengan temannya dalam kondisi tertentu. Pembelajaran efektif akan dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri peserta didik (Departemen Pendidikan Nasional, 2002).

Role playing adalah suatu gambaran spontan dari situasi, kondisi atau keadaan yang khusus dilakukan oleh sekelompok orang yang terdiri dari para peserta didik. Role playing disini yaitu terjadinya hubungan antara peserta didik dalam situasi tertentu (Suharto: 1997). *Role playing* adalah tindakan di luar peranan yang ditentukan sebelumnya, karena tujuannya adalah menciptakan kembali gambaran histori masa silam, peristiwa yang mungkin terjadi pada

masa mendatang, peristiwa-peristiwa sekarang atau situasi-situasi bayangan pada suatu tempat serta waktu tertentu, sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pribadi dan motivasi yang mendorong tingkah lakunya Supriono dan Sapari (2001).

Langkah-langkah model pembelajaran *role playing*, 1) guru menyusun serta menyiapkan scenario; 2) menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung; 3) guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang peserta didik; 4) menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai; 5) memanggil peserta didik untuk menjalankan scenario; 6) setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain; 7) setelah semua sudah selesai dilakukan, setiap peserta didik diberi lembar kerja untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok; 8) setiap kelompok menyampaikan kesimpulan; 9) pendidik memberikan kesimpulan secara umum; 10) evaluasi. Kelebihan model pembelajaran *role playing* yaitu 1) memberikan kesan yang kuat dan lama terhadap ingatan peserta didik; 2) menarik bagi peserta didik, sehingga menjadikan kelas menjadi antusias dan dinamis; 3) membangkitkan semangat dalam diri peserta didik serta menumbuhkan kebersamaan; 4) peserta didik bisa terjun langsung dalam memerankan sesuatu yang hendak di bahas dalam kegiatan belajar, sedangkan kekurangannya adalah 1) membutuhkan waktu yang lama dalam kegiatan scenario; 2) peserta didik sering

mengalami kesulitan dalam memainkan peran; 3) kegiatan role playing tidak akan maksimal jika suasana kelas tidak memadai; 4) jika peserta didik tidak dipersiapkan dengan sungguh-sungguh maka skenario tidak akan berjalan dengan baik; dan 5)

Tidak semua konsep pembelajaran bisa menggunakan model ini.

METODE PENELITIAN

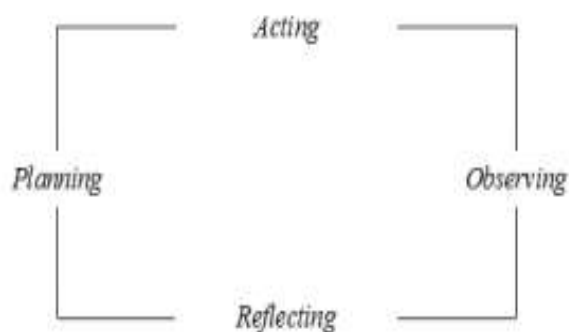
Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Muara Padang yang berlokasi desa Sumber Makmur Kecamatan Muara Padang Kabupaten Banyuasin. Sebagai kelas sampel adalah kelas X MIPA-1 dengan jumlah peserta didik 30 terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2017 semester ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018. Peserta didik yang dijadikan subyek penelitian adalah peserta didik kelas X MIPA-1 dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang.

Langkah persiapan yang dilakukan dalam penelitian ini diawali dengan observasi pra penelitian untuk mengetahui motivasi awal peserta didik dalam pembelajaran kimia. Tahap berikutnya adalah mempersiapkan penelitian dengan langkah berikut, 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.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif.

Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengetahui penerapan pembelajaran Role Playing untuk mengurangi kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan soal. Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data deskriptif yang menjelaskan tentang penerapan pembelajaran Role Playing. Selain itu akan dinilai bagaimana aktivitas peserta didik dan guru dalam pembelajaran.

