

**Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa melalui Perpaduan
Ceramah Bervariasi dan Model Pembelajaran Bermain Peran**

*Enhancing Students' Motivation and Achievement through the Combination of
Varied Lecture and Role Playing Learning Model*

Sakran*

SMA Negeri 2 Bantaeng, Indonesia

*Corresponding Author. Email: sakranramli77@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi Perhitungan Kurs Valuta Asing melalui perpaduan ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran pada Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Bantaeng, Kabupaten Bantaeng. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Bantaeng. Rancangan kegiatan penelitian ini adalah siklus kegiatan yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah soal evaluasi tiap akhir siklus dan lembar pengamatan untuk mengukur motivasi siswa. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dan peningkatan prestasi belajar siswa pada pembelajaran materi perhitungan kurs valuta asing melalui perpaduan ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Prestasi Belajar, Ceramah Bervariasi, Bermain Peran

Abstract

This research is a classroom action research with the aim to increase the students' motivation and achievement improvement in the material of foreign exchange calculation, through the combination of varied lectures and role playing learning model. The subjects of the current research are students of class XI IPS 3 at SMA Negeri 2 Bantaeng. The design of this research consists of two cycles. Every cycle includes planning, action, observation, and reflection. Data collection instruments in this research are evaluation test in the end of each cycle and the observation sheet to measure students' achievement and motivation. The results of the present study indicate the improvement of students' learning motivation and learning achievement, especially in the material of foreign exchange rates calculation through a combination of varied lecture and role playing learning model.

Keywords: Learning Motivation, Learning Achievement, Varied Lecture, Role Playing

Pendahuluan

Salah satu parameter yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pendidikan adalah dengan melihat prestasi belajar siswa. Menurut Tu'u (2004) prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Banyak faktor yang mempengaruhi prestasi siswa antara lain faktor kecerdasan, bakat, minat dan perhatian, motivasi, kesehatan, cara belajar, lingkungan keluarga, lingkungan pergaulan, sekolah, dan sarana pendukung dalam belajar.

Salah satu faktor penentu prestasi yang terdapat dalam diri siswa adalah motivasi. Sehingga dapat dikatakan bahwa apabila siswa memiliki motivasi yang rendah dalam belajar, maka capaian prestasi yang diperoleh kurang maksimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2007) yang menyatakan bahwa hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi. Makin kuat motivasi yang dimiliki, makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi, motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

SMA Negeri 2 Bantaeng merupakan sekolah yang berada di Kabupaten Bantaeng. Sekolah ini masih memiliki masalah belajar pada mata pelajaran ekonomi, yakni: (1) siswa kurang menyiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai walaupun materi pelajaran yang akan diajarkan pada pertemuan berikutnya sudah diketahui, (2) motivasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah yang dapat dilihat dari kurangnya respon siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada materi perhitungan kurs valuta asing siswa dituntut untuk memahami arti dan definisi kurs valuta asing, menafsirkan perubahan kurs valuta dengan benar, penerapan kurs jual maupun kurs beli yang diterapkan *money changer* dalam menjual beli valuta asing kepada masyarakat, dan siswa juga harus mampu menghitung nilai tukar valuta asing. Salah satu upaya meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran perhitungan kurs valuta asing yaitu dengan menerapkan metode ceramah bervariasi.

Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyasa (2009) yang menyatakan variasi dalam pembelajaran merupakan perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan mengurangi kejenuhan dan kebosanan. Dengan menerapkan metode ceramah bervariasi pada materi perhitungan kurs valuta asing, siswa tidak hanya mendapatkan informasi yang aktual dari ceramah saja, tetapi juga siswa dapat berfikir kritis, mengekspresikan pendapatnya secara bebas, serta siswa dapat menyumbangkan gagasannya melalui kegiatan diskusi.

Selain metode ceramah bervariasi, model pembelajaran bermain peran juga salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam rangka meningkatkan prestasi belajar materi perhitungan kurs valuta asing. Model pembelajaran bermain peran merupakan ragam mengajar untuk meningkatkan interaksi guru dan siswa dan sebagai upaya pemecahan masalah yang menyangkut dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan. Melalui model pembelajaran bermain peran, materi perhitungan kurs valuta asing yang terdiri dari konsep teoritis mengenai definisi kurs valuta asing, cara menafsirkan perubahan nilai tukar valuta asing, dan perhitungan matematis nilai tukar valuta berdasarkan kurs yang berlaku dalam bentuk soal cerita dapat disajikan dalam bentuk yang lebih konkret.

