

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
(ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN EKONOMI PESERTA DIDIK KELAS X IIS
DI SMA NEGERI 2 BANJARMASIN**

EVA MAYA KESUMA SARI

Program Studi Magister Pendidikan IPS FKIP Universitas Lambung Mangkurat

magister_pendips@rocketmail.com

Abstract

Education is an activity that has core interactions between students and educators as well as various educational sources. Interaction between students and educators and educational resources can take place in social situations (education), Classroom Action Research is used to describe the motivation and learning outcomes of students' economic subjects in Class X IIS SMA Negeri 2 Banjarmasin. Classroom Action Research is conducted when learning activities take place, both overall and related to the material. The results of the study show that the application of role playing makes students as the subject of learning activities, and they must actively practice the communication with their friends. Learning motivation of students looks enthusiastic and dynamic. So that it can improve the positive climate to improve maximum learning outcomes.

Keywords: *Learning, role playing, and learning motivation*

Abstrak

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang berintikan interaksi antara peserta didik dengan para pendidik serta berbagai sumber pendidikan. Interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber-sumber pendidikan tersebut dapat berlangsung dalam situasi pergaulan (pendidikan), Penelitian Tindakan Kelas digunakan guna mendeskripsikan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran ekonomi peserta didik kelas X IIS SMA Negeri 2 Banjarmasin. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan ketika kegiatan pembelajaran yang berlangsung, baik secara keseluruhan maupun terkait dengan materi. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan role playing menjadikan peserta didik sebagai subyek dari kegiatan pembelajaran, dan mereka secara aktif harus melakukan praktik-praktik berkomunikasi dengan temannya. Motivasi belajar peserta didik terlihat antusias dan dinamis. Sehingga mampu meningkatkan iklim positif untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

Kata Kunci: Pembelajaran, role playing, dan motivasi belajar

PENDAHULUAN

Kurikulum ekonomi merupakan suatu konsep atau kontrak yang merencanakan pendidikan ekonomi bagi sekelompok penduduk usia muda tertentu yang mengikuti jenjang pendidikan tertentu (Syaiful, 2006). Tujuan dari lembaga pendidikan pada jenjang pendidikan tertentu menentukan konsep pendidikan ekonomi yang harus dikembangkan bagi peserta didik lembaga pendidikan tersebut. Oleh karena itu kurikulum pendidikan ekonomi

digambarkan dalam bentuk tujuan, materi/pokok bahasan, cara belajar peserta didik, dan asesmen hasil belajar baik dalam bentuk perencanaan tertulis maupun imlementasinya. Untuk kemudian dilakukan evaluasi kurikulum untuk mengetahui keberhasilan atau kegagalan kurikulum dalam mencapai tujuan (Hasan, 1988).

Pengajaran ekonomi secara baik dan menarik, pendidik mempunyai keleluasaan mengolah dan menata materi yang ada. Sudah barang tentu tidak mungkin topik yang ada dalam kurikulum dapat diselesaikan dengan alokasi waktu yang tersedia. Untuk itulah bagaimana pendidik mengontrol berbagai materi pengajaran yang memungkinkan dipelajari di luar kelas. Kurikulum yang baik untuk kelas tertentu adalah yang cocok, terencana dengan baik, sesuai, menyajikan pemikiran yang bijaksana dan sistematis. Tujuan kurikulum adalah membuka peluang melalui perencanaan yang bijaksana bagi tumbuhkembangnya mata pelajaran dan para peserta didiknya (Hasbullah, 2005).

Sesuai dengan ketentuan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dan PP No. 19 tahun 2005, maka pengembangan kurikulum pendidikan ekonomi dimasa mendatang adalah tanggungjawab satuan pendidikan. Artinya, pengembangan kurikulum pendidikan sejarah SD, SMP, SMA menjadi tanggungjawab masing-masing sekolah tersebut. Melalui pengembangan dan penempatan ekonomi lokal sebagai materi kurikulum yang dasar, terlepas apakah materi tersebut dikemas dalam mata pelajaran ekonomi ataupun mata pelajaran lain. Posisi materi ekonomi lokal dalam kurikulum dianggap penting karena pendidikan harus dimulai dari lingkungan terdekat dan peserta didik harus menjadi dirinya sebagai anggota masyarakat terdekat (Hasan, 1988). Kurikulum ekonomi tersebut harus mampu mengembangkan kualitas manusia Indonesia masa mendatang, yaitu (1) semangat yang kuat, (2) kemampuan berpikir baik yang bersifat proaktif maupun reaktif (3) memiliki kemampuan mencari, memilih, menerima, mengolah dan memanfaatkan informasi melalui berbagai media (4) mengambil inisiatif (5) tingkat kreativitas yang tinggi dan (6) kerjasama yang tinggi (Warsita, 2008).

