

METODE *ROLE PLAYING* (RPG) DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MAN 1 PONOROGO

Mella Mardayanti

IAIN Ponorogo

mardayantimella@gmail.com

Abstrak: Motivasi merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar. Akan tetapi kuat dan lemahnya motivasi berbeda hal itu dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti cita-cita, kondisi siswa, kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar dan upaya guru dalam menggunakan metode atau media dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dimana pengambilan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, tes hasil belajar mengajar. Sedangkan validitas data yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik triangulasi, selanjutnya analisis data yang digunakan yaitu melakukan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan siswa. Hasil penelitian dengan metode pembelajaran *Role Playing* (RPG) dengan media berbasis *Audiovisual* ini dilakukan dalam dua siklus. Tiap siklus dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan, masing-masing pertemuan berlangsung selama 2x45 menit. Penerapan Metode pembelajaran *Role Playing* (RPG) dengan media berbasis *Audiovisual* telah dapat meningkatkan Motivasi belajar siswa. Dimana pada penerapan metode pembelajaran *Role Playing* (RPG) dengan media berbasis *Audiovisual*, siswa diajak untuk serta dalam semua proses pembelajaran, yang masih terdapat banyaknya siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan siswa terlihat malas belajar, tidak bersemangat, dan tidak menunjukkan ekspresi gembira dan lebih tertuju pada bersebrangan dengan tugas belajarnya seperti main game di kelas dan nilai-nilainya cenderung terus-menerus turun menurun. Dengan variasi pembelajaran yang terdiri dari bermain

peran berkelompok membuat siswa merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan materi yang disajikan dalam bentuk gambaran menjadi lebih mudah dipahami.

Kata Kunci: Role Playing, Audiovisual

PENDAHULUAN

Wina Sanjaya (2010:249) mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan hanya disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar terhadap siswa sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspository kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan-akan memaksakan siswa menerima materi yang disampaikannya dan tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam kelas. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Pandangan modern tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa, semakin aktif dalam belajar dan dapat hasil yang terbaik dari motivasi belajar. Hal ini terjadi di MAN 1 Ponorogo jurusan Ilmu Pengetahuan Alam pada mata pelajaran Fiqih yang mengalami persoalan dalam motivasi belajar siswa. Dalam pembelajaran Fiqih kebanyakan siswa menganggap pelajaran ini adalah mata pelajaran yang sangat membosankan, yang hanya menerangkan dengan metode ceramah tidak ada metode lainnya. Dengan ini peneliti mengambil metode dalam pembelajaran ini agar dari metode ini peneliti dapat membuat bangkit semangat siswa dalam belajar dan dapat memahami apa yang ada dalam pembelajaran ini.¹

Berdasarkan hasil observasi peneliti terdapat guru yang menggunakan metode pembelajaran yang hanya dibacakan saja dan tidak di jelaskan maupun dibuatkan permainan agar siswa tidak mengalami kebosanan sehingga terdapat siswa yang saat pembelajaran tidak mendengarkan guru mengajar melainkan bermain dengan temannya, bermain game, tiduran maupun ribut sendiri. Hal ini dapat menghambat proses belajar mengajar secara efektif dalam mencapai target

¹ Emda Amna, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran". *Formatif: Lantanida Journal*, Vol. 5 No. 2 (2007).

nilai dengan ketuntasan minimal sebesar 70,25%.

Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Ulangan Harian Mata Pelajaran dalam Memahami Praktek Pelaksanaan Haji dan Umroh.

No	Kelas	Nilai Rata-rata Ulangan Harian
1	X IPA A	70.25%
2	X IPA B	70,20%

Sedangkan hasil wawancara dari Nina Astuti² salah satu siswa dari kelas X IPA A menyatakan pada mata pelajaran fiqih ini dari guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan hanya monoton dan tidak melibatkan siswa untuk aktif di dalam kelas.

Berdasarkan pertimbangan permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi pembelajaran dari peneliti dengan menilai dari dokumentasi nilai ulangan harian, dan wawancara dengan salah satu murid maka untuk menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar khususnya memahami praktek manasik haji diperlukan suatu metode yang dapat meningkatkan dan membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar di kelas. Yang di mana pembelajaran diharapkan siswa mampu mempraktikkan manasik haji dan umrah yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang segi spiritualnya dapat mendorong seoptimal mungkin berkembangnya potensi diri yang dimiliki siswa.

