

ABSTRAK

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (*ROLE PLAY*) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIIIA SMP NEGERI 1 LONG IKIS PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA

Gebi Marselina Silaen
Universitas Sanata Dharma
2014

Berdasarkan hasil belajar siswa pada tahun sebelumnya pada materi sistem peredaran darah manusia dapat dilihat bahwa dari 32 siswa, hanya sekitar 60% atau sekitar 20 siswa yang mampu memenuhi KKM 68. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII Adi SMP Negeri 1 Long Ikis 1 dengan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (*role play*) pada materi sistem peredaran darah manusia.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menggunakan model Kemmis dan Mc.Taggart. Tahap penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan serta refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIIIA SMP Negeri 1 Long Ikis tahun ajaran 2013/2014. Data yang diperoleh berupa data hasil tes akhir (*post-test*) setiap siklus, data hasil observasi aspek afektif dan hasil pengisian kuisioner motivasi oleh siswa. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Untuk hasil belajar pada siklus I skor rata-rata hasil belajar kognitif yang diperoleh sebesar 71,41, dengan ketuntasan kelas sebesar 75%, sedangkan pada siklus II skor rata-rata yang diperoleh sebesar 80,625, dengan ketuntasan kelas 100%. Untuk hasil belajar aspek afektif, rata-rata persentase kelas yang diperoleh pada siklus I sebesar 80,175%, sedangkan pada siklus II, rata-rata persentase kelas hasil belajar aspek afektif yang diperoleh sebesar 83,03%. Untuk hasil motivasi belajar siswa pada awal pembelajaran rata-rata persentase adalah 84,375 dan pada akhir pembelajaran adalah 100.

Kesimpulan yang diperoleh adalah penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role play*) pada materi system peredaran darah manusia mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIIIA SMP Negeri 1 Long Ikis, Kalimantan Timur tahun ajaran 2013/2014.

Kata Kunci :

Metode bermain peran (*role play*), model pembelajaran kooperatif, sistem peredaran darah manusia, motivasi, hasil belajar.

ABSTRACT

***THE APPLICATION OF LEARNING METHOD ROLE PLAY TO INCREASE
MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES GRADE VIII A STATE JUNIOR HIGH
SCHOOL OF 1 LONG IKIS ON MATERIAL THE HUMAN BLOOD CIRCULATORY
SYSTEM***

*Gebi Marselina Silaen
Sanata Dharma University
2014*

Based on student learning outcomes in the previous year on the material of human circulatory system can be seen that of the 32 students, only about 60% or about 20 students who are able to meet the KKM 68. The purpose of this research is to increase the motivation and learning outcome the students grade VIII A Junior High School State of 1 Long Ikis, East Borneo by application the Role Play method on material the human circulatory system.

This research is a classroom action research by using the model of Kemmis and Mc. Taggart. The systematic of the research are planning, implementation, observation and reflection. This research was done in 2 cycles. The subject of this research is a student in VIII A Junior High School State of 1, Long Ikis, East Borneo 2013/2014. The data in this research was from a post-test in every cycle, the result of the observation in the affective side and the questioner about the students' interest. The analysis was done quantitative and qualitative.

The result of this research shows that there is an increasing in the students' learning result. For the student's learning result, in the first cycle, the result average scorer of the cognitive is 71,41 by passing of class about 75%, while in the second cycle, the result average scorer 80,625 by passing of class about 100%. For affective, in the first cycle the result average rate scorer 80,175% while, in the second cycle, the result average rate scorer of the affective side is 83,03%. The average student motivation before the cycle, the average result is 84, 375 and after the cycle is 100.

As a result, the implementation of role play method about human's circulatory system increases the motivation and learning outcomes for the students in the class VIII A Junior High School State of 1 Long Ikis, East Borneo academic year 2013/2014.

Keyword:

Role Play Method, Model of Cooperative Learning, human's circulatory system, the students motivation, learning outcome for the students