

**ABSTRAK****PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)  
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 WONOGIRI PADA MATERI INDRA  
PENGLIHATAN DAN ALAT OPTIK**

FLAVIANA RETNO WARDANI

141434043

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran biologi kelas VIII SMP Negeri 2 Wonogiri pada tahun pelajaran 2016/2017 diketahui bahwa dari 100% siswa masih terdapat 25% siswa yang belum mencapai KKM 75. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wonogiri dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada materi indra penglihatan dan alat optik.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Wonogiri tahun ajaran 2017/2018 dengan subyek penelitian siswa kelas VIII yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini terbagi menjadi dua siklus, siklus I terdiri dari dua pertemuan dan siklus II terdiri dari dua pertemuan. Tahap setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pelaksanaan/observasi dan refleksi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, lembar observasi dan kuesioner. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wonogiri pada materi indra penglihatan dan alat optik. Rata – rata hasil belajar aspek kognitif siswa meningkat pada siklus I yaitu 55,75 menjadi 86,5 pada siklus II. Persentase siswa yang mencapai KKM 76 mengalami peningkatan dari 15 % pada siklus I menjadi 100 % pada siklus II. Hasil belajar siswa aspek afektif pada siklus I adalah 63,44 % mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 73 %, sedangkan persentase motivasi minimal baik siswa sejak awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran tidak mengalami perubahan tetap 100 % pada kategori sangat tinggi.

Kata Kunci : metode pembelajaran bermain peran (*role playing*), indra penglihatan dan alat optik, motivasi, hasil belajar.

**ABSTRACT**

**THE APPLICATION OF ROLE PLAYING METHODS AS EFFORTS TO INCREASE STUDENT MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES OF 8<sup>TH</sup> GRADE SMP NEGERI 2 WONOGIRI ON VISUAL SENSORY MATERIAL AND OPTICAL DEVICES**

FLAVIANA RETNO WARDANI

141434043

*Based on observations obtained from the teachers of biology subjects 8<sup>th</sup> grade SMP Negeri 2 Wonogiri in academic year 2016/2017 known that from 100% students there are still 25% students who have not reached KKM 75. This study aims to improve motivation and student learning outcomes 8th grade SMP Negeri 2 Wonogiri by using the role playing method on visual sensory material and optical devices.*

*This research was conducted in SMP Negeri 2 Wonogiri academic year 2017-2018 with research subject of 8<sup>th</sup> grade students which amounted to 20 students. This study was divided into two cycles, 1<sup>st</sup> cycle consisted of two meetings and 2nd cycle consists of two meetings. The stage of each cycle consists of planning, execution / action, implementation / observation and reflection. The data collection instruments used were test, observation sheet and questionnaire. Data analysis was done quantitatively and qualitatively.*

*Based on the results obtained could be concluded that role playing method could increase the motivation and learning outcomes of students of 8th grade SMP Negeri 2 Wonogiri on visual sensory material and optical instrumen. The average of cognitive aspect learning outcomes of students increased in the first cycle of 55.75 to 86.5 in second cycle. The percentage of students who reached KKM 76 increased from 15% in first cycle to 100% in second cycle. Student learning outcomes affective aspects in the first cycle was 63.44% increased in second cycle to 73%. While the percentage of minimum motivation both students from the beginning of learning to the end of learning did not experience a fixed change 100% in very high category.*

*Keywords: role playing method, vision and optical tools, motivation, learning outcomes.*