

Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII B SMP Negeri 6 Trenggalek Pada Materi Ekologi

Rona Tiara^{*}, Umayatin Cholifah², Nuril Munfaridah³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Program Studi Pendidikan Profesi Guru,

Universitas Negeri Malang

²SMP Negeri 6 Trenggalek

*ronatiara07@gmail.com

Abstract

This study aims to increase the learning motivation of class VII B students of SMP Negeri 6 Trenggalek Semester II for the 2022/2023 Academic Year with the Problem Based Learning model assisted by Role Playing on Ecology material. This research is a Classroom Action Research (CAR) in 2 cycles. The instruments used in this study were questionnaires to measure learning motivation and test questions to measure student learning outcomes. The data analysis technique used in this study is a comparative descriptive technique. The results of this study indicate that: 1) by applying the Problem Based Learning model assisted by Role Playing, students' learning motivation increases; 2) Likewise, the Problem Based Learning model assisted by Role Playing effectively improves student learning outcomes from cycle I to cycle II.

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

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII B SMP Negeri 6 Trenggalek Semester II Tahun Ajaran 2022/2023 dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Role Playing* pada materi Ekologi. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam 2 siklus. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk mengukur motivasi belajar dan soal tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif komparatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Role Playing* motivasi belajar peserta didik meningkat; 2) demikian juga model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Role Playing* efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II.

Kata kunci : *Problem Based Learning, role playing, dan motivasi belajar*

Pendahuluan

Pembelajaran IPA khususnya di sekolah menengah, menunjukkan indikasi bahwa pola pembelajaran yang dikembangkan oleh guru cenderung bersifat pada buku sumber. Hanya memindahkan pengetahuan secara utuh yang ada di ketahui guru kepada peserta didik. Pola pembelajaran yang demikian menyebabkan peserta didik jenuh, peserta didik tidak diajarkan berfikir secara logis hanya mementingkan pemahaman dan hafalan. Hal ini yang membuat pelajaran IPA kurang digemari banyak peserta didik, sekaligus pelajaran IPA terkesan tidak menarik bagi peserta didik karena ruang lingkungannya yang luas. Kejenuhan dalam pembelajaran IPA akan membuat peserta didik kurang fokus dalam belajar (Sulfemi, 2014 : 17-26). Hal itu dapat diketahui dari hasil observasi peserta didik kelas VII di SMP Negeri 6 Trenggalek yang menunjukkan bahwa kurangnya gairah dan motivasi peserta didik untuk mengikuti setiap kegiatan pembelajaran. Mereka hanya santai, tidak serius dan lemah dalam menunjukkan rasa ingin tahu.

Kalaupun ada peserta didik yang serius dalam belajar ketika menemui kesulitan mereka akan berhenti. Peserta didik tidak melanjutkan atau tidak berusaha mencari solusi dari kesulitan itu.

Ada beberapa faktor yang dapat membuat peserta didik kesulitan dalam kegiatan belajarnya. Menurut Hermayawati (2010), yang mendasari kesulitan belajar antara lain motivasi belajar, intakes, peranan guru serta peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, sarana dan prasarana, materi pembelajaran serta lingkungan belajar. Menurut Jamaris (2015), kesulitan belajar tidak berkaitan langsung dengan tingkat kecerdasan individu yang mengalami kesulitan belajar, akan tetapi individu tersebut mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan dan melaksanakan tugas-tugas yang spesifik dalam belajar. Tujuan yang telah direncanakan dalam sebuah pembelajaran dapat tercapai jika kesulitan-kesulitan peserta didik dalam belajar dapat diketahui sebelumnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas VII di SMP Negeri 6 Trenggalek diperoleh bahwa mereka mengikuti proses pembelajaran IPA yang mengajak mereka untuk berdiskusi dan melatih mereka untuk bekerja sama dalam mempelajari suatu materi. Namun, hal lain yang dirasakan peserta didik yaitu, mereka merasa kesulitan dalam mempelajari dan memahami materi IPA yang berhubungan dengan hafalan serta cakupan yang luas sehingga membuat peserta didik mudah bosan dalam mengikuti setiap proses pembelajaran di kelas. Pada kegiatan pembelajaran IPA semester II ini, peserta didik merasa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi ekologi yang memiliki cakupan yang luas dalam pembahasannya. Ekologi merupakan salah satu materi dalam pembelajaran IPA yang membahas tidak hanya lingkungan hidup dan organismenya saja tetapi juga membahas tentang ruang lingkup ekologi, individu, populasi, komunitas dan ekosistem, energi dalam sistem ekologi (tentang aliran energi, rantai makanan, jaring-jaring makanan), daur biogeokimia, habitat dan konservasi ekosistem.