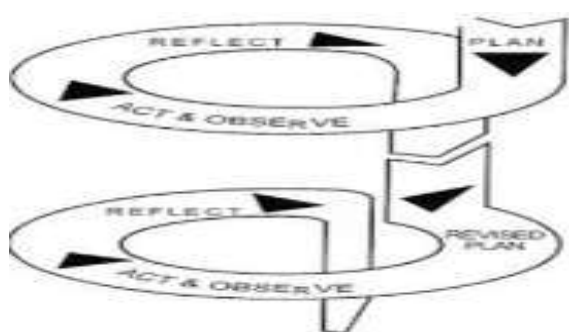
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) atau sering disebut PTK. Menurut Arikunto (2006), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi pada suatu kelas. Pada penelitian ini mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan (tindakan), pengamatan (observasi), dan refleksi. Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai siklus yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus PTK Menurut Kurt Lewin

Pada tiap-tiap siklus berisi 2 kali pertemuan. Apabila sudah diketahui letak keberhasilan maupun hambatan dari pelaksanaan siklus pertama, maka ditentukan rancangan yang telah direvisi

untuk pelaksanaan siklus kedua. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart, yaitu model skema yang merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Pada Gambar 2 di bawah ini disajikan kutipan model visualisasi bagan yang disusun oleh Kemmis dan Taggart. Model kemmis & Mc Taggart merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin sebagaimana yang diutarakan di atas. Hanya saja, komponen *acting* (tindakan) dengan *observing* (pengamatan) dijadikan sebagai satu kesatuan. Disatukan kedua komponen tersebut disebabkan oleh adanya kenyataan bahwa penerapan *acting* dan *observing* merupakan dua kegiatan yang tidak terpisahkan. Maksudnya, kedua kegiatan harus dilakukan dalam satu kesatuan waktu, ketika tindakan dilaksanakan begitu pula observasi juga harus dilaksanakan. Untuk lebih tepatnya, berikut ini dikemukakan bentuk desainnya (Kemmis & Mc Taggart dalam Kusumah dan Dwitagama, (2009).



Gambar 2. Siklus PTK Menurut Kemmis & Mc Taggart

Penelitian diawali oleh tahap perencanaan. Pada tahap ini, direncanakan dan disiapkan segala sesuatu yang akan dilakukan dan dibutuhkan dalam metode pembelajaran Role Playing. Selama dilakukan tindakan juga dilakukan observasi

untuk mengumpulkan data. Tahapan terakhir adalah tahap refleksi, tahap refleksi didasarkan pada bukti-bukti empiris dari data yang telah terkumpul berdasarkan hasil pengamatan selama tahap observasi. Tahap refleksi merupakan faktor yang penting untuk melakukan revisi rencana berikut. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, tes dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rencana yang dilakukan peneliti untuk memulai siklus I adalah dengan menyebarkan angket tentang minat peserta didik secara umum terhadap mata pelajaran kimia. Hal ini dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik terhadap proses belajar kimia sehingga peneliti bisa menentukan strategi mengajar yang lebih baik untuk pembelajaran berikutnya.

Tahap berikutnya peneliti membuat suatu skenario pembelajaran yang intinya menerangkan tentang bagaimana karakteristik atom-atom dalam usahanya untuk menstabilkan diri sampai terjadinya proses ikatan kimia untuk membentuk senyawa ion. Sebelum pelaksanaan KBM, peneliti menginformasikan metode pembelajaran Role Playing ini kepada peserta didik sehingga pada saat pelaksanaan peserta didik sudah memahami.

Oleh karena pada skenario ini membutuhkan pemaian pemeran, maka peneliti menunjuk dua orang peserta didik

yang peneliti anggap cukup mampu untuk memerankan peran yang telah dircanakan dalam skenario tersebut. Dua hari sebelum pelaksanaan siklus I skenario pembelajaran diserahkan kepada peserta didik yang bertugas sebagai tokoh pemeran untuk dipelajari.