Perpaduan ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran merupakan ragam variasi mengajar yang menerapkan keterlibatan aktif siswa dan guru, serta interaksi antar individu tersebut dalam dramatisasi. Ketika siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, maka akan memaksimalkan hasil dari apa yang ia pelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat Tu'u (2004) bahwa orang belajar 10% dari apa yang mereka baca, 20% dari apa yang mereka dengar, 30% dari apa yang mereka lihat, 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, 70% dari apa yang mereka katakan, dan 90% dari apa yang mereka katakan dan lakukan. Perpaduan ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran dapat membantu siswa dalam meningkatkan interaksi antara siswa maupun dengan guru, mendorong siswa berfikir kritis, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa memahami perasaan dirinya dan perasaan orang lain. Dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, maka akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar.

Menurut Weiss (2006) dan Hamalik (2009) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku. Unsur yang dimaksud adalah:

1. Peserta didik
2. Rangsangan (stimulus)
3. Memori
4. Respon

Pendapat lain dikemukakan oleh Syah (2008) bahwa secara global faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa terdiri dari tiga macam yaitu:

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan jasmani dan rohani siswa.
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
3. Faktor pendekatan belajar, yakni upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

Faktor internal siswa meliputi dua aspek, yaitu:

1. Aspek psikologis

Menurut Syah (2008) kondisi organ tubuh yang lemah, apalagi yang disertai pusing-pusing dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang dan tidak berbekas.

2. Aspek psikologis

Syah (2008) mengungkapkan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa yaitu:

- a. Inteligensi siswa
- b. Inteligensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psikofisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat.
- c. Sikap siswa
- d. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif.
- e. Bakat siswa

- f. Secara umum, bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.
- g. Minat siswa
- h. Secara sederhana minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.
- i. Motivasi siswa

Pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia maupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Purwanto (2002) menyatakan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak sesuatu. Pendapat lain disampaikan oleh Sardiman (2007) bahwa motivasi dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka.

Belajar sangat diperlukan dengan adanya motivasi. Hasil belajar akan menjadi optimal jika disertai motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Hal itu dibuktikan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nashruddin, Ningtyas, dan Ekamurti (2018), serta Nesje, Brandmo, dan Berger (2018).

Selanjutnya, Sardiman (2007) menjelaskan bahwa ada tiga fungsi motivasi yaitu sebagai berikut.

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi penggerak motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tercapainya tujuan tersebut.

Menurut Sardiman (2007), dan juga dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Fokkens-Bruinsma dan Canrinus (2014), serta Arisandi dan Vanissa (2020), motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri:

1. tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama tidak pernah berhenti sebelum selesai);
2. ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai);
3. menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah;
4. lebih senang bekerja mandiri;
5. cepat bosan pada tugas-tugas rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif);
6. dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu);
7. tidak mudah melapasakan hal yang diyakini itu;
8. senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Manusia sebagai makhluk yang dinamis memiliki potensi dan energy sendiri. Oleh karena itu, secara alami anak didik itu juga akan menjadi aktif karena adanya motivasi dan didorong oleh bermacam-macam kebutuhan. Asrori (2007) menjelaskan dalam kegiatan belajar, peserta didik harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Senada dengan itu, menurut Arikian (2008) pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri.

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Menurut Azwar (2005) secara rinci prestasi belajar siswa dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Prestasi siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.
2. Prestasi belajar siswa tersebut terutama dinilai aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa, dan evaluasi.
3. Prestasi belajar siswa dibuktikan dengan ditunjukkan melalui nilai atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuh.

Menurut Bloom (1976) metode mengajar ialah cara yang berisi prosedur baku untuk melaksanakan kegiatan pendidikan, khususnya kegiatan penyajian materi pelajaran pada siswa. Ada empat metode mengajar yang dipandang representatif dan dominan dalam arti digunakan secara luas pada setiap jenjang pendidikan formal. Ragam metode mengajar yaitu metode ceramah, metode diskusi, metode demonstrasi, dan metode ceramah plus atau ceramah bervariasi.

Gulo (2008) menjelaskan metode ceramah bervariasi terdapat beberapa komponen atau unsur masing-masing variasi. Komponen tersebut adalah sebagai berikut.

