YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN : 2808-2346
e-ISSN : 2808-1854

Terindeks : Garuda, Moraref, Google Scholar, Base, dan OneSearch.

https://doi.org/10.58578/yasin.v2i6

ANALISIS PENERAPAN METODE ROLE PLAYING MATERI DRAMA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMPN 7 MATARAM

M. Zainal Mustamiin
Universitas Pendidikan Mandalika
mzainalmustamiin@ikipmataram.ac.id

Abstract

Student learning motivation is one of the goals in the learning process so that students are motivated to receive lessons, in other subjects including Indonesian it is necessary to apply appropriate methods or strategies so that students are motivated in the learning process. The main objective of this study was to determine the impact of applying the role playing method to drama material for Indonesian language subjects for class VIII SMPN 7 Mataram. This research is a Pre-Experimental design with the type of One Group Pretest and Posttest design, namely only one class is given treatment and then analyzes the results. Based on the results of the final recapitulation of the pretest value, it can be interpreted that there was an increase in motivation from before being given treatment and after being given treatment, by looking at the average value, the posttest value obtained an average value of 58.9 which is in the medium category, and the posttest results obtained the average value of 73 is in the high category. This means that the application of the role playing method to drama material for Indonesian language subjects can increase student learning motivation.

Keywords: *Method, Role Playing, Learning Motivation*

Abstrak : Motivasi belajar siswa merupakan salah satu tujuan dalam proses pembelajaran agar siswa termotivasi menerima pelajaran, dalam mata pelajaran lain termasuk bahasa indonesia perlu menerapkan metode atau strategi yang tepat agar siswa termotivasi dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dalam penelitian adalah untuk mengetahui dampak dari penerapan metode role playing pada materi drama mata pelajaran bahasa indonesia kelas VIII SMPN 7 Mataram. Penelitian ini merupakan Pre Experimental design dengan jenis One Group Pretest and Posttest design yaitu hanya satu kelas yang diberi perlakuan kemudian manganalisis hasilnya. Berdasarkan hasil rekapitulasi akhir nilai pretest tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan motivasi dari sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan, dengan melihat nilai rata-rata, pada nilai postest diperolah nilai rata-rata 58,9 berada pada kategori sedang, dan pada hasil postest diperoleh nilai rata-rata sebesar 73 berada pada kategori tinggi. Artinya bahwa penerapan metode role playing pada materi drama mata pelajaran bahasa indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Metode, Role Playing, Motivasi Belajar

Jurnal Yasin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa merupakan salah satu tujuan dalam proses pembelajaran agar siswa termotivasi menerima pelajaran, dalam mata pelajaran lain termasuk bahasa indonesia perlu menerapkan metode atau strategi yang tepat agar siswa termotivasi dalam proses pembelajaran, Berdasarkan Depdiknas (2005) Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya. Dalam kamus berdar bahasa indonesia (KBBI) bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri atau dalam bahasa lain merupakan percakapan (perkataan) yang baik; tingkah laku yang baik; sopan santun. Sedangkan bahasa indonesi dalam kamus Bahasa Indonesia (Hasan Alwi, 2002) bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik. Selain itu menurut Nina Nurhasanah (2017) memiliki peran penting dalam yaitu sebagai perantara komunikasi antara guru kepada siswa, ataupun siswa dengan sesamanya. Dalam bahasa Indonesia dipelajari berbagai aturan berbahasa yang baik dan benar seperti yang telah disahkan dalam Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) oleh pusat bahasa. Berdasarkan pandangan tersebut bahwa pelajaran bahasa indonesia merupakan pelajaran memahami aturan bahasa yang sesuai dengan standar EYD artinya siswa dituntut untuk memahai ejaan bahasa indonesia yang baik dan benar.

Termasuk dalam pembelajaran drama merupakan salah satu gendre sastra yang juga diajarkan baik pada sekolah lanjutan maupun perguruan tinggi. Pengajaran drama di sekolah dan perguruan tinggi di Indonesia, selama ini disinyalir masih kurang memuaskan. Berbagai persoalan yang mempengaruhi kondisi tersebut masih berkaitan dengan masalah lemahnya strategi pembelajaran Juliaans (2014).