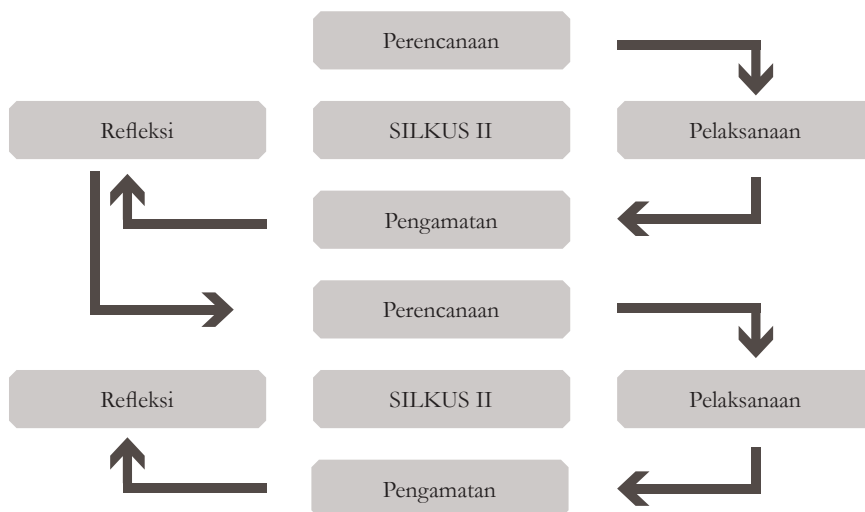
Di kelas diharapkan siswa dapat mempraktikkan pelaksanaan haji, sebab mungkin sehingga nantinya di masyarakat jika siswa akan melaksanakan haji secara baik dan benar melalui rukun rukun dan syarat syahnya. Dengan menggunakan metode *Role Playing* ini siswa dapat bermain peran dalam sebuah praktik manasik haji dan umrah dengan media vidio yang ditayangkan dan peralatan yang dapat pelaksanaan manasik haji dan umrah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom based action research*) yang terdiri atas beberapa siklus. Tiap siklus terdiri atas empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, dkk. 2010:16)³

² Hasil wawancara dengan Nina Astuti siswa dari kelas X Jurusan IPA A.

³ Suharsimi Arikunto, dkk., *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta, Rieneka Cipta, 2002), 129.



Gambar 1: sirkus penelitian (Arikunto,dkk)

Selanjutnya dalam perencanaan ini yang perlu di lakukan pada langkah-langkahnya :

1. Perencanaan

Yakni yang dilakukan dalam perencanaan tindakan antara lain: a) Membuat skenario pembelajaran. b) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di kelas. c) Mempersiapkan instrumen untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan. d) Melaksanakan simulasi pelaksanaan tindakan perbaikan untuk menguji keterlaksanaan rancangan (Aqib, 2006: 30). Tahapan perencanaan meliputi:

1. Menelaah materi pembelajaran berbicara menyampaikan pesan melalui telepon serta menelaah indikator bersama tim kolaborasi.
2. Menyusun RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran berbicara menyampaikan pesan melalui telepon melalui metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*.
3. Menyiapkan media pembelajaran berupa video berbicara lewat telepon, LCD,laptop, dan speaker aktif.
4. Menyiapkan alat evaluasi berupa lembar penilaian unjuk kerja.
5. Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan catatan lapangan.

Aspek Yang Diukur	Persentase Target Ketercapaian	Cara Mengukur
Kerja sama dalam bermain peran	70%	Diamati saat praktik manasik haji dan umrah dengan menggunakan lembar observasi oleh peneliti dan dihitung dari jumlah siswa yang kerja sama dalam bermain peran.
Ketrampilan dalam pelaksanaan materi	70%	Diamati saat praktik manasik haji dan umrah oleh peneliti bagaimana ketrampilan siswa dalam melaksanakan praktik manasik haji
Kesimpulan akhir dalam ketrampilan	70%	Diamati oleh peneliti hasil akhir dari ketrampilan dalam praktik manasik haji.
Motivasi belajar dalam pembelajaran	70.25%	Diamati oleh peneliti dalam pelaksanaan praktik manasik haji yang dapat memberikan siswa motivasi dalam belajar.