Agar psoses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik dan mencapai sasaran, maka salah satu faktor penting yang harus diperhatikan adalah menentukan cara mengajarkan bahan pelajaran kepada peserta didik dengan memperhatikan tingkat kelas, umur, dan lingkungannya tanpa mengabaikan faktor-faktor lain. Banyak metode yang digunakan dalam mengajar. Untuk memilih metode-metode mana yang tepat digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran, terlebih dahulu penulis akan menyebutkan macam-macam metode

pengajaran. Metode-metode yang digunakan dalam pengajaran yaitu: Metode ceramah, tanya jawab, diskusi, pemberian tugas dan resitasi, kerja kelompok, demonstrasi dan eksperimen, sosio drama, problem solving, sistem regu, latihan, karyawisata, survey masyarakat dan simulasi (Djaya, 1982).

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat (Mahadi, 2011). Data berupa hasil angket atau lembar pengamatan dilakukan penskoran, kemudian dilakukan presentasi, merupakan data kualitatif. Data kualitatif diambil melalui aktivitas peserta didik dan guru selama pembelajaran berlangsung, yang diperoleh melalui lembar observasi (Suharsimi, 2010). Alasan peneliti melakukan metode bermain peran (*Role Playing*) karena peserta didik tersebut yang secara langsung melakukan kegiatan belajar di dalam kelas dan menyaksikan bagaimana teman-teman di kelas memerankan tokoh-tokoh atau para pelaku ekonomi sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik sehingga lebih mengetahui bagaimana peran dari masing masing pelaku ekonomi tersebut dalam kegiatan perekonomian dan dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar lebih giat lagi sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya khususnya pelajaran ekonomi. Peserta didik juga mengisi angket yang telah disediakan, dari sini dapat diketahui bagaimana minat belajar peserta didik terhadap pelajaran ekonomi, bagaimana aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas. Kemudian melakukan evaluasi dengan memperhatikan hasil belajar peserta didik pada waktu selesai proses belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan tindakan kelas siklus I dan II ditemukan beberapa hal yang menyangkut aktivitas guru, aktivitas peserta didik, hasil belajar peserta didik dan motivasi peserta didik terhadap kegiatan belajar-mengajar dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) sebagai pendekatan pembelajaran, menunjukan bahwa aktivitas guru rata-rata mencapai kriteria cukup baik.

Pada siklus I minat peserta didik hasilnya belum begitu optimal, hal ini dikarenakan guru belum terbiasa menerapkan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) bahkan dalam kegiatan pembelajaran guru nampak terlalu mendominasi proses pembelajaran karena terlalu

sibuk memberikan pengarahan kepada peserta didik secara individu maupun kelompok sehingga peserta didik kurang mandiri. Pada siklus II sudah mulai meningkat.

Di samping itu dalam penggunaan waktu yang tersedia kurang efektif dan efisien. Dari hasil observasi terhadap aktivitas guru pada siklus I dari 24 aspek kegiatan yang diobservasi diperoleh total skor keseluruhan aspek sebesar 77 dengan kualifikasi cukup baik dan pada pertemuan ke-2 diperoleh skor aktivitas guru secara sebesar 99 point dengan kualifikasi baik. Sedangkan pada siklus II sudah mulai baik.