1. Variasi metode yakni ceramah hanya efektif 15 menit pertama.
Menit-menit berikutnya daya serap siswa menurun. Oleh karena itu supaya aktivitas belajar tinggi, ceramah sebagai metode pengajaran yang pokok hanya efektif diterapkan pada 15 menit pertama. Sesudah itu metode ceramah harus diganti dengan metode lain. Dengan demikian, interaksi pembelajaran lebih bervariasi.
2. Variasi media
Alat indera siswa dilibatkan sebanyak mungkin dalam proses belajar mengajar. Untuk itu media pengajaran divariasikan sehingga fungsi melihat (visual), fungsi mendengar (audio) dan fungsi meraba dan mencium diaktifkan pada hal-hal tertentu.
3. Variasi penampilan yang terdiri dari variasi gerak yakni dalam menyampaikan ceramah gerakan guru disesuaikan dengan bahan ceramah dan situasi kelas, variasi isyarat yakni isi ceramah tidak hanya disampaikan melalui kata-kata tetapi juga melalui mimik guru, variasi suara yakni variasi tinggi rendahnya suara yakni cepat lambatnya diucapkan setiap kata dan keras lemahnya memberikan nilai tersendiri dalam berkomunikasi melalui ceramah, selingan diam yakni dalam menyampaikan ceramah perlu diberi kesempatan

kepada siswa untuk meresapkan makna ceramah, kontak pandang, dan pemusatan perhatian.

4. Variasi bahan sajian yakni dalam penyampaian materi guru menyajikan contoh-contoh konkret dan relevan misalnya disertai gambar yang sesuai dengan materi yang disajikan.

Menurut Uno (2007) bermain peran sebagai suatu model bertujuan untuk membantu siswa menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Penelitian yang dilakukan oleh Trianuri (2015) pada prinsipnya model mengajar bermain peran adalah upaya pemecahan masalah khususnya yang bertalian dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan. Proses pemecahan masalah tersebut dilalui melalui tahapan-tahapan (1) identifikasi atau pengenalan masalah, (2) uraian masalah, (3) pemeranan/ peragaan tindakan, (4) diskusi dan evaluasi.

Menurut Sudjana (2011) ada delapan langkah yang yang perlu ditempuh dalam melaksanakan model bermain peran. Langkah-langkah tersebut secara ringkas dapat diikuti dalam uraian berikut.

1. Menentukan dan menceritakan situasi sosial yang akan dilakukan permainan peran.
2. Memilih para pelaku.
3. Mempersiapkan pelaku untuk memainkan peran masing-masing.
4. Siswa melakukan permainan peran.
5. Guru mengontrol permainan peran jika situasi keluar dari skema yang telah ditentukan.
6. Akhiri permainan peran dengan diskusi, tentang jalan cerita atau pemecahan masalah selanjutnya.
7. Siswa diberi tugas untuk menilai atau memberi tanggapan sesuai pelaksanaan permainan peran.
8. Siswa diberi kesimpulan tentang hasil permainan peran.

Dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran bermain peran maka siswa terangsang berpartisipasi aktif karena pembelajaran berhubungan dengan situasi sesungguhnya yang akan berdampak pada peningkatan prestasi siswa. Selain itu siswa dapat memecahkan berbagai masalah sosial dalam kehidupan bermasyarakat khususnya permasalahan ekonomi yang menyangkut perhitungan kurs valuta asing.

Pelajaran ekonomi merupakan pelajaran pokok yang harus diikuti oleh siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Bantaeng Kabupaten Bantaeng. Salah satu tujuannya adalah membantu siswa dalam memahami konsep ekonomi dan membantu siswa dalam mengkaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari. Namun pelaksanaan pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Bantaeng masih terdapat berbagai masalah, salah satunya adalah rendahnya motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi perhitungan kurs valuta asing.

Upaya meningkatkan motivasi siswa dan prestasi belajar siswa pada materi perhitungan kurs valuta asing yaitu dengan menerapkan perpaduan metode ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran. Metode ceramah bervariasi merupakan ragam mengajar dengan mengaplikasikan berbagai metode yaitu dengan memadukan ceramah, tanya jawab, dan diskusi pada materi perhitungan kurs valuta asing. Dengan menerapkan metode ceramah bervariasi pada materi perhitungan kurs valuta asing, siswa tidak hanya mendapatkan

informasi yang aktual dari ceramah saja, tetapi juga siswa dapat berfikir kritis, mengekspresikan pendapatnya, dan menyumbangkan gagasannya melalui kegiatan diskusi.