Gambar 2: Tabel Indikator Ketercapaian

2. Pelaksanaan Tindakan

Menurut Arikunto (2009:126), selama melaksanakan tindakan, guru sebagai pelaksana intervensi tindakan mengacu pada program yang telah dipersiapkan dan disepakati bersama dengan teman sejawat. Peneliti akan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual* dalam pembelajaran. Pelaksanaan tindakan kelas ini direncanakan dalam dua siklus, siklus pertama terdiri atas dua pertemuan siklus kedua satu pertemuan. Siklus pertama pertemuan pertama yaitu mengenalkan bagaimana cara bertelepon yang benar dan benar, serta cara berbicara dengan teman sejawat melalui telepon dengan mengamati video dan mempraktikkan cara berbicara lewat telepon. Siklus pertama pertemuan kedua yaitu mengajarkan pada siswa berbicara lewat telepon dan cara menyampaikan pesan yang didapat dari bertelepon dengan menggunakan bahasa yang santun. Dan pada siklus kedua pertemuan pertama mengajarkan pada siswa untuk terjun langsung mempraktikkan berbicara lewat telepon dengan skenario yang dibuat sendiri dengan bahasa yang santun dan lafal yang tepat.

3. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan atau pengambilan data untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Arikunto,2009:127). Observasi dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa, catatan lapangan, dan dokumen dalam pengumpulan data-data di lapangan. Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati aktivitas dan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan metode *role playing* berbantuan media *audiovisual*.

4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan (Arikunto, 2008: 19). Kegiatan refleksi terdiri atas 4 komponen kegiatan, yaitu: analisis data hasil observasi, pemaknaan data hasil analisis, penjelasan hasil analisis, dan penyimpulan apakah masalah itu selesai/teratasi atau tidak. Jika teratasi berapa persen yang teratasi dan berapa persen yang belum. Jika ada yang belum teratasi, maka perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Jadi dalam refleksi akan ditentukan apakah penelitian itu berhenti atau terus. Prosedur penelitian tindakan kelas ini secara rinci diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus I

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil tindakan, dari sebelum ada tindakan dikomparasikan dengan hasil tindakan siklus I.

- a. Merencanakan tindakan yang dilakukan pada siklus I
- b. Melaksanakan observasi terhadap tindakan kegiatan belajar mengajar
- c. Membuat refleksi pada siklus I oleh peneliti dan guru
- d. Melakukan evaluasi dan perbaikan

2. Siklus II

Pada tahap ini dilakukan perbaikan tindakan yang merupakan usaha untuk membuktikan keefektifan pendekatan yang digunakan peneliti, sekaligus apabila indikator hasil yang ditetapkan pada siklus I belum dapat tercapai dengan baik, maka perlu dilakukan penyempurnaan, yaitu dengan melakukan pembelajaran siklus II.

- a. Merencanakan tindakan yang dilakukan pada siklus II yang mendasarkan pada perbaikan siklus I.
- b. Melaksanakan tindakan sesuai dengan yang direncana yang telah diperbaiki pada siklus I

- c. Melaksanakan observasi terhadap tindakan kegiatan belajar mengajar
- d. Melakukan evaluasi dan perbaikan

Karena pada siklus II ini sudah memenuhi target yang diinginkan maka peneliti cukup sampai di siklus II.

PEMBAHASAN

Pembahasan merupakan sebuah bagian yang menyajikan hasil dari sebuah proses penelitian secara lebih luas. Dalam hal ini akan dibahas motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* di kelas X MAN 2 Ponorogo. Bagian ini dibahas berkaitan dengan hal-hal perencanaan, pelaksanaan, mengevaluasi, dan motivasi belajar yang mengacu pada keaktifan siswa terhadap guru dalam proses belajar dengan menggunakan metode *role playing*. Penelitian ini dalam tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* menggunakan media audiovisual. Pengukuran motivasi belajar dengan diukur dalam tes ukuran.