Sedangkan berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik pada siklus I dari dua kali pertemuan secara keseluruhan telah mencapai kualifikasi cukup baik memperoleh total skor sebesar 73 dengan kualifikasi cukup baik, pada pertemuan ke-2 diperoleh total skor aktivitas peserta didik sebesar 96 point dengan kriteria kualifikasi baik. adapun rendahnya skor rata-rata aktivitas peserta didik pada pertemuan ke-1 bila dibandingkan dengan pertemuan siklus I adalah dikarenakan guru pada awal pembelajaran belum memberikan motivasi kepada peserta didik secara maksimal sehingga menyebabkan peserta didik kurang bersemangat dalam rangka mengikuti kegiatan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik juga belum begitu jelas disampaikan sehingga peserta didik masih agak bingung dalam melaksanakan tugas individu maupun kelompok dan hal ini menyebabkan rendahnya kegiatan peserta didik dalam kegiatan belajar-mengajar.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam PBM Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan I						Total Skor	Pertemuan II						Total Skor		
		Terlaksana		Skor					Terlaksana		Skor						
		Ya	Tidak	1	2	3	4		5	Ya	Tidak	1	2	3	4	5	
1. Kegiatan Awal (10 menit)																	
	1. Mempersiapkan peserta didik secara fisik dan psikis.	√	-	-	-	-	√	-	29	√	-	-	-	-	-	√	39
	2. Berdoa bersama.	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-	
	3. Mengidentifikasi kehadiran peserta didik.	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-	
	4. Menanyakan kesiapan peserta didik mengikuti	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-	

	kegiatan pembelajaran.																
5.	Mengajak peserta didik merenung bersama dan mengaitkan peran tokoh konsumen, prousen, pemerintah, maupun masyarakat luar negeri dalam kegiatan ekonomi di Indonesia	√	-	-	-	√	-	-	30	√	-	-	-	-	√	-	38
6.	Memberikan penjelasan tentang pembelajaran bermain peran (Role Playing)	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-	
7.	Melakukan apersepsi.	√	-	-	-		√	-		√	-	-	-	-		√	
8.	Memberikan motivasi.	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-	
9.	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan pengarahan tentang kegiatan yang akan dilakukan.	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	-	√	
2. Kegiatan Inti (50 menit)																	
1)	Guru membagi kelas dalam 2 kelompok	√	-	-	-	√	-	-	30	√	-	-	-	-	√		38
2)	Guru menyajikan materi pelajaran kemudian memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca, dan mempelajari pelajaran.	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	-	√	
3)	Guru menunjuk peserta didik untuk memerankan tokoh konsumen, produsen, pemerintah, dan masyarakat luar negeri dalam kegiatan ekonomi di Indonesia	√	-	-	-	-	√	-		√	-	-	-	-	√	-	
4)	Guru memberi tugas kepada kelompok untuk didiskusikan bersama anggota – anggota kelompok.	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	√	-	-	
5)	Peserta didik melakukan kegiatan berdiskusi untuk membahas masalah yang terdapat di dalam LKS. Selesai mengerjakan LKS dilanjutkan dengan kegiatan drama.		-	-	-	-	-	-			-	-	-	-	√	-	
6)	Guru menceritakan suatu masalah yang terjadi dalam kegiatan perekonomian dan salah satu peserta didiknya memainkan peranan dari	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-	

	peristiwa tersebut kadang-kadang juga diselingi dengan pertanyaan yang diajukan oleh penonton (identitas kelompok mereka).																		
7)	Guru menugaskan peserta didik/perwakilan kelompok untuk bertanya dan peserta didik berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan pertanyaan tersebut.	√	-	-	-	-	√	-		√	-	-	-	-	-	√			
8)	Guru membagi peserta didik dalam dua kelompok besar dan menugaskan peserta didik untuk memerankan tokoh dalam bermain peran	√	-	-	-	-	√	-		√	-	-	-	-	-	√			
9)	Guru membagi peserta didik dalam dua kelompok besar dan menugaskan peserta didik untuk memerankan tokoh dalam bermain peran	√	-	-	-	-	√	-		√	-	-	-	-	-	√			
10)	Guru memberikan penjelasan singkat sekaligus membimbing peserta didik membuat kesimpulan.	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√				
3. Kegiatan Akhir (10 menit)																			
1)	Guru melakukan penilaian/evaluasi baik secara kelompok maupun individu.	√	-	-	-	-	√	-	18	√	-	-	-	-	-	√			
2)	Guru mengumpulkan hasil tes, membuat skor perkembangan peserta didik, dan memberi penghargaan / reward terhadap kelompok maupun individu.	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-	22		
3)	Guru memberi tugas PR.	√	-	-	-	-	√	-		√	-	-	-	-	√	-			
4)	Memberi pesan dan nasehat.	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-			
5)	Berdo'a bersama menutup pelajaran.	√	-	-	-	-	√	-	77	√	-	-	-	-	-	√			
Jumlah		2 4	-	-	-	4 2	3 5	-		2 4	-	-	-	-	5 4	45	99		
Kualifikasi		Cukup baik								Baik									