Selain menerapkan ceramah bervariasi, penerapan model pembelajaran bermain peran juga salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam rangka meningkatkan prestasi belajar materi perhitungan kurs valuta asing. Melalui model pembelajaran bermain peran, materi perhitungan kurs valuta asing dapat disajikan dalam bentuk yang lebih konkret melalui permainan peran sehingga siswa tidak berfikir abstrak dalam memahami setiap materi yang diberikan guru.

Dari uraian tersebut peneliti melakukan penelitian mengenai penerapan perpaduan ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan judul meningkatkan motivasi dan prestasi belajar perhitungan kurs valuta asing melalui perpaduan metode ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran pada siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah dengan menerapkan perpaduan ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi perhitungan kurs valuta asing pada siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Bantaeng? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan perpaduan ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi materi perhitungan kurs valuta asing pada siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Bantaeng.

Metode Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian adalah SMA Negeri 2 Bantaeng Kabupaten Bantaeng. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Bantaeng Kabupaten Bantaeng. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian direncanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri atas empat tahap kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Secara rinci tahapan penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan observasi awal dengan rincian seperti berikut.

- a. Mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa. Identifikasi dilakukan dengan melihat nilai ulangan harian siswa.
- b. Menyusun instrument penelitian meliputi silabus, RPP, lembar observasi
- c. aktivitas siswa, naskah skenario, dan tes evaluasi.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pada tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran perpaduan ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran sesuai dengan perencanaan pada RPP.

3. Pengamatan/Observasi

Untuk dapat mengetahui jalannya pelaksanaan pembelajaran, maka dilakukan pengamatan pada siswa. Observasi siswa dilakukan untuk mengamati seberapa jauh kemampuan siswa membawakan perannya, melihat kemampuan siswa mengamati dan mengidentifikasi kelebihan maupun kekurangan selama permainan peran berlangsung,

dan melihat perubahan motivasi siswa yang dilihat dari segi siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

4. Refleksi

Pada tahap ini semua hasil observasi dan evaluasi diolah dan direfleksikan untuk mengukur tingkat keberhasilan dan mengoreksi kelemahan-kelemahan selama pelaksanaan tindakan. Berdasarkan hasil refleksi ini, guru merencanakan perbaikan pada pelaksanaan siklus selanjutnya.

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1. Tes
2. Observasi
3. Dokumentasi

Hasil dan Pembahasan

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan dilakukan observasi awal dengan rincian seperti berikut.

- a. Mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa. Identifikasi dilakukan dengan melihat nilai ulangan harian siswa, metode pembelajaran yang diterapkan dan motivasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran ekonomi.
- b. Menyusun instrumen penelitian meliputi silabus, RPP, lembar observasi siswa, tes evaluasi.

2. Tahap Pelaksanaan

Siklus I dimulai dalam satu kali pertemuan selama dua jam pelajaran di kelas XI IPS 3 dengan jumlah siswa 34. Pelaksanaan siklus I diawali dengan guru membuka pelajaran dengan menyampaikan tujuan pelajaran agar siswa mampu memahami kompetensi yang harus dicapai setelah proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya guru memberikan apersepsi dengan bertanya pada siswa mengenai cara masyarakat Indonesia dalam membeli barang di Amerika sedangkan terdapat perbedaan mata uang antar negara tersebut.

Tahap selanjutnya guru memberikan informasi mengenai langkah pembelajaran materi kurs valuta asing dengan menerapkan ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran dilanjutkan dengan membuat kelompok yang terdiri dari 6 siswa. Kemudian memotivasi kelompok dan merangsang minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bermain peran mengenai cara perhitungan nilai tukar valuta asing.

Setelah permasalahan yang terdapat di skenario dapat dipecahkan, selanjutnya guru mengajak siswa mendiskusikan karakter yang akan diperankan serta memilih partisipan serta pengamat. Siswa aktif saling mengungkapkan gagasan menentukan pelaku yang paling cocok sebagai pemeran.

Tahap selanjutnya siswa bersama anggota kelompok aktif dan percaya diri memerankan tokoh sesuai dengan skenario secara spontan sesuai dengan garis-garis besar dan tahapan yang telah ditentukan. Siswa merankan sebagai wisatawan Indonesia yang menukarkan rupiah dengan dolar Amerika untuk keperluan berlibur di Amerika sehingga mereka dikenakan kurs jual oleh *money changer*.

