

PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DAN MEDIA *AUDIO-VISUAL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA PADA SISWA SMP

Fakhri Yacob¹⁾, Eriwati²⁾, Anggiyana³⁾

¹⁾ Prodi Bimbingan Koseling FTK UIN Ar-Raniry

^{2,3)} Prodi PBL FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh

ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui secara spesifik gambaran perkembangan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa sebagai akibat dari intervensi penerapan metode *role playing* dan media *audio visual* dalam pembelajaran Materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia. Rancangan penelitian menggunakan desain *quasi eksperiments*, dimana siswa kelas VIII¹ ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan VIII² sebagai kelas kontrol pada SMP Negeri 8 Banda Aceh. Instrumen pengumpulan data menggunakan KMBS (Kuesioner Motivasi Belajar Siswa) dan Paper-Pencil Test Materi SPMM (Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia) untuk Pre-Test dan Post Test. Teknik uji-t digunakan untuk menganalisis data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian ini melaporkan bahwa penggunaan metode *role playing* dan media *audio visual* cenderung dapat memotivasi belajar siswa dan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia.

Kata Kunci: Metode *Role Playing*, Media *Audio Visual*, Motivasi Belajar Siswa, Hasil Belajar Siswa, Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan variabel penting yang terkait langsung dengan aktivitas belajar yang kemudian berdampak pada perolehan hasil belajar siswa di sekolah. Pengertian sederhana tentang motivasi adalah "*the inner drive to do something*" (Orlich, 1998). Elliott et al. (2000) mendefinisikan motivasi dalam ruang lingkup yang lebih luas, yaitu "*motivation is the internal state that arouses us to action, pushes us in particular directions, and keeps us engaged in certain activities*". Selanjutnya, Eaton dan Dembo (1997) mendefinisikan motivasi belajar sebagai keadaan yang muncul dalam diri siswa yang dapat memberikan daya pendorong (*impetus*) terhadap belajar dan penampilan *apa* yang telah dipelajari siswa dari proses belajar-mengajar di kelas (dalam Yacob, 2005: 129).

Secara umum, terdapat dua jenis motivasi belajar dalam proses belajar-mengajar siswa di sekolah, yaitu motivasi *intrinsic* dan *extrinsic*. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang muncul dari dalam diri individu siswa. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang dimunculkan orang lain (seperti orangtua, guru dan masyarakat) kepada siswa selaku individu pembelajar. Cothorn dan Colins (1992 dalam Baker, Scher & Mackler, 1997) menyebutkan bahwa terdapat banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan motivasi belajar siswa. Faktor-faktor tersebut terdiri atas *school achievement*, konsep diri, kondisi sekolah, kondisi masyarakat, budaya keluarga, sikap guru, jenis kelamin, status sosial ekonomi, *individual interest* dan perilaku pembelajaran guru (dalam Yacob, 2005: 133).

Di samping banyak faktor penting yang terlibat dalam proses pembelajaran, namun perilaku pembelajaran guru yang profesional berupa keahlian menjalankan metode mengajar (*Role Playing*) dan keterampilan menggunakan media (*Audio-Visual*) dalam proses kegiatan belajar mengajar, terutama pelajaran sains (IPA) merupakan faktor lain yang tidak kalah pentingnya dalam proses belajar-mengajar. Kedua faktor tersebut didefinisikan sebagai faktor penting pemicu motivasi belajar siswa secara ekstrinsik (*extrinsic motivation*). Selanjutnya, motivasi belajar tersebut berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Sistem Pencernaan pada Manusia merupakan salah satu Materi penting dalam Pelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. Pembelajaran materi ini menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan media *audio visual* yang bertujuan menuntut siswa dapat belajar dengan suasana menyenangkan sehingga memicu peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar. Di samping itu, penggunaan metode dan media dimaksud untuk mengikis kesan fenomena selama ini bahwa siswa hanya terpaku pada penguasaan materi yang guru berikan, siswa pasif pada saat proses pembelajaran seperti diam dan mendengarkan saja apa yang guru jelaskan, perhatian siswa tidak seluruhnya tertuju pada materi yang sedang diajarkan.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatis dan ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa bertujuan mengeksploitasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dengan pengalaman belajar yang nantinya meningkatkan pemahaman siswa. Metode *role playing* banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan memberikan suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang, tidak membosankan pada saat mengikuti pelajaran. Pengkombinasian dengan melibatkan penggunaan media *audio-visual* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, sehingga pada akhirnya diharapkan siswa dapat mengoptimalkan kemampuan dan potensinya. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, membangkitkan motivasi dan ransangan dalam proses belajar mengajar (Wahab, 2009: 28).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *quasi eksperiment*. Rancangan *quasi eksperiment* merupakan desain pre-test dan post-test group dan juga mengungkap hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Siswa kelas VIII₁ ditetapkan sebagai kelas eksperimen (diberikan perlakuan) dan siswa kelas VIII₂ sebagai kelas kontrol (tidak ada intervensi). Siswa kelas VIII₁ sebagai grup eksperimen diberi perlakuan yaitu dibelajarkan materi sistem pencernaan pada manusia melalui metode pembelajaran *role playing* dan media audio visual. Sedangkan kelas VIII₂ merupakan kelas kontrol yang dibelajarkan materi yang sama dengan menggunakan metode konvensional. Kedua kelas tersebut berada di SMP Negeri 8 Banda Aceh. Kelas tersebut berada di SMP Negeri 8 Banda Aceh.