Kriteria Skor:

1. Sangat tidak baik, tidak ada sama sekali keterkaitannya dengan yang direncanakan.
2. Tidak baik, lebih jelek dari yang direncanakan.
3. Cukup baik, hampir sama dengan yang direncanakan.
4. Baik, sama dengan yang direncanakan.
5. Sangat baik, lebih baik dari yang direncanakan

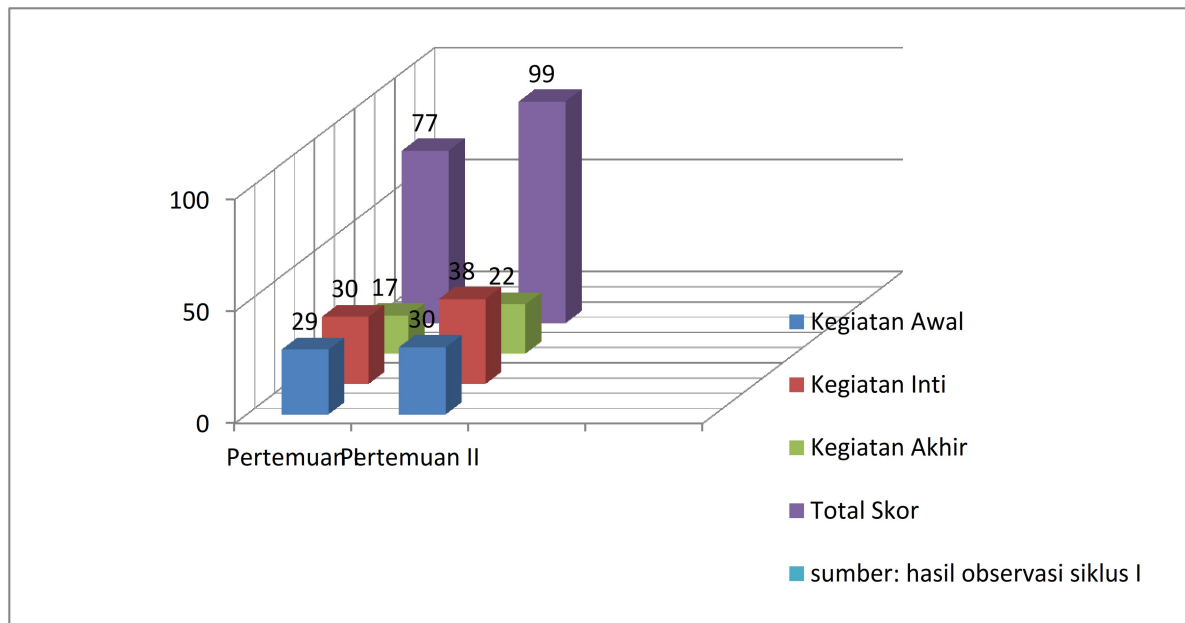
Kreteria kualifikasi total skor

1. 24 – 47 = Tidak baik
2. 48 – 71 = Kurang baik
3. 72 – 95 = Cukup baik
4. 96 – 119 = Baik
5. 120 – 143 = Sangat baik

Skor tertinggi : $24 \times 5 = 120$

Skor terendah : $24 \times 1 = 24$

Berdasarkan tabel 1 tersebut di atas dapat disajikan dalam bentuk diagram/grafik seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 1 Grafik Perbandingan Skor Aktivitas Peserta didik Siklus I

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan yang dilaksanakan oleh guru pada proses pembelajaran yang disajikan pada tabel 1 dan gambar Grafik 1 dapat dijelaskan bahwa dari 24 aspek aktivitas guru yang di observasi dan terangkum dalam tiga tahap kegiatan pembelajaran yaitu meliputi : (1) Tahap kegiatan awal (2) Tahap kegiatan inti dan (3) tahap kegiatan akhir pada saat pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran mulai dari pertemuan pertama dan kedua menunjukkan adanya peningkatan dari setiap tahap kegiatan pembelajaran yang signifikan.

Bila diamati setiap pertemuan maka pada pertemuan ke-1 menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran masih belum optimal sebab kualifikasi aktifitas guru belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu dengan kualifikasi baik. Skor aktivitas guru pada pertemuan secara keseluruhan diperoleh total skor sebesar 77 dengan kualifikasi cukup baik. Dari hasil penilaian observer terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa dari 24 aspek kegiatan guru yang di observasi dalam pelaksanaan pembelajaran sebagaimana tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa semua aspek yang direncanakan guru belum terlaksana dengan optimal terutama dalam hal menentukan peran yang cocok dalam setiap kegiatan hal ini disebabkan karena guru belum terbiasa menerapkan metode bermain peran (*Role Playing*) dalam kegiatan pembelajaran.