1. Siklus 1

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Kegiatan perencanaan tindakan siklus I dilaksanakan oleh Guru bersama peneliti mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Peneliti mengungkapkan bahwa siswa menemui permasalahan dalam menuangkan ide, gagasan dan kreatifitas serta kurangnya minat mengikuti pelajaran memahami prinsip-prinsip praktek pelaksanaan haji dan umrah karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran masih monoton dengan metode ceramah, hal ini menyebabkan daya kreativitas yang dimiliki siswa kurang terasah dan tidak dapat mempraktekkan dengan cara manasik haji dan umrah.

b. Pelaksanaan Tindakan I

Materi pada pelaksanaan tindakan I ini adalah pelaksanaan manasik haji dan umrah. Pada awal pelaksanaan tindakan ini diberikan suatu pengarahan mengenai metode *Audiovisual* dengan media berbasis vidio tron, yang meliputi menampilkan berbagai aktifitas pelaksanaan haji dan di barengi dengan penjelasan materi yang disampaikan guru, selanjutnya di gambarkan dari guru dengan membuat miniatur ka'bah dan guru memberikan praktek sebelum

siswa melaksanakan manasik. Dengan adanya pengarahan tersebut dari guru, maka siswa akan mendapatkan gambaran yang jelas mengenai metode *Role Playing* dengan media berbasis Audiovisual, sehingga siswa dapat melaksanakan dengan baik kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan pada masing-masing tahapannya. Selain itu, guru juga melaksanakan aspek-aspek yang akan dinilai dalam pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis Audiovisual yaitu, kerja sama dalam bermain peran dengan mempraktekkan materi dengan menggunakan video.

c. Observasi dan Evaluasi

Peneliti mengamati proses pembelajaran memahami penyelenggaraan praktik manasik haji dan umrah dengan berpedoman pada buku panduan manasik yang telah disusun. Observasi tersebut dilakukan untuk mengevaluasi penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis Audiovisual. Pada saat observasi berlangsung kegiatan guru adalah memandu pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis Audiovisual. Guru melakukan penyajian kelas tentang pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis Audiovisual dan menjelaskan materi tentang pelaksanaan haji dan umrah. Guru juga melakukan penilaian terhadap peran serta siswa selama kegiatan pembelajaran, yang meliputi kerja sama dalam kelompok, kemampuan dalam melaksanakan praktek, kemampuan dalam pemahaman pelaksanaan haji dan umrah, dan kesimpulan/ hasil akhir dalam memperoleh jawaban yang paling tepat dan maksimal.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar memahami penyelenggaraan praktik manasik haji, dapat diketahui bahwa partisipasi siswa dalam kerjasama dalam bermain peran pada siklus I yaitu: sebanyak 5 siswa yang sangat aktif dengan persentase 12,26%, siswa yang aktif sebanyak 10 siswa dengan persentase 50,15%, siswa yang cukup aktif sebanyak 13 siswa dengan persentase 72,95% dan siswa yang kurang aktif sebanyak 2 siswa dengan persentase 5,13%.

Kemampuan dalam ketrampilan pelaksanaan materi yang dibuat pada siklus I yaitu: sebanyak 10 siswa yang sangat aktif dengan persentase 50,15%, siswa yang aktif sebanyak 15 siswa dengan persentase 83,17%, siswa yang cukup aktif sebanyak 3 siswa dengan persentase 8,20% dan siswa yang kurang aktif sebanyak 2 siswa dengan persentase 5,13%.

Kesimpulan akhir dari kesimpulan pada siklus I yaitu: sebanyak 12 siswa

yang sangat aktif dengan persentase 60,27%, siswa yang aktif sebanyak 11 siswa dengan persentase 59,60%, siswa yang cukup aktif sebanyak 2 siswa dengan persentase 5,13% dan siswa yang kurang aktif sebanyak 5 siswa dengan persentase 12,26%. Serta kesimpulan akhir hasil diskusi pada siklus I yaitu: sebanyak 15 siswa yang sangat aktif dengan persentase 83,17%, siswa yang aktif sebanyak 10 siswa dengan persentase 50,15%, siswa yang cukup aktif sebanyak 4 siswa dengan persentase 9,29% dan siswa yang kurang aktif sebanyak siswa dengan persentase 3,21%.