Pembelajaran yang terjadi belum memfasilitasi kegiatan pembelajaran peserta didik yang sebagian besar cenderung peserta didik aktif. Sehingga banyak peserta didik yang sibuk dengan kegiatannya sendiri seperti: berbicara dengan teman sebelah, memukul meja, menghadap ke belakang, gampang terdistraksi oleh orang lain dan bahkan ada peserta didik yang tidur. Berdasarkan masalah yang terjadi serta tuntutan mengikuti perkembangan kurikulum pendidikan yang semakin maju, menjadikan keharusan bagi seorang guru untuk mengelola pembelajaran menjadi pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik aktif dan kreatif. Langkah-langkah yang dapat ditempuh oleh guru yang bersangkutan di antaranya dengan menggunakan model dan teknik pembelajaran.

Pemilihan model pembelajaran *Problem Based Learning* dikombinasikan dengan teknik pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan yang diharapkan dari proses pembelajaran ini. Menurut Indra dkk (2018) *Problem Based Learning* dilaksanakan dalam kelompok yang cukup kecil, sehingga semua peserta didik terlibat dalam proses itu. Dengan membuat peserta didik terlibat dalam pembelajaran mereka sendiri, keuntungan yang mereka dapat lebih luas cakupannya dan mereka bisa menyalurkan serta menambah kemampuannya seperti kemampuan berkomunikasi, kerja tim serta memecahkan masalah. Sedangkan menurut Arends (2008:70) tujuan *Problem Based Learning* antara lain adalah, membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan pemecahan masalah, belajar peranan orang dewasa secara autentik, peserta didik memiliki rasa percaya diri atas kemampuan yang dimilikinya sendiri, menumbuhkan rasa inisiatif peserta didik motivasi internal untuk belajar dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam kelompok.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan teknik pembelajaran *Role Playing* adalah model pembelajaran yang berdasarkan pada suatu permasalahan

kemudian diikuti langkah-langkah penyelidikan untuk menemukan konsep yang dibangun oleh peserta didik itu sendiri melalui bimbingan guru, dimana dalam proses penyelidikan tersebut , peserta didik bermain peran (*Role Playing*) serta mengekspresikan ide dan perasaannya dengan peran yang dimainkannya. Jadi dengan kata lain bermain peran (*role playing*) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi yang mengandung suatu *problem* atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi tersebut (Yanto, 2015).

Aktifnya motivasi yang ada pada diri peserta didik dapat didorong oleh pemilihan permainan dalam pembelajaran sehingga mereka akan mengikuti setiap proses pembelajaran di sekolah (Lestari, 2015). Baik tidaknya peserta didik dalam mencapai suatu tujuan dapat ditentukan oleh motivasi, semakin besar motivasi yang ada pada diri peserta didik akan semakin besar kesuksesan yang didapatkannya (Dalyono, 2007). Arti dari kesuksesan yang dimaksud Dalyono yaitu kesuksesan dalam menggapai tujuan suatu pembelajaran, sehingga apabila peserta didik memiliki motivasi belajar akan berpengaruh pada ketuntasan hasil belajar. Berdasarkan uraian diatas, maka sebagai guru merasa penting melakukan penelitian terhadap masalah di atas. Oleh karena itu, untuk meningkatkan motivasi belajar IPA peserta didik dilakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul: “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII B SMP Negeri 6 Trenggalek Pada Materi Ekologi “