Selama permainan peran berlangsung siswa aktif dan mampu membawakan karakter, dialog disajikan secara jelas sehingga pesan dapat dikaji kelompok pengamat. Para pengamat aktif mengamati dan mencatat bagian-bagian permainan peran yang perlu mendapat perbaikan namun masih terdapat pengamat lain yang bergurau dan main sendiri dengan teman sebangkunya, bahkan siswatersebut terlihat sedang menertawakan sesuatu.

Setelah mengamati permainan peran, guru bersama pemeran dan pengamat melakukan diskusi dan evaluasi mengenai pembelajaran perhitungan kurs valuta asing. Proses ini berjalan dengan lancar, siswa mampu mendiskusikan hasil pengamatan dengan kelompoknya. Siswa aktif mengungkapkan gagasan dalam menilai kelebihan maupun kekurangan selama permainan peran berlangsung.

Tahap selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil pengamatan menilai kelebihan maupun kekurangan, serta memberi solusi dan saran selama permainan peran berlangsung.

Setelah mempresentasikan hasil pengamatan selanjutnya selanjutnya guru mengadakan penilaian dengan memberikan soal evaluasi pada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam memahami materi perhitungan kurs valuta asing melalui perpaduan metode ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran.

Kegiatan pembelajaran siklus I diakhiri dengan guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selanjutnya guru memberikan motivasi pada siswa dan menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan terima kasih dan memberi salam pada siswa.

3. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa siswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran materi perhitungan kurs valuta asing melalui perpaduan ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran. Hal ini ditandai dengan siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan nilai skor 26 dengan tingkat aktivitas siswa sebesar 81,25% termasuk dalam kategori aktif. Sedangkan siswa yang kurang aktif ditunjukkan dengan tingkat aktivitas siswa sebesar 18,75%.

4. Hasil Evaluasi Siswa Siklus I

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi perhitungan kurs valuta asing melalui perpaduan metode ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran. Pada siklus I, nilai tertinggi yaitu 96 dan nilai terendah yaitu 48. Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 75,6 dengan persentase ketuntasan klasikal adalah 70,6%. Hasil analisis evaluasi menunjukkan 24 siswa mampu mendapat nilai di atas kriteria ketuntasan minimal, sedangkan 10 siswa belum mampu mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal.

5. Tahap Refleksi

Refleksi selama pembelajaran materi kurs valuta asing melalui perpaduan metode ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran adalah sebagai berikut.

a. Kelebihan

- Siswa fokus memperhatikan guru pada saat memberikan apersepsi dan menjelaskan tujuan pembelajaran cara perhitungan kurs valuta asing yang akan dilakukan. Para

siswa aktif mendengarkan setiap pertanyaan guru dan mencatat setiap penjelasan yang disampaikan.

- Siswa mampu memainkan peran serta membawakan karakter tokoh dengan baik. Para siswa aktif dan percaya diri membawakan peran, dialog yang diungkapkan secara jelas, sehingga dapat dengan mudah dikaji pengamat, serta interaksi antar pemeran terlihat baik.
- Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran saat permainan peran cara perhitungan kurs valuta asing berakhir. Kesimpulan jelas mencakup definisi dari kurs valuta asing, cara menafsirkan kenaikan maupun penurunan nilai mata uang, serta penerapan kurs jual dan kurs beli dalam perhitungan kurs valuta asing.
- Guru bersama siswa melakukan refleksi dengan cara menyampaikan kepada siswa catatan-catatan guru dan mengkajinya dengan komentar evaluatif siswa selama pembelajaran berlangsung.

b. Kekurangan

- Belum terlihat kerjasama antar siswa pada saat kegiatan diskusi berlangsung. masih terdapat siswa yang belum berinteraksi dengan sesama anggota kelompok.
- Masih terlihat siswa yang belum memiliki rasa percaya diri sehingga masih terlihat dan malu-malu dalam membawakan peran dan mengungkapkan gagasan saat diskusi berlangsung.
- Masih ada siswa yang belum fokus dalam mengikuti proses pembelajaran ditandai dengan masih terlihat siswa melamun dan bercerita sendiri dengan teman sebangkunya.
- Pengelolaan waktu kurang baik karena waktu didominasi saat permainan peran dilakukan, sehingga pada tahap siswa menanggapi dan memberi saran hanya satu perwakilan pengamat yang mempresentasikan hasil pengamatan di depan kelas, serta pembelajaran melebihi alokasi waktu yang ditentukan.
- Masih terdapat soal yang belum mampu dikuasai siswa yaitu siswa belum mampu menafsirkan perubahan nilai rupiah terhadap mata uang asing