Hasil capaian proses belajar siswa untuk pelajaran mempraktikkan manasik haji pada pelajaran fiqih kelas X IPA tersebut juga dapat dilihat pada grafik 4.1 berikut.



Gambar 3 : Profil Capaian Proses Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan kuis pada siklus I, ketuntasan hasil belajar (Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 70) yang tercapai pada siklus I sebanyak 25 siswa dengan persentase sebesar 76,92% dan nilai rata-rata kelas yang dicapai sebesar 83,17. Ketuntasan belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 1.2. Ketuntasan Belajar Siswa Siklus I

Kriteria	Indikator Keberhasilan 75%	
	Ketuntasan Hasil Belajar	
	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	25 siswa	76,92%
Tidak Tuntas	5 siswa	15,18%
Jumlah	30 siswa	100,00%

d. Analisis dan Refleksi

Hasil observasi yang telah dilakukan dapat di lihat bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis ICT mampu motivasi belajar siswa pada mata pelajaran mempraktikkan manasik haji dan umrah. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas. Sebelum penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis Audiovisual rata-rata kelas adalah 70,25. Namun setelah diterapkannya metode ini, rata-rata kelas menjadi 83,17. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas standar ketuntasan 75 sebanyak 25 siswa dari jumlah keseluruhan 30 siswa. Dengan kata lain, indikator ketercapaian pada siklus I tercapai, yaitu 76,92% siswa telah memperoleh nilai diatas 75 dari 75% target yang direncanakan.

2. Siklus II

Penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis Audiovisual berdasarkan refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat kekurangan-kekurangan, yaitu masih terdapat siswa yang belum fokus pada saat guru menjelaskan materi dan pelaksanaan praktik belum maksimalnya siswa dalam menggunakan waktu yang diberikan saat pelaksanaan praktik. Langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis Audiovisual pada Siklus II adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Kegiatan perencanaan tindakan II dilaksanakan oleh guru bersama peneliti dengan mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Peneliti mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil analisis dan refleksi dari siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan II

Pelaksanaan tindakan II dilaksanakan hampir sama dengan pelaksanaan tindakan I, hanya pada pelaksanaan tindakan II ini terdapat penguatan yang masih diperlukan dari tindakan I. Materi yang disampaikan pada pelaksanaan tindakan II juga relatif sama tetapi sudah mengalami perkembangan. Materi pada pelaksanaan tindakan II ini adalah pengaturan tempat pelaksanaan manasik haji yang luas agarguru untuk pelaksanaan pembelajaran dan praktik dapat terlaksana. Pelaksanaan tindakan II meliputi, mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan guru, diskusi kelompok membahas materi yang difasilitasi dengan media vidio tron dilihat secara bersama, presentasi dan tanya jawab. Selain itu, guru juga melaksanakan aspek-aspek yang akan dinilai dalam pembelajaran *role Playing* dengan media berbasis Audiovisual yaitu, kerja sama dalam bermain peran, kertampilan dalam pelaksanaan materi, kesimpulan akhir dari ketrampilan, motivasi belajar dalam pembelajaran.

c. Observasi dan Evaluasi

Peneliti mengamati proses pembelajaran memahami penyelenggaraan prinsip-prinsip administrasi perkantoran dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disusun. Observasi tersebut dilakukan untuk mengevaluasi penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis Audioisual. Pada saat observasi berlangsung kegiatan guru adalah memantau pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis Audiovisual. Guru melakukan penyajian kelas tentang pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis Audiovisual dan menjelaskan materi tentang pelaksanaan manasik haji. Guru juga melakukan penilaian terhadap peran serta siswa selama kegiatan pembelajaran, yang meliputi kerja sama dalam bermain peran, kertampilan dalam pelaksanaan materi, kesimpulan akhir dari ketrampilan, motivasi belajar dalam pembelajaran.