Gambar1. Model *quasi eksperiment* pada penelitian ini

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Keterangan:

O₁ = diberi pre-test

X = diberi perlakuan

O₂ = diberi Post-Test (Arifin, 2008: 130)

Instrumen pengumpulan data menggunakan AMBS (Angket Motivasi Belajar Siswa). Instrument ini dimaksudkan untuk memperoleh data motivasi belajar siswa dengan memberikan tanda *check list* pada kolom yang telah disediakan. Di samping itu, Paper-Pencil Test Materi SPM (Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia) untuk Pre-Test dan Post Test. Teknik uji-t digunakan untuk menganalisis data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengolahan data statistik

sederhana (persentase) untuk Motivasi Belajar Siswa. Sedangkan Hasil Belajar Siswa dianalisis dengan menggunakan

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

uji t. Rumus yang digunakan untuk uji-t

Keterangan:

- t : Harga yang dicari
- \bar{x}_1 : Rata-rata nilai siswa kelompok eksperimen
- \bar{x}_2 : Rata-rata nilai siswa kelompok kontrol
- n_1 : Jumlah data kelompok eksperimen
- n_2 : Jumlah data kelompok kontrol
- s : Simpangan baku gabungan (Sudjana, 1995: 242).

Selanjutnya, hipotesis statistik diformulasikan sebagai berikut:

$H_0: \mu_1 < \mu_2$: Hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan metode *role playing* dan media *audio visual* kurang baik jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan secara konvensional.

$H_a: \mu_1 > \mu_2$: Hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan metode *role playing* dan media *audio visual* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan secara konvensional.

Dengan kriteria penerimaan: Terima H_0 jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan Terima H_a jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Motivasi Belajar Siswa yang dibelajarkan dengan Penggunaan Metode *Role Playing* dan Media *Audio Visual*

Hasil pengolahan data dari Angket Motivasi Belajar Siswa dengan penggunaan Metode *Role Playing* dan Media *Audio Visual* dalam pembelajaran Materi Sistem Pencernaan pada Manusia menemukan bahwa siswa merasa senang dengan suasana belajar (sangat setuju, 68,6 % dan setuju, 43,3 %), mempermudah berinteraksi dengan teman-teman (sangat setuju, 23,6 % dan setuju 26,6 %), dan materi pelajaran jadi menarik serta mudah dipahami (sangat setuju, 65,6 % dan setuju, 33,3 %). Di samping itu, siswa merasa lebih aktif belajar (sangat setuju, 23,3 % dan setuju, 66,6 %), dapat saling bekerja sama dalam belajar (sangat setuju, 36,6 % dan setuju 63,3 %), lebih bersemangat dalam belajar (sangat setuju, 46,8 % dan setuju 53,1 %), merasa lebih memahami materi yang telah diajarkan (sangat setuju, 58,7 % setuju, 33,3), dan suka diajarkan dengan metode *role playing* dan media *audio visual* (sangat setuju, 53,1 % dan setuju, 43,7).