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah peserta didik sejumlah 23 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun 2022/2023. Prosedur yang diterapkan peneliti adalah PTK yang terdiri dari 4 tahap (a) perencanaan. (b) pelaksanaan tindakan (c) observasi, (d) refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket untuk mengukur motivasi peserta didik dan soal tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif komparatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini jika tingkat motivasi pembelajaran mencapai 85% dalam kategori “sangat tinggi” dan hasil belajar mencapai 75% dengan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yakni ≥ 67 .

Hasil dan Pembahasan

Pada siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Role Playing* pada materi Ekologi dengan capaian pembelajaran “mengidentifikasi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya, serta mampu menjaga kelestarian sumber daya alam”. Pada pembelajaran siklus I dilakukan pengukuran terhadap motivasi belajar peserta didik dan diperoleh data peserta didik yang mencapai kategori “sedang” 6 peserta didik, “tinggi” 8 peserta didik dan yang mencapai motivasi “sangat tinggi” mencapai 9 peserta didik dengan persentase 26% sedang, 35% rendah dan sangat baik 39%. Selanjutnya pengukuran hasil belajar yang dilakukan diperoleh data rata-rata kelas mencapai 70.

Pada Siklus II ini juga dilaksanakan dua kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Role Playing* dengan materi yang sama pada siklus I. Diperoleh data peserta didik yang mencapai motivasi belajar dalam kategori “tinggi” 4 peserta didik dan yang mencapai motivasi “sangat tinggi” mencapai 19 peserta didik dengan persentase 17% dan 83%. Dari pengukuran hasil belajar siklus II diperoleh data peserta didik yang mencapai ketuntasan hasil belajar dengan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yakni

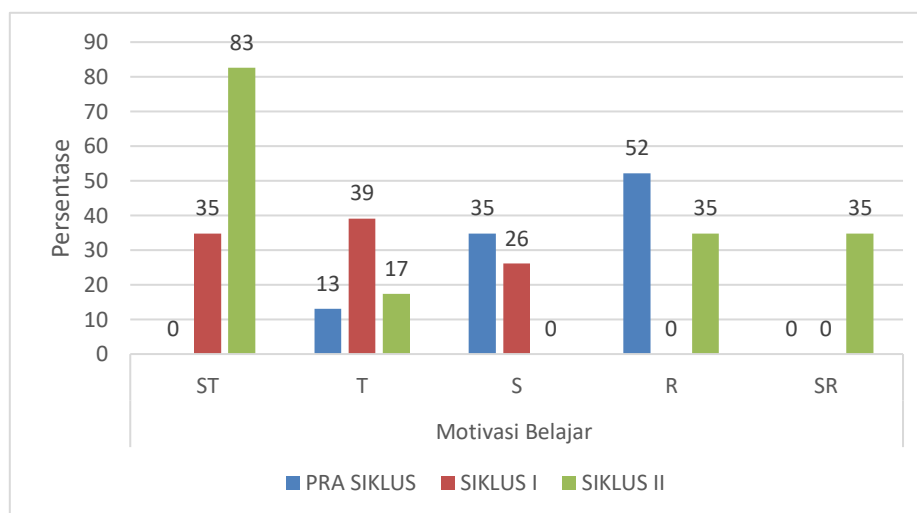
67 mencapai 18 peserta didik dengan persentase 78% dan 5 peserta didik yang tidak tuntas dengan persentase 22% dengan rata-rata kelas 74.