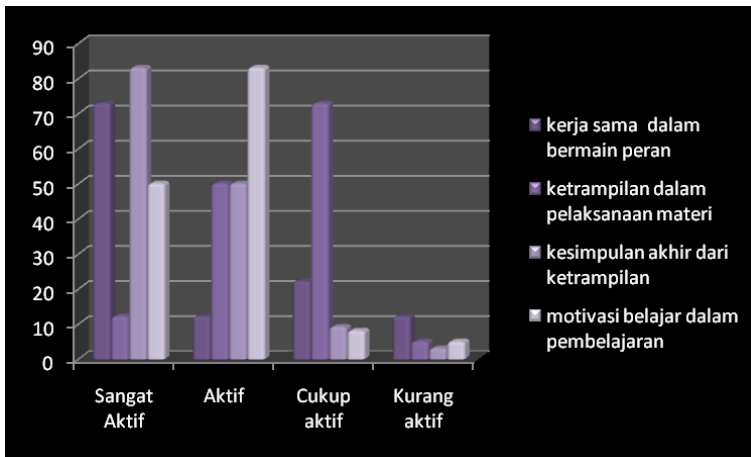
Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar memahami pelaksanaan manasik haji dan umrah dapat diketahui bahwa partisipasi siswa dalam kerja sama dalam bermain peran pada siklus II yaitu: sebanyak 13 siswa yang sangat aktif dengan persentase 72,95%, siswa yang aktif sebanyak 5 siswa dengan persentase 12,26%, siswa yang cukup aktif sebanyak 7 siswa dengan persentase 22,37% dan siswa yang kurang aktif sebanyak 5 siswa dengan persentase 12,26%.

Ketrampilan dalam pelaksanaan materi yang dibuat pada siklus II yaitu:

sebanyak 5 siswa yang sangat aktif dengan persentase 12,26%, siswa yang aktif sebanyak 10 siswa dengan persentase 50,15%, siswa yang cukup aktif sebanyak 13 siswa dengan persentase 72,95% dan siswa yang kurang aktif sebanyak 2 siswa dengan persentase 5,13%.

Kesimpulan akhir dari ketrampilan sama pada siklus II yaitu: sebanyak 15 siswa yang sangat aktif dengan persentase 83,71% siswa yang aktif sebanyak 10 siswa dengan persentase 50,15%, siswa yang cukup aktif sebanyak 4 siswa dengan persentase 9,29% dan siswa yang kurang aktif sebanyak 1 siswa dengan persentase 3,20%. Serta Kesimpulan akhir hasil diskusi pada siklus II yaitu: sebanyak 22 siswa yang sangat aktif dengan persentase 56,41%, siswa yang aktif sebanyak 11 siswa dengan persentase 28,20%, siswa yang cukup aktif sebanyak 4 siswa dengan persentase 10,25% dan siswa yang kurang aktif sebanyak 2 siswa dengan persentase 5,12%.

Hasil capaian proses dan hasil belajar siswa untuk pelajaran memahami prinsip-prinsip penyelenggaraan administrasi perkantoran tersebut juga dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Berdasarkan nilai kuis siklus II, ketuntasan hasil belajar (standar nilai minimal adalah 70) yang tercapai pada siklus II sebanyak 30 siswa dengan presentase sebesar 89,74% dan nilai rata-rata kelas yang dicapai sebesar 70,48. Ketuntasan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 1.3 Ketuntasan Belajar Siswa Siklus II

Kriteria	Indikator Keberhasilan 70%	
	Ketuntasan hasil belajar	
	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	27 siswa	70,97%
Tidak Tuntas	3 siswa	10,13%
Jumlah	30 siswa	100,00%

(Sumber : Data Hasil Penelitian)