c. Perbaikan

- Guru sebaiknya menjelaskan pentingnya kerjasama antar anggota kelompok terutama dalam berdiskusi sehingga tercipta interaksi dan kerjasama antar siswa yang akan berdampak pada kualitas hasil diskusi yang semakin baik.
- Guru memberikan dorongan dan penguatan kepada seluruh siswa sehingga siswa tidak merasa malu dan canggung saat memainkan peran, dan mengungkapkan gagasan saat diskusi berlangsung.
- Pembelajaran ditekankan pada prinsip pengelolaan waktu yang baik.
- Dalam pelaksanaan permainan peran materi ditekankan pada soal yang dianggap sulit oleh siswa yaitu pada materi cara menafsirkan perubahan nilai rupiah terhadap mata uang asing.

Berdasarkan hasil evaluasi siklus I, persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 70,6% dimana dari 34 siswa masih terdapat 10 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hasil belajar pada siklus I belum dikatakan meningkat karena belum mencapai indikator yang telah ditentukan yaitu hasil tes mencapai 70% secara individu dan 85% secara

klasikal maka prestasi belajar dikatakan meningkat. Untuk memperbaiki kualitas pembelajaran maka perlu dilanjutkan ke siklus II guna menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran

Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Sebelum pelaksanaan siklus II dilakukan, guru membuat perencanaan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus ke II. Tahap perencanaan kegiatan pembelajaran pada siklus ke II dengan menyusun RPP dengan materi pokok menghitung valuta asing, menyiapkan lembar observasi siswa, membuat naskah skenario, serta menyiapkan kisi-kisi dan soal evaluasi pelaksanaan siklus ke II.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pembelajaran siklus ke II dilaksanakan sesuai dengan skenario rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Kegiatan pembelajaran menggunakan perpaduan ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran pada materi perhitungan kurs valuta asing. Kegiatan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2016 dalam satu kali pertemuan selama dua jam pelajaran di kelas XI IPS 3 dengan jumlah siswa 34. Pada siklus II guru membuka pelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi, guru bertanya pada siswa bagaimana cara masyarakat Indonesia membeli barang Amerika pada saat nilai mata uang rupiah mengalami penurunan terhadap mata uang dolar. Guru juga memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya sehingga menjadikan suasana kelas menjadi interaktif. Beberapa pertanyaan yang diajukan menarik perhatian siswa, ini terlihat pada saat siswa aktif bertanya pada saat menjumpai materi yang belum mampu dipahami.

Tahap selanjutnya guru memberikan informasi mengenai langkah pembelajaran materi perhitungan kurs valuta asing dengan menerapkan ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran dengan membuat kelompok yang terdiri dari enam siswa selanjutnya memotivasi kelompok dan bersama siswa memecahkan permasalahan yang terjadi di skenario mengenai wisatawan yang belum memahami cara menukarkan mata uang rupiah dengan mata uang dolar pada saat terjadi penurunan mata uang rupiah terhadap mata uang dolar. Kegiatan ini berjalan dengan baik, siswa mampu memecahkan permasalahan yang terdapat di skenario,

Guru mengajak siswa mendiskusikan karakter yang akan diperankan serta memilih partisipan dan pengamat. Pada tahap ini guru intensif memberikan motivasi pada seluruh siswa, selanjutnya guru memberi penekanan untuk memahami karakter tokoh dalam menafsirkan perubahan nilai rupiah terhadap dolar, hal ini diberikan agar siswa dapat membawakan peran dengan baik, sehingga pengamat mampu mengidentifikasi kenaikan maupun penurunan nilai rupiah terhadap dolar

Pada tahap mendiskusikan karakter dan menentukan pelaku, siswa aktif berdiskusi mereka saling mengungkapkan gagasannya dalam menentukan pelaku bahkan beberapa siswa aktif mengajukan diri sebagai pemeran, mereka termotivasi untuk lebih memahami materi perhitungan kurs valuta asing melalui cara menjadi pemeran selama proses pembelajaran berlangsung.