Pertemuan ke-2 dari hasil penilaian terhadap aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa skor aktivitas guru secara keseluruhan diperoleh total skor sebesar 99 dengan kualifikasi baik. Dari hasil penilaian observer terhadap aktivitas guru pada pertemuan ke-2 sebagaimana tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa semua aspek kegiatan yang direncanakan guru telah terlaksana dan kegiatan pembelajaran sudah mengarah pada model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) yang berpusat pada peserta didik serta motivasi dan antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran juga makin menunjukkan adanya peningkatan.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik Dalam PBM Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Pertemuan I						Total Skor	Pertemuan II						Total Skor		
		Terlaksana		Skor					Terlaksana		Skor						
		Ya	Tidak	1	2	3	4	5	Ya	Tidak	1	2	3	4	5		
1. Kegiatan Awal																	
	1) Peserta didik mempersiapkan diri secara fisik dan mental.	√	-	-	-	√	-	-	21	√	-	-	-	-	√	-	25
	2)Berdoa bersama.	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-	
	1) Menyanyikan lagu Indonesia Raya Bersama	√	-	-	-	-	√	-		√	-	-	-	-	√	-	
	2) Memperhatikan penjelasan guru tentang	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-	

	model pembelajaran metode bermain peran (Role Playing.)																		
	3) Memperhatikan motivasi dan apersepsi yang disampaikan guru.	√	-	-	-	-	√	-		√	-	-	-	-	-	√			
	4) Memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	√	-	-	-	-	√	-		√	-	-	-	-	√	-			
2. Kegiatan Inti																			
	1) Bekerja sama dalam kelompok heterogen.	√	-	-	√		-	-		√	-	-	-	-	√	-			
	2) Memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan guru.	√	-	-	√		-	-		√	-	-	-	-	√	-			
	3) Mempelajari materi pelajaran yang yang ditugaskan guru.	√	-	-	√		-	-		√	-	-	-	-	√	-			
	4) Peserta didik melakukan diskusi kelompok untuk membahas masalah yang terdapat di dalam LKS.	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-			
	5) Anggota kelompok yang sudah mengerti memberikan penjelasan pada anggota lainnya sampai anggota dalam kelompok itu mengerti.	√	-	-	-	-	√	-		√	-	-	-	-	-	√			
	6) Peserta didik-peserta didik yang ditunjuk guru memainkan peranan sebagai tokoh tokoh konsumen, produsen, pemerintah, dan masyarakat luar negeri dalam kegiatan ekonomi di Indonesia.	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-			
	7) Mereka yang memainkan peran benar-benar harus mehayati dan memperankan cerita yang sesungguhnya	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-			
	8) Peserta didik yang lain memperhatikan drama yang dimainkan diperankan oleh temannya sendiri	√	-	-	-	-	√	-		√	-	-	-	-	-	√			
										38									50

9)	setelah itu mereka memberikan tanggapan (pertanyaan, kritikan) terhadap permainan temannya.	√		-	-	√	-	-									
10)	Guru memperhatikan para murid yang telah memainkan peran sebagai tokoh konsumen, produsen, pemerintah, dan masyarakat luar negeri.	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-	
11)	Setelah guru selesai mengamati, guru memberikan evaluasi tentang kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik .	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-	
12)	Guru memberikan penilaian terhadap peserta didik yang paling baik berperan .	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-	
13)	Peserta didik yang lain merenungkan	√	-	-	-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-	
3. Kegiatan Akhir																	
1)	Mengerjakan angket / evaluasi secara individual.	√	-	-	-	√	-	-	14	√	-	-	-	√	-	-	16
2)	Mencatat tugas PR.	√	-	-	√	-	-	-		√	-	-	-	-	√	-	
3)	Memperhatikan pesan dan nasehat guru.	√	-	-	√	-	-	-		√	-	-	-	-	-	√	
4)	Membuat kesimpulan	√			-	√	-	-		√	-	-	-	-	√	-	
5)	Berdoa bersama mengakhiri pelajaran.	√	-	-	-	-	√	-		√	-	-	-	-	-	√	
Jumlah		24	-	-	10	39	24	-	73	24	-	-	-	3	68	25	96
Kualifikasi		Cukup baik								Baik							

Kriteria Skor

1. Sangat tidak baik, tidak ada sama sekali keterkaitannya dengan yang direncanakan.
2. Tidak baik, lebih jelek dari yang direncanakan.
3. Cukup baik, hampir sama dengan yang direncanakan.
4. Baik, sama dengan yang direncanakan.
5. Sangat baik, lebih baik dari yang direncanakan.