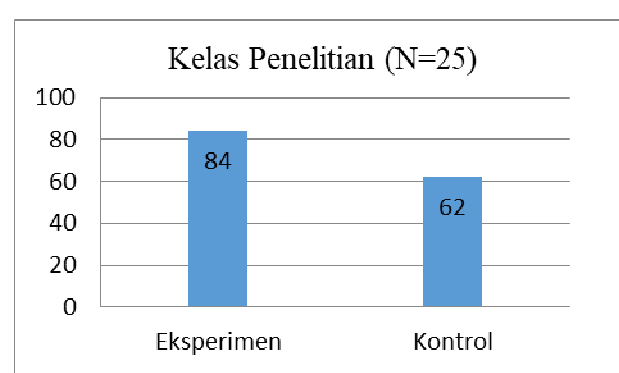
Selanjutnya, siswa merasa bahwa penggunaan metode *role playing* dan media *audio visual* merupakan salah cara yang tepat untuk membangkitkan motivasi belajar (sangat setuju, 60,1 % dan setuju, 33,3 %) dan mereka juga berminat untuk mengikuti pelajaran selanjutnya dengan metode pembelajaran *role playing* dan media *audio visual* (sangat setuju, 56,2 %). Secara keseluruhan, responden memberi jawaban sangat setuju (\bar{x} 49,26 %) dan setuju (\bar{x} 42,96 %) dimana semua pernyataan/stimulus dalam bentuk positif.

Sehubungan dengan hasil penelitian ini, Handayani (2013: 6) melaporkan bahwa penerapan metode *role playing* (bermain peran) dapat menyenangkan belajar siswa, menarik minat siswa dalam belajar, dapat memotivasi siswa dalam belajar, meningkat rasa percaya diri siswa, dan siswa memiliki kebebasan untuk mengemukakan pendapat. Selain menggunakan metode peneliti juga menggunakan media pembelajaran salah satu media yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran Biologi yaitu media *audio visual*, media ini mengandung unsur gambar yang dapat dilihat dan juga

mengandung unsur suara yang dapat didengar oleh siswa. Media *audio-visual* memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media *audio-visual* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, sehingga pada akhirnya siswa dapat mengoptimalkan kemampuan dan potensinya.

2. Hasil Belajar Siswa yang dibelajarkan dengan penggunaan Metode *Role Playing* dan Media *Audio Visual*

Data hasil belajar siswa materi sistem pencernaan pada manusia dengan menggunakan metode *role playing* dan media *audio visual* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam grafik berikut.



Gambar 1. Hasil belajar siswa materi sistem pencernaan pada manusia

Selanjutnya, hasil analisis uji-t dengan taraf signifikansi sebesar 5% (0,05) atau 95% terhadap perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaporkan sebagai berikut.

Kelas	\bar{x}	Simpangan baku	t_{hitung}	t_{tabel}
Gabungan				
Eksperimen	84	9,62	6,27	2,010
Kontrol	62			

Tabel di atas menginformasikan bahwa rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen (\bar{x}) adalah 84 dan rata-rata nilai *post-test* kelas kontrol (\bar{x}) adalah 62 dan indeks simpangan baku adalah 9,62. Data hasil analisis menemukan bahwa indeks t_{hitung} adalah 6,27 dan indeks t_{tabel} adalah 2,010. Oleh karena itu, H_a diterima dan H_0 ditolak ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar materi sistem pencernaan pada manusia dengan penggunaan metode *role playing* dan media *audio visual* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar yang diacarakan secara konvensional.

Penggunaan metode konvensional pada kelompok kontrol terlihat tidak tercipta kondisi pembelajaran yang dapat mengembangkan semangat belajar dan motivasi belajar siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung hanya sebagian kecil siswa yang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selebihnya asyik berbicara sendiri, mengantuk, dan bahkan ada yang mengganggu kawan. Hal ini menunjukkan bahwa kelas konvensional kurang efektif dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa..

Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya oleh Fathurrohman (2013: 5). Fathurrohman menemukan bahwa penerapan metode *role playing* dan media *audio visual* berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh itu bersifat positif karena skor rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional (ceramah, diskusi, dan tanya jawab).

KESIMPULAN

Berdasarkan data dan pembahasan di atas, kesimpulan kajian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *role playing* dan media *audio visual* dalam pembelajaran materi sistem pencernaan makanan pada manusia dapat memicu motivasi belajar siswa.
2. Hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan metode *role playing* dan media *audio visual* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang dibelajarkan secara konvensional.
3. Disarankan kepada guru Biologi untuk menggunakan metode *role playing* dan media *audio visual* untuk memicu motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa, khususnya materi sistem pencernaan pada manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Lentera Cendekia.
- Fathurrohman. Penerapan Metode *Role Playing* dan Media *Audio Visual* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Gugus 1 Tampak Siring. *Jurnal Pendidikan*, Vol: 2 No:1 hal 5-11.
- Handayani, Y. 2013. Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) dan Media *Audio Visual* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol 3. No.3 Juni 2013 h. 6-12.