Siswa bersama anggota kelompok memerankan tokoh sesuai dengan skenario mengenai cara perhitungan nilai tukar valuta asing pada saat terjadi penurunan nilai mata uang rupiah terhadap dolar, siswa memainkan peran sesuai dengan garis-garis besar dan tahapan yang telah ditentukan. Siswa memerankan sebagai wisatawan Indonesia yang menukarkan rupiah dengan dolar Amerika untuk keperluan berlibur di Amerika sehingga mereka dikenakan kurs jual oleh money changer. Sesampainya di Indonesia uang tersisa dalam bentuk dolar Amerika karena dolar Amerika tidak berlaku untuk transaksi di Indonesia maka ia menukarkan dolar Amerika dengan rupiah, namun pada saat itu nilai rupiah mengalami penurunan terhadap mata uang dolar, sehingga wisatawan berusaha menafsirkan kenaikan maupun penurunan mata uang rupiah terhadap dolar. Pada tahap ini siswa lebih percaya diri dalam memerankan tokoh., sehingga para pengamat lebih mudah dalam menerima materi.

Pada akhir pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil pengamatan disertai dengan menilai serta memberi pendapat setelah proses pembelajaran berlangsung. pada tahap ini proses pembelajaran berlangsung lebih efektif, karena setiap perwakilan pengamat mempresentasikan hasil pengamatan.

Setelah mempresentasikan hasil pengamatan selanjutnya selanjutnya guru mengadakan penilaian dengan memberikan soal evaluasi pada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam memahami materi perhitungankurs valuta asing melalui perpaduan metode ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran.

Setelah kegiatan evaluasi dilakukan guru bersama siswa berbagi pengalaman tentang permainan mengenai cara perhitungan nilai tukar valuta asing yang telah dilakukan dan dilanjutkan membuat kesimpulan.

3. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung hal ini bertujuan untuk melihat perubahan aktivitas dan motivasi siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan siswa termotivasi ditandai dengan aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 90,625% dengan kategori sangat aktif.

4. Hasil Evaluasi Siswa Siklus II

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi perhitungan kurs valuta asing melalui perpaduan metode ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran. Berdasarkan hasil evaluasi, menunjukkan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah yaitu 56. Nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 82,82 dengan persentase ketuntasan klasikal adalah 85,29. Hasil analisis evaluasi menunjukkan 29 siswa mampu mendapat nilai diatas kriteria ketuntasan minimal, sedangkan hanya 5 siswa belum mampu mendapat nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal. hal ini dapat disimpulkan pembelajaran pada siklus ke II mengalami peningkatan yang signifikan. Dari hasil belajar sudah mencapai indikator yang telah ditentukan, sehingga penelitian tindakan kelas dilakukan sampai siklus ke II.

5. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi dilakukan diskusi hasil pengamatan selama pembelajaran materi kurs valuta asing melalui perpaduan metode ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran. Hasil dikusi antara peneliti dan guru setelah melakukan proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Penyampaian materi perhitungan kurs valuta asing pada saat terjadinya kenaikan maupun penurunan nilai rupiah terhadap dolar melalui permainan peran mempermudah siswa dalam menafsirkan nilai rupiah terhadap dolar serta berbagai akibat yang terjadi setelah adanya fluktuasi nilai rupiah terhadap dolar.
- b. Guru memberikan motivasi dengan memberikan pujian serta penguatan pada seluruh siswa sehingga siswa tidak merasa malu dan canggung saat memainkan peran, dan mengungkapkan gagasan saat diskusi berlangsung.
- c. Pembelajaran ditekankan pada prinsip pengelolaan waktu yang baik sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif.
- d. Nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 82,2 dan ketuntasan klasikal 85,29%.

Kekurangan yang masih terjadi dalam siklus II yaitu masih terdapat siswa yang keluar selama proses pembelajaran berlangsung dan kurang interaksi antar siswa pada saat diskusi menentukan karakter dan pelaku. Masih terlihat siswa yang berjalan kesana-kemari pada saat diskusi kelompok menilai kelebihan dan kekurangan setelah permainan peran berlangsung.

Berdasarkan hasil tes evaluasi siklus II, persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 85,29% dimana dari 34 siswa hanya terdapat 5 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hasil belajar pada siklus II dapat dikatakan meningkat karena sudah mencapai indikator keberhasilan peningkatan prestasi belajar dilihat melalui hasil tes siswa. Jika hasil tes mencapai 70% secara individu dan 85% secara klasikal maka prestasi belajar dikatakan meningkat. Persentase aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran juga sebesar 90,62%. Persentase tersebut sudah melebihi indikator aktivitas siswa dari segi proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik maupun sosial dalam proses pembelajaran, serta kegairahan belajar yang tinggi, semangat yang besar, dan rasa percaya diri tersendiri.