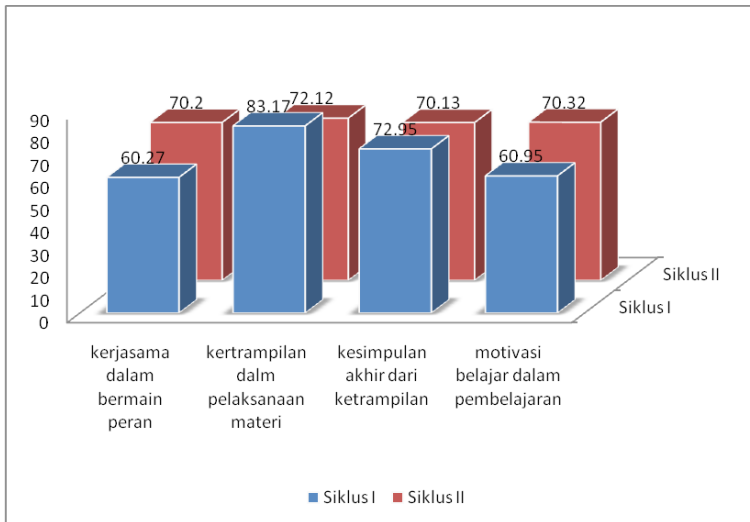
d. Analisis dan Refleksi

Berdasarkan hasil observasi siklus II yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis Audiovisual dapat meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran memahami pelaksanaan praktik manasik haji apabila dibandingkan dengan metode ceramah. Rata-rata ulangan harian siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Sebanyak 70,97% siswa dinyatakan tuntas, karena pencapaian motivasi hasil belajar siswa diatas standar batas tuntas nilai, yaitu 70. Sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 10,13%. Dari hasil refleksi tersebut dapat diketahui bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis Audiovisual pada siklus II dinilai motivasi belajar lebih meningkat dibandingkan siklus I dan rata-rata nilai sudah melampaui batas indikator ketercapaian 70%.

3. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus dan Pembahasan

a. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, dan II dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar memahami pelaksanaan praktik manasik haji melalui penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis Audiovisual dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari Grafik berikut ini:



Gambar 4. Hasil Penelitian Siklus I dan II

Gambar di atas menunjukkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar memahami pelaksanaan praktik manasik haji dan umrah pada siklus I dan II yang dapat diukur dari beberapa aspek:

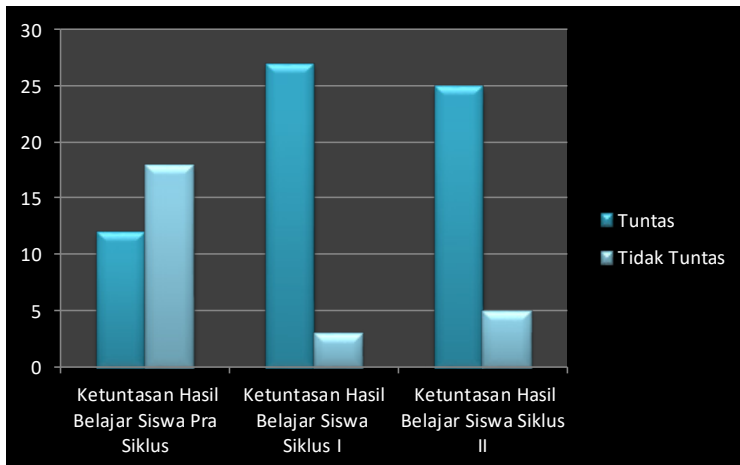
- a. Kerjasama dalam bermain peran, pada siklus I siswa yang sangat aktif ditambah siswa aktif sebanyak 15 siswa dengan persentase 62,41%. Pada siklus II meningkat menjadi 18 siswa dengan persentase 85,21%.
- b. Ketrampilan dalam pelaksanaan materi, pada siklus I siswa yang sangat aktif ditambah siswa aktif sebanyak 25 siswa dengan persentase 133,32%. Pada siklus II menurun menjadi 15 siswa dengan persentase 26,41%.
- c. Kesimpulan akhir dari ketrampilan Motivasi belajar, pada siklus I siswa yang sangat aktif ditambah siswa aktif sebanyak 23 siswa dengan persentase 119,87%. Pada siklus II meningkat menjadi 25 siswa dengan persentase 133,22%.
- d. Motivasi belajar dalam pembelajaran, pada siklus I siswa yang sangat aktif ditambah siswa aktif sebanyak 25 siswa dengan persentase 133,22%. Pada siklus II sama dengan siklus 1 yakni 25 siswa dengan persentase 133,22%.