Selanjutnya peneliti membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok. Masing-masing kelompok terdiri atas 5 peserta didik. Pembentukan kelompok ini didasarkan atas jumlah peserta didik dalam satu kelas, pemerataan kemampuan peserta didik serta pemerataan jenis kelamin peserta didik. Karena jumlah peserta didik dalam satu kelas ada 30 peserta didik maka pembagian kelompok bisa merata dengan jumlah 6 kelompok. Pelaksanaan pada siklus 1 adalah, 1) sebelum pelajaran dimulai peneliti minta kepada setiap anggota kelompok menempati dan bergabung dengan kelompok masing-masing; 2) peneliti mulai membuka pelajaran dengan menuliskan Kompetensi Dasar yang akan dipelajari serta menekankan tentang tujuan pembelajaran; 3) peneliti memberikan pertanyaan awal tentang konfigurasi elektron, elektron valensi dan kemampuan unsur untuk menstabilkan diri sebagai pra pengetahuan peserta didik dengan menunjuk salah seorang anggota kelompok untuk menuliskan jawaban di papan tulis; 4) tahap berikutnya peneliti mempersilahkan peserta didik yang bertugas memerankan skenario untuk maju kedepan kelas dan diskusinya, hal ini dapat diamati dari anggota kelompok yang saling menunjuk temannya ketika mendapat giliran untuk

melaksanakan tugasnya, sementara itu setiap kelompok mengamati dengan seksama. Agar lebih jelas, pemeran diminta untuk mengulangi adegan sekali lagi; 5) setelah memerankan tugasnya peserta didik diminta bergabung dengan kelompoknya untuk berdiskusi dan mengerjakan LKS(Lembar Kerja Peserta didik) yang telah dibagikan. Dari hasil diskusi, setiap kelompok yang diwakili salah satu anggotanya secara bergilir menyampaikan hasil diskusinya; 6) peneliti melakukan validasi hasil kesimpulan peserta didik serta mempersilahkan peserta didik kembali ke tempat duduk masing-masing untuk mengerjakan soal evaluasi.

Dari hasil pengamatan, peneliti dan pengamat menemukan hal-hal sebagai berikut, 1) peserta didik kelihatan lebih bersemangat dan nampak antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan sebelumnya ketika pembelajaran dilakukan secara konvensional, yaitu semua terpusat pada guru (teacher oriented); 2) peserta didik kelihatan agak kurang nyaman dengan hadirnya kolaborator (pengamat), ini dapat diamati dari tingkah laku peserta didik yang setiap saat menoleh kebelakang untuk melihat kolaborator; 3) perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran cukup bagus; 4) pemeran agak kelihatan kaku dalam melakukan "Acting" sesuai dengan skenario; 5) ada kelompok yang kurang berani maju untuk mempresentasikan hasil 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 .Nilai hasil evaluasi dan angket prapenelitian dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Pra Penelitian

NO	PERTANYAAN	Ya	Tidak	Tidak tahu
1	Senang dengan pelajaran kimia	22	6	2
2	Senang dengan guru kimia	28	2	-
3	Senang membaca buku kimia	21	9	-
4	Merasa bahwa kimia pelajaran yang sulit	22	6	2
5	Memperhatikan ketika di ajar	28	2	-
6	Tahu manfaat belajar kimia	29	1	-
7	Merasa ada harapan lain dalam belajar kimia	18	8	-
8	Akan menggeluti bidang kimia	10	10	10

Tabel 2. Rentangan dan Hasil Perolehan Nilai Peserta didik

NO	PEROLEHAN NILAI	JUMLAH PESERTA DIDIK	PROSENTASE
1	< 50	4	14
2	51 – 64	10	33
3	65 – 80	16	53
4	>80	-	0
		30	100

Dari kegiatan evaluasi diperoleh hasil sebagai berikut:Peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari 65 sebanyak 16 peserta didik dan Peserta didik yang memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan 65 sebanyak 14 peserta didik. Berdasarkan data tersebut angka ketuntasan peserta didik adalah 46 %.