Kriteria kualifikasi total skor:

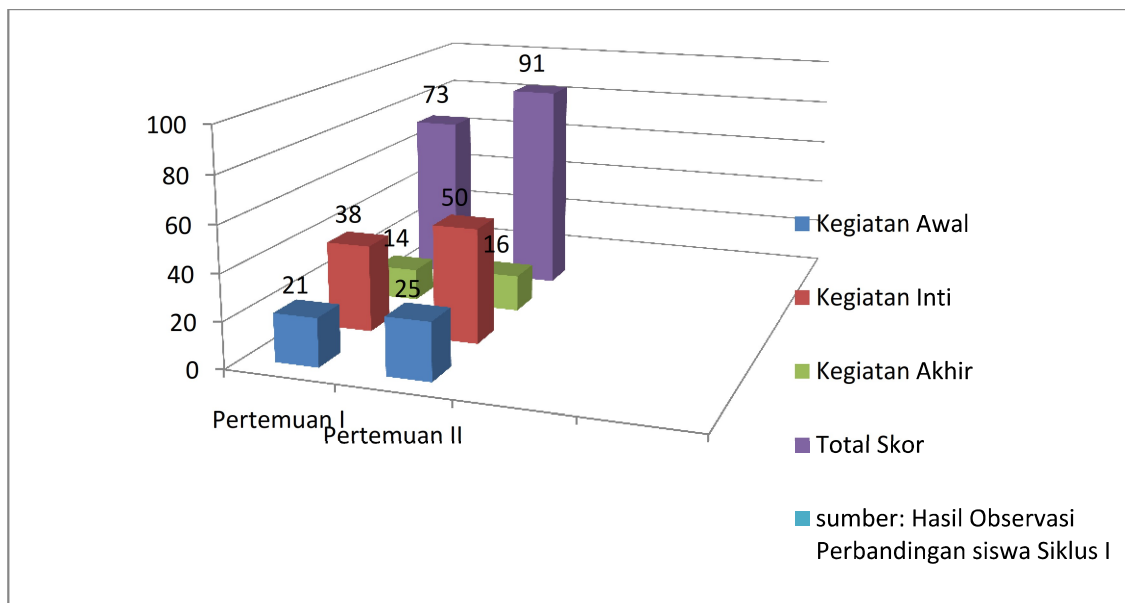
1. 24 – 47 = Tidak baik
2. 48 – 71 = Kurang baik

3. 72 – 95 = Cukup baik
4. 96 – 119 = Baik
5. 120 – 143 = Sangat baik

Skor tertinggi: $24 \times 5 = 120$

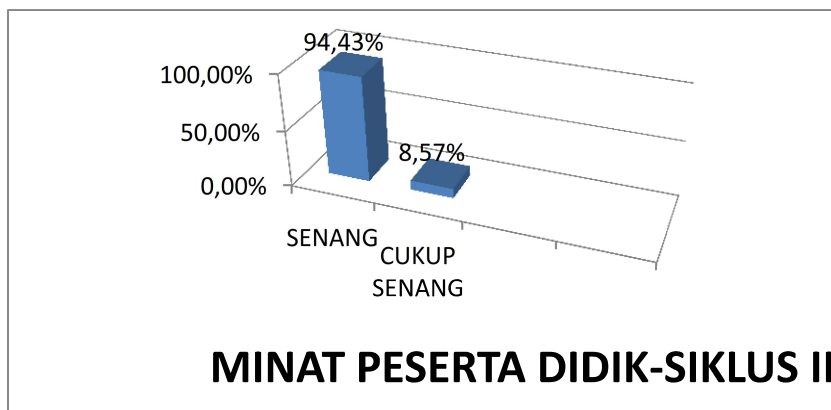
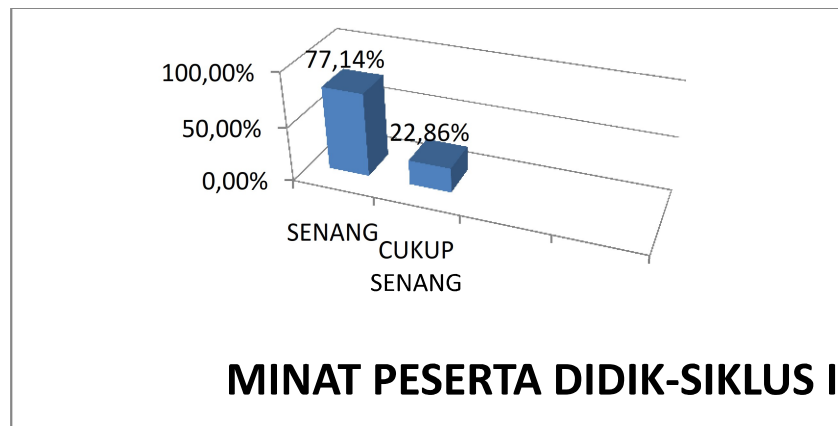
Skor terendah: $24 \times 1 = 24$