Perbandingan motivasi belajar peserta didik dari sebelum tindakan (pra siklus), siklus I, dan siklus II setelah proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Motivasi Belajar Peserta Didik Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No.	Motivasi Belajar Peserta Didik	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Sangat Tinggi (ST)	-	8 peserta didik {35%}	19 peserta didik {83%}
2.	Tinggi (T)	3 peserta didik {13%}	9 peserta didik {39%}	4 peserta didik {17%}
3.	Sedang (S)	8 peserta didik {35%}	6 peserta didik {26%}	-
4.	Rendah (R)	12 peserta didik {52%}	-	-
5.	Sangat Rendah (SR)	-	-	-

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa terjadi kenaikan motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan adanya kenaikan pada persentase kelas dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Terjadi kenaikan yang signifikan dari ketiga tahap tersebut pada mata pelajaran IPA materi Ekologi untuk capaian pembelajaran “mengidentifikasi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya, serta mampu menjaga kelestarian sumber daya alam” yang digunakan dalam siklus I dan siklus II.



Gambar 1. Grafik Persentase Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik

Gambar 1 menunjukkan pada pra siklus persentase motivasi belajar peserta didik yang mencapai kriteria motivasi rendah (R) paling banyak daripada persentase pada kriteria motivasi yang lainnya. Persentase motivasi belajar peserta didik pada siklus I yang mencapai kriteria motivasi tinggi (T) paling banyak daripada persentase pada kriteria motivasi yang lainnya. Persentase motivasi belajar peserta didik pada siklus II yang mencapai kriteria motivasi sangat tinggi (ST) paling banyak daripada persentase pada kriteria motivasi yang lainnya. Hal ini berarti pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Role Playing* memberikan pengaruh

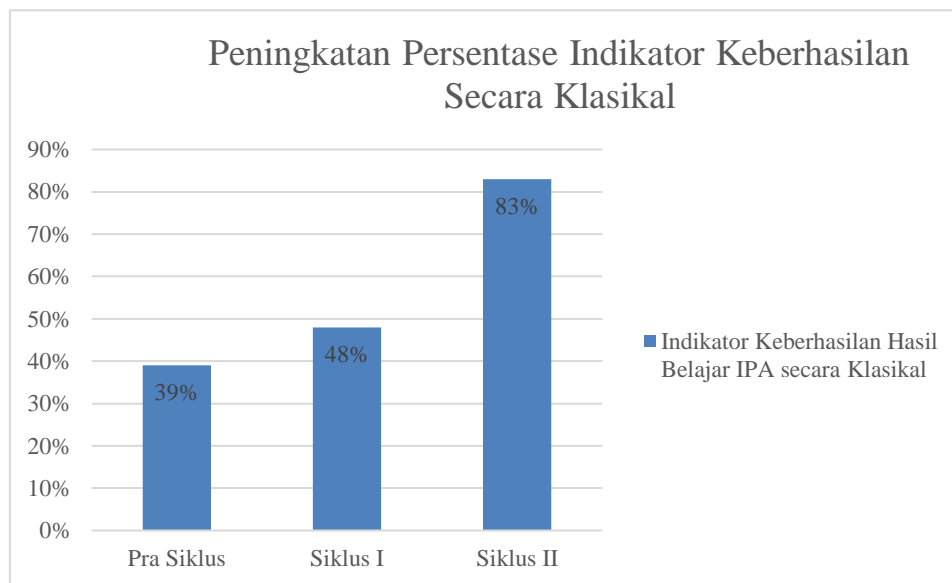
peningkatan motivasi belajar peserta didik menjadi lebih tinggi dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

Perbandingan hasil belajar aspek kognitif peserta didik dari sebelum tindakan (pra siklus), siklus I, dan siklus II setelah dilakukan proses pembelajaran diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Aspek Kognitif Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No.	Motivasi Belajar Peserta Didik	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Tertinggi	70	88	100
2.	Nilai Terendah	20	60	35
3.	Nilai Rata-Rata	42	70	74
4.	Ketuntasan Belajar	17%	48%	78%

Pada tabel di atas terlihat adanya kenaikan dari pra siklus dengan nilai ketuntasan 17% kemudian naik di siklus I menjadi 48% dan di siklus II mejadi 78%. Dengan demikian model *Problem Based Learning* berbantuan *Role Playing* (Bermain Peran) dapat meningkatkan hasil belajar aspek kognitif pada mata pelajaran IPA materi Ekologi.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Persentase Indikator Keberhasilan Secara Klasikal