Berdasarkan hasil angket peserta didik dapat diketahui bahwa secara umum peserta didik menyukai pelajaran kimia sekaligus gurunya. Sebagian peserta didik selalu memperhatikan bila sedang diajar kimia, tetapi hampir separoh peserta didik

merasa kesulitan dalam menerima pelajaran. Mungkin penyebab semua ini adalah metode pembelajaran yang kurang variatif sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk mempelajari kimia sekaligus berpengaruh pada kurangnya keinginan peserta didik untuk menggeluti bidang kimia di masa mendatang. Untuk itu motivasi peserta didik dalam mempelajari kimia memang perlu sekali ditingkatkan. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi peserta didik 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) peserta didik sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, maka untuk selanjutnya kondisi ini perlu dipertahankan; 2) peserta didik merasa kurang nyaman ketika kolaborator berada dalam ruangan, untuk itu pada pembelajaran berikutnya perlu dijelaskan pada peserta didik bahwa kedudukan kolaborator hanya terbatas sebagai pengamat saja tanpa ada kaitan dengan tingkah laku peserta didik 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 peserta didik tersebut; 4) mengingat pemeran skenario kurang semangat atau agak kaku dalam memainkan peranannya maka pada siklus berikutnya perlu diadakan pergantian pemain. Dari temuan hasil evaluasi diperoleh data bahwa jumlah peserta didik yang tuntas belajar (mempunyai nilai lebih besar atau sama dengan 65) sebanyak 14 peserta didik yaitu sekitar 46%. Sebagai bahan pertimbangan, pada Kompetensi Dasar sebelumnya dengan menggunakan metode belajar konvensional (ceramah, tanya jawab, tugas),

jumlah peserta didik yang tuntas mencapai 24%.

Pada siklus kedua ini peneliti memulai dengan pembuatan skenario pembelajaran. Seperti halnya pada siklus I, skenario yang pada dasarnya menjelaskan tentang rumus Lewis dan proses pembentukan ikatan kovalen sudah harus diserahkan kepada peserta didik yang akan bertugas sebagai pemeran dua hari sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus kedua. Peserta didik yang ditugasi untuk memerankan dalam skenario siklus kedua dipilih dari peserta didik lain yang bukan pemeran pada siklus I yang peneliti anggap lebih mampu.

Berdasarkan temuan yang ada pada siklus I peneliti mencoba untuk mengubah posisi kelompok dengan membagi rata peserta didik yang kelihatan aktif pada pelaksanaan pembelajaran di siklus I. Tentang ketidaknyamanan peserta didik dengan adanya kolaborator, maka peneliti mencoba untuk menjelaskan pada peserta didik bahwa kedudukan kolaborator hanya terbatas sebagai pengamat tanpa mempengaruhi nilai peserta didik baik kognitif maupun afektif.

Berdasarkan temuan-temuan yang ada pada siklus I, maka pelaksanaan kegiatan siklus II mengulangi kegiatan yang ada pada siklus I setelah mengalami perbaikan-perbaikan ataupun revisi. Seperti halnya pada siklus I, pada tahap awal yang dilakukan oleh peneliti adalah menuliskan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran. Untuk menggali kemampuan awal peserta didik sebelum memasuki materi ikatan

kovalen, maka peneliti memberikan pertanyaan sebagai pra pengetahuan. Kali ini yang ditunjuk adalah peserta didik yang peneliti anggap tidak aktif pada saat kegiatan siklus I. Meskipun jawaban yang diberikan salah, peneliti tetap memberikan penghargaan atas keberaniannya dalam menjawab. Hal ini peneliti anggap sebagai salah satu upaya untuk memotivasi peserta didik.

Tahap berikutnya peserta didik kembali diminta bergabung dengan kelompok masing-masing yang telah mengalami perubahan posisi, sementara itu yang bertugas memerankan skenario mempersiapkan diri untuk tampil kedepan. Setelah pemeran menyelesaikan tugasnya, setiap kelompok berdiskusi untuk membahas apa yang telah dilakukan oleh pemeran sekaligus mengerjakan LKS yang sudah dibagikan

Sementara peserta didik berdiskusi, peneliti mencoba berjalan berkeliling ke masing-masing kelompok untuk memberi motivasi, kemudian mempersilahkan kelompok yang sudah selesai untuk lebih dulu mempresentasikan hasil diskusinya. Setelah semua kelompok menyelesaikan tugasnya peneliti memvalidasi hasil dan membuat kesimpulan.