Berdasarkan daftar nilai kuis pada kompetensi dasar pertama, ketuntasan hasil belajar (Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 70,20%) siswa yang tuntas pada kompetensi dasar pertama ini berjumlah 6 siswa dengan persentase 15,38% dan nilai rata-rata kelas 70,28. Ketuntasan belajar yang tercapai pada siklus I adalah sebanyak 30 siswa dengan persentase sebesar 76,92% dan nilai rata-rata kelas yang dicapai sebesar 80,30. Sedangkan untuk siklus II, ketuntasan hasil belajar yang tercapai sebanyak 35 siswa dengan persentase sebesar 89,74% dan nilai rata-rata kelas yang dicapai sebesar 83,48. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini.

Tabel 1.4 : Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan II

Kriteria	Indikator Keberhasilan 75%					
	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persenta-se	Jumlah Siswa	Persenta-se	Jumlah Siswa	Persenta-se
Tuntas	12	60,27%	27	79,92%	25	98,74%
Tidak Tuntas	18	72,61%	3	21,07%	5	12,26%

Ketuntasan hasil belajar siswa juga bisa dilihat pada grafik histogram berikut ini:



Gambar 4 : Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus , Siklus I dan II

Tabel 7 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar yang dicapai siswa. Pada Pra siklus jumlah siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase sebesar 60,27% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 siswa dengan persentase 72,61%. Sedangkan untuk siklus I, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa dengan persentase sebesar 79,92% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 21 siswa dengan persentase 21,07%. Selanjutnya pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa dengan persentase sebesar 98,72% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa dengan persentase 12,26%.

Grafik tersebut menunjukkan bahwa setelah adanya penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis Audiovisual berdampak terhadap peningkatan keaktifan siswa dan motivasi belajar memahami praktik penyelenggaraan manasik haji. Dampak positif tersebut antara lain siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan langsung terjun dengan praktik, siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan siswa dapat bekerjasama dalam kelompok dengan siswa yang lain serta memahami praktik dengan baik. Selain itu, hasil motivasi siswa dalam belajar siswa mengalami peningkatan.

PENUTUP

Metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis *Audiovisual* pada penelitian ini telah dilakukan dalam dua siklus. Pada tiap siklus dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan, dimana masing-masing pertemuan berlangsung selama 2x45 menit. Penerapan Metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis *Audiovisual* telah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini terbukti dari pencapaian nilai rata-rata siswa dan jumlah siswa yang mencapai batas ketuntasan. Pada siklus I nilai rata-rata ulangan harian kelas sebesar 80,30 sehingga terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas dari sebelum diadakannya tindakan yaitu sebesar 14,51% (nilai sebelum siklus 70,28 dan nilai siklus I 80,30). Jumlah siswa yang mencapai batas tuntas sebanyak 30 orang dari 39 siswa. Pada siklus II nilai rata-rata ulangan harian kelas sebesar 83,48 sehingga terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas dari siklus II dibandingkan dengan nilai sebelum siklus sebesar 18,78% (Siklus II 83,48 dan nilai sebelum siklus 70,28). Jumlah siswa yang mencapai batas tuntas sebanyak 35 dari 39 siswa. Sedangkan pada penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dengan media berbasis *Audiovisual*, siswa diajak untuk serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan

fisik. Dengan variasi pembelajaran yang terdiri dari diskusi kelompok dan presentasi membuat siswa merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan materi yang disajikan dalam bentuk slide menjadi lebih mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Amna, Emda. “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran”.
Formatif: Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2, 2007.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Faturrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Menuju Pendidikan Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama, 2009.
- Hujair, A. H. Sanaky. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press, 2009.
- Sadiman, Arief S., dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1993.
- Silalah, Wesly. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode *Role Playing* pada Pelajaran IPS Kelas IV SD Swasta Xaverius Padang Sidempuan”. *School Education Journal*, Volume 8 No. 2 Juni 2018.
- Sumantri, Mulyani dan Johar Permana. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana, 2001.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 dan Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Guru dan Dosen serta Sisdiknas*. Bandung: Citra Umbara, 2006.
- Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran; Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Wina, Sanjaya. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Wiriaatmaja, Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.