Gambar 2 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan dalam setiap siklusnya. KKTP bersifat kualitatif dan digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Indikator keberhasilan diperoleh dari hasil akumulasi evaluasi pembelajaran dengan asesmen formatif dan sumatif. Hasil analisis yang ditunjukkan pada grafik tersebut memaparkan jika sebelum dilakukannya tindakan, persentase ketuntasan secara klasikal yang diperoleh adalah 39%. Hal tersebut disebabkan adanya keterkaitan dengan hasil observasi yang dilakukan sebelumnya dimana, metode yang digunakan guru adalah tanya jawab dan menjelaskan di depan (ceramah). Walaupun guru telah menggunakan media pembelajaran, hanya beberapa siswa saja yang dapat berinteraksi dengan media tersebut. Saat

dilaksanakan *Problem Based Learning* berbantuan *Role Playing* (Bermain Peran), siswa teramati lebih aktif dan bersemangat karena mereka belajar sesuai minat dan kemampuannya.

Hawlitshcek dan Joeckel, 2017 menyatakan bahwa untuk mempermudah proses pembelajaran serta meningkatkan keefektifan peserta didik pada lingkungan belajarnya, permainan penting digunakan sebagai strategi pembelajaran terhadap suatu materi yang diberikan dalam proses kegiatan pembelajaran. Permainan bisa menjadi cara yang efektif untuk mendapatkan perhatian peserta didik dalam mempelajari topik atau materi tertentu, peserta didik dapat menemukan serta berkontribusi terhadap pembelajaran mereka secara fisik, emosional dan sosial. Jika ditinjau dari hasil analisis motivasi dapat menunjukkan bahwa peserta didik dalam pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Role Playing* (Bermain Peran) menunjukkan kemajuan yang berarti dalam motivasi belajarnya. Hal ini dikarenakan mereka mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya, sehingga mereka akan mengetahui tindakan apa yang mereka lakukan untuk menjadikan sebuah pembelajaran bermanfaat bagi dirinya yang selanjutnya dapat berimbas pada efektivitas hasil belajarnya.

Peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran tidak lepas dari strategi pembelajaran yang digunakan yaitu *Problem Based Learning* berbantuan *Role Playing* (Bermain Peran). Peserta didik melatih dirinya untuk melatih memahami dan mengingat bahan yang akan didramakan atau diperankan. Sebagai pemain harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperkannya. Dengan demikian daya ingat dan keterampilan peserta didik akan terlatih. Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain peserta didik dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi dan waktu yang tersedia. Selain itu, kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya untuk mendidik peserta didik dalam menghargai karya atau hasil belajar peserta didik lain. Didukung oleh pendapat Santoso (2011) *role playing* dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan peserta didik, sangat menarik bagi peserta didik, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri peserta didik.

Kondisi awal peserta didik kelas VII B SMP Negeri 6 Trenggalek Semester II Tahun Ajaran 2022/2023 adalah peserta didik dengan karakteristik yang bervariasi tetapi sebagian besar cenderung pasif. Peserta didik masih belum berani berekspresi dan mengemukakan pendapat dalam pembelajaran sehingga mereka tidak bisa mengikuti pembelajaran dengan efektif dan menyenangkan. Kondisi ini diikuti dengan hasil pembelajaran sebagian peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP).