Untuk itu dalam penelitian ini melakukan uji coba metode role playing (bermain peran) dalampandangan beberapa teori bahwa bahwa role playing berfungsi untuk "education for citizen" dan "group counseling" yang dilakukan oleh guru kelas. (Wahab, 2009).
Sedangkan menurut Uno(2009) mengemukakan bahwa tujuan dari penggunaan metode Role Playing antara lain:

1. Menggali perasaannya,

2. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya
3. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah
4. Mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Berdasarkan konsep-konsep yang dikemukakan di atas paling tidak tujuan penggunaan metode Role Playing yakni membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan masalah dengan bantuan kelompok.

Menurut Reza Syehma, B & Diah Yovita, S (2018) bahwa dalam metode role playing memiliki beberapa tahapan antara lain (1) pemanasan/persiapan, (2) pemilihan partisipan, (3) menyiapakan pengamat, (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi ke dua, (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa pada tahap ke 7 dan 8 hanya dilakukan bila dalam proses memainkan peran, tujuan belum dapat dicapai. Berdasarkan pandangan tersebut bahwa dalam penelitian ini menerapkan metode role playing pada materi drama pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan tahapan secara garis besar yaitu:

1. Persiapan awal dengan menyampaikan konsep metode role playing pada materi drama
2. Proses pemilihan siswa sebagai kelompok kecil dengan menentukan tema drama
3. Persiapan panggung sebagai praktek drama
4. Memainkan peran
5. Median tahapan akhir adalah evaluasi dan menarik kesimpulan

Berdasarkan hal tersebut di atas tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui penerapan model role playing materi drama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 7 Mataram.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu untuk melihat pengaruh perlakukan atau variabel lain terhadap variabel yang lainnya, yaitu metode role playing terhadap motivasi belajar siswa, Menurut pandangan Sugiyono (2012) bahwa desain penelitian eksperimen yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam pandangan lain yaitu menurut Nana Syaodih S (2010) yaitu metode penelitian eksperimen dibedakan menjadi eksperimen murni (true experimental), eksperimen semu (quasi experimental), eksperimen lemah (weak experimental), dan eksperimen subjek tunggal. Ini menunjukkan bahwa metode eksperimen merupakan upaya untuk melihat hasil perlakukan dampaknya dari perlakuan tersebut. Penelitian ini merupakan Pre Experimental design dengan jenis One Group Pretest and Posttest design yaitu hanya satu kelas yang diberi perlakuan kemudian manganalisis hasilnya.

Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VIII SMPN 7 Mataram. Menurut P. Joko Subagyo (2015) Populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Untuk mendukung efektivitas penelitian maka sampel diambil dengan teknik proposive sampling dengan pertimbangan tertentu, termasuk keterbatasan biaya, efektivitas dan waktu peneliti. Sampel menurut Sugiyono (2016) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Untuk itu sampel dalam penelitian hanya 25 siswa dari kelas 8A

Sedangkan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket yaitu dengan memberika sejumlah pertanyaan kepada siswa untuk jawab. Untuk itu dalam penelitian jenis angketnya adalah model angket tertutup, yaitu untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa dari sebelum perlakukan dan setelah perlakuan dengan format atau jenis angket dengan pola skala likert.

Selain angket teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai teknik tambahan adalah dengan Dokumentasi yaitu berupa sumber yang mendukung penelitian ini berupa informasi seperti penelitian terdahulu, foto, video, dokumen pendukung lainnya seperti hasil evaluasi siswa oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan tretment atau perlakuan instrumen terlebih dahulu dilakukan uji coba agar mengetahui validitas dan reabilitas instrumen penelitian dari jumlah instrumen yang diujicobakan sebanyak 30 maka yang valid sebanyak 25 soal, maka soal yang tidak valid dibuang, sedangkan reliabel dihitung dengan menggunakan *Alfa Cronbach*, berdasarkan hasil perhitungan bahwa instrumen motivasi realiabel karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ artinya sebanyak 25 soallayak digunakan.