Berdasarkan tabel 2 tentang perbandingan aktivitas peserta didik pada siklus I sebagaimana tersebut diatas dapat disajikan dalam bentuk grafik seperti pada gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2 Grafik Perbandingan Skor Aktivitas Peserta didik Siklus I

Berdasarkan tabel 2.4 dan grafik 2. 4 tentang hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I dari dua kali pertemuan maka dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan ke-1 aktivitas peserta didik dari sebanyak 24 aspek kegiatan peserta didik yang di observasi yang terangkum dalam tiga tahap pelaksanaan pembelajaran yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir, diperoleh total skor aktivitas peserta didik pertemuan ke-1 sebesar 73 dengan kualifikasi cukup baik. Secara terperinci skor aktivitas peserta didik pada pertemuan ke-1 siklus I adalah sebagai berikut : (a) skor aktivitas peserta didik pada kegiatan awal sebesar 21, (b) skor kegiatan inti sebesar 38 dan (c) skor kegiatan akhir sebesar 14 dengan kualifikasi aktivitas peserta didik secara keseluruhan termasuk dalam kriteria cukup baik.



Gambar 3 Grafik Perbandingan minat Peserta didik Siklus I-II

Berdasarkan data tentang perbandingan minat peserta didik terhadap penerapan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) sebagaimana tabel 12. 4 dan gambar 12. 4 di atas menunjukkan terjadinya peningkatan minat peserta didik yang menyatakan senang mengikuti pembelajaran. Pada siklus I peserta didik yang menyatakan senang mengikuti kegiatan pembelajaran sebanyak 27 orang peserta didik (77,14%), dan menyatakan cukup senang sebanyak 8 orang peserta didik (22,86%). Pada siklus II peserta didik yang menyatakan senang mengikuti kegiatan pembelajaran sebanyak 32 orang peserta didik (91,43%) dan menyatakan cukup senang sebanyak 3 orang peserta didik (8,57%). Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan respons peserta didik sebesar 14,29%.

SIMPULAN

Motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas X IIS 4 SMA Negeri 2 Banjarmasin meningkat dari sebelum menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*).

Peserta didik lebih bersemangat dan merasa senang dalam kegiatan pembelajaran karena mereka lebih aktif, tanpa sadar mereka menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari, dan ini membawa dampak positif terhadap hasil belajar. Peserta didik dapat mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan, telah melebihi dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80% peserta didik memperoleh nilai rata-rata minimal 7,0 sehingga pembelajaran dinyatakan berhasil. Penerapan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan aktivitas guru kelas X IIS 4 SMA Negeri 2 Banjarmasin dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran. *Role Playing* melibatkan jumlah murid yang cukup banyak, cocok untuk kelas besar dan *Role Playing* dapat memberikan kepada murid kesenangan karena *Role Playing* pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain murid akan merasa senang karena bermain adalah dunia peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Djaya, D. (1982). *Metode-Metode Mengajar*. Bandung: Angkasa .
- Hasan, S. H. (1988). *Evaluasi Kurikulum*. Jakarta: Kemendikbud.
- Hasbullah. (2005). *Dasar- Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Grafindo.
- Mahadi. (2011). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Shira Media.
- Suharsimi, A. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Syaiful, D. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.