Pada awal pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning* dan Teknik *Role Playing*, umumnya peserta didik belum mampu mengikuti dengan baik materi yang disajikan. Hal ini disebabkan karena mereka masih berusaha beradaptasi terhadap suasana baru yang dialaminya. Dari pengamatan yang peneliti lakukan beberapa peserta didik masih malu-malu mengekspresikan dialog-dialog yang disajikan dan masih terkesan datar. Selain itu, dengan kondisi seperti ini peserta didik belum menjiwai pembelajaran dan memahami konsep yang tersirat dalam dialog-dialog bermain peran tersebut, sehingga saat diskusi kelas, peserta didik masih terlihat cenderung pasif, peserta didik yang memberikan tanggapan dan mampu mengajukan pertanyaan terbatas hanya satu atau dua kelompok saja. Demikian halnya dengan peserta didik yang berani tampil hanya terbatas satu hingga dua orang saja yang selalu mengacungkan tangan. Sedangkan yang lainnya merasa takut dan gugup untuk tampil mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Memasuki tatap muka ke-2, keaktifan peserta didik dalam kelompoknya sudah menunjukkan kemajuan seperti yang

diharapkan.serta terlibat dalam diskusi bahkan menunjukkan ekspresi gembira dan penuh semangat, dalam mengungkapkan dialog-dialog sudah disampaikan dengan intonasi, tempo, lafal dan ekspresi yang sangat tepat, bahkan peserta didik membuat pembelajaran lebih hidup, aktif, kreatif serta menyenangkan.

Peneliti dengan menerapkan *Problem Based Learning* berbantuan *Role Playing* dari hasil yang di dapatkan terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA materi ekologi peserta didik kelas VII B SMP Negeri 6 Trenggalek Semester II Tahun Ajaran 2022/2023. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Ismawati (2016), bahwa melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi peserta didik dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode *role playing* memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *role playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk peserta didik untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari pengaplikasian metode *role playing* yaitu peserta didik mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap peserta didik sebagaimana peserta didik menerima setiap karakter yang diperankannya, Hamalik (2001, hlm. 214).

Model *Problem Based Learning* berbantuan *Role Playing* pada penelitian ini mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan beberapa penelitian relevan yang pernah dilakukan yaitu penataan tempat yang bervariasi dalam setiap pertemuan dalam siklus diatur sedemikian rupa sehingga membuat suasana berbeda dalam kelas dan memberikan kesan pembelajaran yang semangat dalam setiap pertemuannya dan peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran dapat bebas berekspresi dalam pemerannya dan membuat atribut dalam setiap penampilan untuk mendukung kegiatan proses pembelajaran..

Model *Problem Based Learning* pada penelitian ini mempunyai beberapa kelebihan dimana pandangan tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar, disamping mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, pembelajaran *Problem Based Learning* juga mendorong peserta didik untuk berkolaborasi dimana kegiatan dalam kegiatan berlangsung peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Dengan demikian pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang berangkat dari pemahaman peserta didik tentang suatu masalah, menemukan alternatif solusi atas masalah kemudian memilih solusi yang tepat untuk digunakan dalam memecahkan masalah tersebut (Sutirman, 2013:39).

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Mustofa Kamil, Sriyanti, dan Bambang Mardisentosa (2018: 32) yang menyatakan bahwa Penerapan PBL menunjukkan arah perbaikan peningkatan prestasi belajar. Demikian juga hasil penelitian dari Orhan & Ruhan (2007), menyatakan bahwa model PBL memberikan dampak positif pada prestasi akademik peserta didik. Penelitian Fitriani (2020) tentang Penerapan Model PBL dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan hasil belajar PPKn. Penelitian dilakukan terhadap peserta didik kelas IV SD N Kramat 1 pada semester 1 tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan dikombinasikan tehnik *Role Playing* melalui 2 siklus, menunjukkan peningkatkan belajar yang diharapkan , yaitu pembelajaran

menjadi lebih aktif , bermakna dan menyenangkan, serta hasil pembelajaran yang meningkat , 90 % peserta didik mencapai nilai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP).