Tahap berikutnya adalah evaluasi dan pengisian angket. peserta didik diminta untuk kembali ketempat duduk masing-masing untuk mengerjakan soal evaluasi . Selesai pelaksanaan evaluasi peserta didik

diberi kesempatan untuk mengisi angket yang berhubungan dengan metode role playing. Tahap akhir dari kegiatan pelaksanaan siklus II adalah menutup kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan siklus II diperoleh data dan temuan - temuan antara lain, 1) semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih tinggi; 2) beberapa peserta didik yang sebelumnya kurang aktif dalam siklus 1 sudah mulai menunjukkan keaktifannya, baik ketika menjawab pertanyaan maupun saat berdiskusi dengan peserta didik lain; 3) peserta didik mulai tidak terpengaruh lagi dan terbiasa dengan kehadiran kolaborator atau pengamat; 4) masih ada sebagian kecil peserta didik yang kurang aktif dalam diskusi kelompok. Selesai kegiatan pembelajaran sebagian besar peserta didik mengajukan permohonan kepada peneliti (guru pengajar) agar menggunakan metode role playing pada pembelajaran berikutnya; dan 5) hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik yang diteliti yang mendapatkan nilai kurang dari 65 sebanyak 5 peserta didik, untuk nilai lebih dari 65 sebanyak 24 peserta didik sedangkan 1 orang peserta didik tidak masuk sekolah karena sakit. Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus kedua meningkat menjadi 80 % naik 33 % dibandingkan pada siklus pertama. Hal ini dapat ditunjukkan oleh tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil evaluasi siklus 2

No. RPP	Jumlah peserta tes	Jumlah yang tuntas	Jumlah yang tidak tuntas	% ketuntasan
2	30	24	5	80 %

Dari angket yang sudah diisi peserta didik diperoleh data sebagai berikut,

Tabel 4. Hasil Angket Respon peserta didik tentang KBM

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Menyukai metode ceramah saja	3	27
2	Menyukai metode diskusi saja	10	20
3	Menyukai metode yang bervariasi	28	2
4	Metode Role Playing menarik utk materi ikatan kimia	29	1
5	Lebih termotivasi belajar kimia dengan metode Role Playing	29	1
6	Lebih mudah memahami pembelajaran dengan metode Role Playing	28	2
7	Secara umum menyukai metode Role Playing	29	1

Hasil pengamatan pada siklus II diperoleh gambaran bahwa secara umum peserta didik 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 diri peserta didik, akan menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri yang tinggi. Oleh karena itu hal ini perlu dilakukan dan ditingkatkan pada kegiatan pembelajaran yang berikutnya.

Dengan adanya permintaan sebagian besar peserta didik untuk mengulang penggunaan metode role playing pada pembelajaran berikutnya menunjukkan bahwa peserta didik termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk sebagian kecil peserta didik yang masih kurang aktif sebaiknya diberikan perlakuan khusus setelah melihat latar belakangnya. Guru atau peneliti hendaknya memberikan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan (pra siklus), siklus 1 dan siklus 2.

perhatian khusus bagi beberapa peserta didik yang belum menunjukkan keaktifannya dalam suatu kelompok.

Melalui lintas mata pelajaran khususnya pelajaran Bahasa Indonesia dapat mendukung terhadap *Acting* peran seorang pemain dalam metode Role Playing. Penguasaan komunikasi dan gerak acting seorang peserta didik dalam menjalankan perannya dapat ditingkatkan melalui kegiatan teater pada pelajaran Bahasa Indonesia maupun kegiatan Ekstrakurikuler.

Adapun hasil belajar peserta didik sebelum tindakan dan sesudah tindakan dapat dilihat sebagai berikut: 1) pada pra siklus peserta didik yang nilai evaluasinya mencapai KKM 24%; 2) pada siklus 2 peserta didik yang hasil evaluasi mencapai KKM 46 %; dan 3) pada siklus 3 peserta didik hasil evaluasinya yang mencapai KKM 84 %. Dengan data tersebut membuktikan Dari hasil dan uraian diatas menunjukkan bahwa penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan motivasi belajar peserta

didik pada materi Ikatan Kimia.

Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Fiolia Kristin (2018), dengan metode Role Playing hasil belajar meningkat dari 1,65% yang nilainya di atas KKM menjadi 64,32%. Kemudian temuan Murtadio (2012) menyebutkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 sebesar 34%, 66% dan 71%. Penelitian yang dilakukan Pratiwi (2015) menyebutkan metode Role Playing dapat meningkatkan kerja sama antar peserta didik. Dalam penelitiannya Murjiatik (2015) menjelaskan bahwa teknik Role Playing dapat digunakan dalam bimbingan kelompok terhadap agresivitas pada peserta didik di SMA Negeri 1 Sumber Rembang. Metode Role Playing memiliki pengaruh yang sama dengan metode Time Token dan Coopetative Learning (Kristiawan, 2013) (Kristiawan, dkk 2016).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaborasi antar guru mata pelajaran serumpun, kepala sekolah dan peneliti dapat disimpulkan bahwa Metode Role Playing dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik pembelajaran konsep Ikatan Kimia. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi belajar peserta didik pra siklus 24 % mencapai KKM, siklus 1 meningkat menjadi 46 % dan siklus 2 meningkat menjadi 84 %.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aziz, A.(2007). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung: Alfabeta.
2. Arikunto,S. (2004).*Evaluasi Program Pendidikan; Pedoman Teroritis Praktis bagi Praktisi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
3. Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka.
4. De Porter,B.(2000). *Quantum teaching*. Bandung: Kaifa Djamarah,
5. Djamarah.(2002). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta Wahab,
6. Djamarah, Bahri S.(2010).*Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta
7. Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
8. Hamalik, O. (2009).*Pendidikan Guru Berdasarkan PendekatanKompetensi*. Jakarta: PT Bumi Aksara
9. Hamdani.(2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia. <https://repository.usd.ac.id>
10. Hasibuan J, Moedjiono. (2006). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
11. Husna N, Utami C. (2016). *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi Kelas XI SMAN 1 Singkawang*. Singkawang: JPMI STKIP Singkawang.

12. Kristiawan M, Safitri D dan Lestari R. (2017). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
13. Kristiawan, M. (2013). The Implementation of Cooperative Learning in English Class of Favorite School of Secondary High School 5 Batusangkar, West Sumatera. *International Journal of Educational Administration and Policy Studies*, 5(6), 85-90.
14. Kristiawan, M., Parlian, R. B., & Johari, I. (2016). The Effect of Time Token Technique towards Students' Speaking Skill at Science Class of Senior High School 1 Pariaman. *Al-Ta'lim Journal*, 23(1), 22-28.
15. Kristin, F. (2018). *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS*. Kudus: Universitas Muria Kudus
16. Moleong J. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
17. Muhibbin, (2006). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Perkasa
18. Munthe, Z. (2008). *Strategi pembelajaran Aktif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
19. Murjiatik, K. (2015). *Pengaruh Bimbingan kelompok terhadap Pemahaman Agresivitas pada swa Melalui Teknik Role Playing di SMAN 1 Sumber Reimbang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
20. Murtadio, M. (2012). *Penerapan Metode Role Playing Pada SK Memahami Kegiatan Pelaku Ekonomi di Masyarakat Mata Pelajaran IPS sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP 4 Kudus*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
21. Nasution, SA, (1982). *Teknologi Pendidikan*, Bandung, PT. Jemmars Noehi.
22. Nasution. (2000). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara
23. Pratiwi, I. (2015). *Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw dan Role Playing Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerja sama Siswa Kelas V SD Pada Pelajaran IPS*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
24. Qonita, A. (2012). *Motivasi Kerja Utama Petani dalam Kemitraan dengan Pusat Pengolahan Kelapa Terpadu di Kabupaten Kulon Progo*.
25. Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
26. Sardiman. (1994). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
27. Setawan, A, Slameto. (2017). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 Melalui Metode Bermain Peran Berbantuan Media Kantin Sekolah*. Medan: Universitas Negeri Medan.
28. Siagian, S. (2004). *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
29. Soetomo. (1993). *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
30. Sudjana, N. (2002). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Jakarta: Rineka Cipta

31. Suryabrata. (2008). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfabeta Syah.
32. Yuliana, Y., Kristiawan, M., & Suhartie, T. (2014). The Effect of Role Play Toward Experiment Study at Grade XI Padang Pariaman Regency. *The Journal of Applied Sciences Research*.1(4): 279-283.