Berdasarkan hasil perhitungan angket motovasi belajar siswa pada kelas 8A berjumlah 25 siswa, dengan kriteria instrumen yaitu sangat setuju skor 4, setuju skor 3, tidak setuju skor 2, sangat tidak setuju skor 1. Tahapannya dilakukan tes awal *(Pretest)* untuk mengetahuui keadaan awal siswa sebelum dilakukan perlakuan. Berikut hasil rekap *pretest* motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing*.

Tabel.1 Rekapitulasi Hasil *Pretest*

NO	**Skor/Nilai**	**Jumlah**
1	Tertinggi	**70**
2	Terendah	**68**
3	Nilai Rata-rata	**58,9**
4	Jumlah Total	1474
5	Hasil Akhir	**Sedang**

Berdasarkan data di atas hasil pretest motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata yang diperoleh siswa 58,9 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 68 dengan jumlah total 1474. Gambaran ini menunjukkan keadaan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Kemudian hasil postets siswa diperolah nilai tertinggi 90 kemudian nilai terendah 67 dengan nilai rata-rata 73 yaitu berada pada kategori tinggii, sedangkan jumlah total diperolah sebesar 1827.

Berdasarkan hasil rekapitulasi akhir nilai pretest tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan motivasi dari sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan, dengan melihat nilai rata-rata, pada nilai postest diperolah nilai rata-rata 58,9 berada pada kategori sedang, dan pada hasil postest diperoleh nilai rata-rata sebesar 73 berada pada kategori tinggi. Artinya bahwa penerapan metode role playing pada materi drama mata pelajaran bahasa indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Metode role playing secara umum merupakan metode bentuk permainan yang didalamnya terdapat ketentuan dengan menugaskan siswa agar memerankan suatu tokoh atau karakter tertentu yang berupa cerita sederhana yang berkaitan dengan tema pelajaran. Dengan demikian metode role playing ini sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran drama pada mata pelajaran bahasa indonesia, karena dalam materi drama berkaitan langsung dengan implementasi untuk memerankan karakter, tokoh dalam sebuah cerita tertentu, sehingga siswa sangat termotivasi dengan pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut.

Penerapan metode role playing pada materi drama mata pelajaran bahasa indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang dibuktikan dengan adanya peningkatan dari sebelum perlakuan dengan setelah diberi perlakukan. Namun pada dasarnya sebagai penulis, agar bisa melakukan penelitian lebih mendalam dengan tema yang mirip namun dengan konsep dan metode yang berbeda agar mendukung dan pengetahuan baru bagi guru, praktisi pendidikan dan kalangan umum lainya.

DAFTAR PUSTAKA

Juliaans. 2014. Drama Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra. E-jurnal- Paper Respositori. Univ. Patimura Di akses 08/08/22. https://ejournal.unpatti.ac.id

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). https://kbbi.kemdikbud.go.id

Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: RemajaRosdakarya

Nina Nurhasanah. 2017. Peranan Bahasa Sebagai Mata Pelajaran Wajib Di Indonesia. Jurnal Eduscience – Volume 2 Nomor 2. Di akses 08/08/22 https://ejurnal.esaunggul.ac.id

P. Joko Subagyo. 2015. Metode Penelitian dalam teori dan praktik. Jakarta: Rineka Cipta

Reza Syehma, B & Diah Yovita, S. 2018. Metode Role Playing dalam Peningkatkan Keterampilan Bercerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Volume 3, Number 1. Di akses 08/08/22. ttps://ejournal.undiksha.ac.id/

Sugiyono,. 2016. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuatitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D Cetakan Ke 17. Bandung:Alfabeta

Uno, H. B. (2009). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif danEfektif. Bumi Aksara.

Wahab, A. A. (2009). Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Alfabeta