Dalyono (2017), menyatakan bahwa apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi maka akan berpengaruh pada ketuntasan hasil belajar. Peningkatan motivasi belajar peserta didik sangat mempengaruhi hasil belajar. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini juga mengindikasikan bahwa pendidik sudah dapat mengelola pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan *Role Playing* dengan baik dilihat dari peserta didik yang telah mencapai ketuntasan belajar minimal secara individu dan klasikal seperti dipersyaratkan oleh kurikulum merdeka, walaupun masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar disebabkan oleh kurangnya peserta didik memahami materi pelajaran dengan baik, lemahnya kemampuan peserta didik memahami suatu materi pembelajaran, serta kurang motivasi pentingnya sekolah dari orang tua sehingga ada beberapa peserta didik yang malas ke sekolah.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa: 1) dengan menerapkan model pembelajaran PBL berbantu *Role Playing* motivasi peserta didik meningkat, simpulan ini diperoleh dari temuan hasil pengukuran motivasi belajar peserta didik siklus I mencapai rata-rata 35% dan siklus ke II mencapai 80%; 2) demikian juga hasil belajar IPA materi Ekologi mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan rerata skor hasil belajar siklus I 70 dan siklus II mencapai 74.

Berdasarkan simpulan penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat diajukan beberapa saran guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPA sebagai berikut. Pertama, model *Problem Based Learning* berbantuan *Role Playing* hendaknya diperkenalkan dan dikembangkan kepada pendidik guna menciptakan suasana yang menyenangkan namun tetap fokus. Kedua, bagi lembaga pendidikan yang mengembangkan misi mendidik calon-calon guru, hendaknya terus menerus memperkenalkan dan melatih para calon guru untuk menerapkan model-model pembelajaran kooperatif yang diberi inovasi-inovasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah. Sehingga pembelajaran yang diterapkan pada saat sudah menjadi guru nanti, lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Ketiga, untuk penyempurnaan penelitian ini, disarankan kepada peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjut dengan melibatkan variabel-variabel lain, misalnya keterampilan hidup, kecerdasan interpersonal, digitalisasi dan lain sebagainya.

Ucapan Terimakasih

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, karena kehendak dan ridho-Nya peneliti dapat menyelesaikan Penelitian Tindakan Kelas ini. Peneliti sadari tulisan ini tidak akan selesai tanpa doa, dukungan dari berbagai pihak. Adapun dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada; Keluarga, semua pihak SMPN 6 Trenggalek terutama Ibu Guru Pamong Dra. Umayatin Cholifah, Ibu Dosen Pembimbing Nuril Munfaridah, Ph.D serta rekan-rekan Pendidikan Profesi Guru Bidang Studi IPA Universitas Negeri Malang.

Daftar Pustaka

- [1] Akinoglu, Orhan dan Ruhan Ozkardes. 2007. The Effects of Problem Based Active Learning in Science Education on Student's Academic Achievement, Attitude, and Concept Learning. *Educational Journal*:3:71-81.
- [2] Arends. 2008. *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar*. PUSTAKA PELAJAR. Yogyakarta.
- [3] Dalyono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. RINEKA CIPTA. Jakarta.
- [4] Hermayawati. 2010. *Kesulitan Belajar: Perspektif, Asesmen, dan Penanggulangannya*. GHALIA INDONESIA. Bogor.
- [5] Indra, Slameto, Eunice Widyanti. 2018. Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Volume 2, Number 4, Tahun 2018*, pp. 356-363. P-ISSN: 2579-3276 E-ISSN : 2549-6174.
- [6] Lestari, I. 2015. *Pengaruh Metode Permainan terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SDN Plebengan*. UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA. Yogyakarta.
- [7] Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. RAJA GRAFINDO PERSADA. Jakarta.
- [8] Sulfemi, Wahyu Bagja. 2013. Pengaruh Persepsi Siswa atas Kemampuan Pedagogik Guru dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa. *Survei di SMK Swasta Kabupaten Bogor. Edutecno*. 7 (2), 17-26.
- [9] Sulfemi, Wahyu Bagja. 2014. Pengaruh Motivasi dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Di SMA Negeri Leuwilang Kabupaten Bogor. *Fascho: Kajian Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan* 9 (2), 42-52.
- [10] Yanto, Ari. 2015. Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas, Volume I, No. 1 Januari 2015*. ISSN: 2442-7470.