Hasil belajar pada siklus II dapat dikatakan meningkat dimana hasil proses pembelajaran baik dari segi ketuntasan siswa dan dari segi aktivitas siswa sudah melebihi indikator keberhasilan yang telah ditentukan sehingga penelitian tindakan kelas berhenti pada pelaksanaan pembelajarana siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui terjadi perbedaan capaian prestasi belajar siswa pada saat sebelum dilakukan penelitian dan setelah dilakukan penelitian. Perbandingan hasil penelitian yang dilakukan pada materi kurs valuta asing melalui perpaduan ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran hasil observasi yang dilakukan sebelum penelitian diketahui rata-rata ulangan harian sebelum diadakan penelitian sebesar 69 dengan ketuntasan klasikal sebesar 52,9%. Sedangkan setelah dilakukan penelitian pada siklus I diperoleh nilai rata-rata yaitu 75,6 dengan ketuntasan klasikal sebesar 70,6%. Setelah dilaksanakan siklus ke II nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 82,8 dengan ketuntasan klasikal sebesar 85,29%.

Penelitian tindakan ini merupakan upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Bantaeng melalui perpaduan ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran pada materi perhitungan kurs valuta asing. Upaya

meningkatkan motivasi belajar siswa pada penelitian ini dilakukan dengan menciptakan proses belajar mengajar dengan suasana yang lebih menyenangkan melalui permainan peran.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas melalui perpaduan metode ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran pada materi perhitungan kurs valuta asing diketahui bahwa terdapat peningkatan motivasi siswa, hal ini dapat dilihat dari lembar pengamatan aktivitas pada siklus I sebesar 81,25% dan mengalami peningkatan siklus ke II yaitu sebesar 90,62%. Berdasarkan uraian tersebut terlihat bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan pada peningkatan aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penelitian guru dalam menerapkan metode ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran mempunyai pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di kelas. Hal ini dapat dilihat dari lembar pengamatan aktivitas siswa sebesar 81,25% dan mengalami peningkatan pada siklus ke II yaitu menjadi 90,62%.

Hasil pembelajaran materi perhitungan kurs valuta asing dari kegiatan pratindakan, siklus I, dan siklus II terjadi peningkatan motivasi yang diikuti oleh peningkatan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai belajar siswa sebelum dilakukan tindakan adalah 69 dengan ketuntasan klasikal sebesar 52,9%. Pada siklus ke I nilai rata-rata belajar siswa mengalami peningkatan yaitu menjadi 75,6 dengan ketuntasan klasikal 70,6%. Pada siklus ke II nilai rata-rata siswa sebesar 82,8 dengan ketuntasan klasikal 85,29%.

Simpulan

Setelah dilakukan penelitian dengan menerapkan perpaduan metode ceramah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 2 Bantaeng pada materi perhitungan kurs valuta asing, dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Semakin baik kualitas pembelajaran perhitungan kurs valuta asing melalui perpaduan ceamah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran berdampak pada terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari tingkat motivasi siswa pada pembelajaran materi perhitungan kurs valuta asing Siklus I sampai dengan Siklus II terus mengalami peningkatan hingga mencapai indikator keberhasilan.
2. Semakin baik kualitas pembelajaran perhitungan kurs valuta asing melalui perpaduan ceamah bervariasi dan model pembelajaran bermain peran berdampak pada terjadi peningkatan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari capaian prestasi siswa pada pembelajaran materi perhitungan kurs valuta asing Siklus I sampai dengan Siklus II terus mengalami peningkatan hingga mencapai indikator keberhasilan.

Daftar Pustaka

- Arikan, A. (2008). The Effective English Language Teacher from the Perspectives of Turkish Preparatory School Students. from <http://www.ardaarika.com>
- Arisandi, A., & Vanissa, R. (2020). Motivational Factors to Become EFL Teachers. *JELITA*, 1(2), 1-11.
- Asrori, M. (2007). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

- Azwar, S. (2005). *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bloom, B. (1976). *Human Characteristics and School Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Fokkens-Bruinsma, M., & Canrinus, E. T. (2014). Motivation for becoming a teacher and engagement with the profession: Evidence from different contexts. *International Journal of Educational Research*, 65, 65-74.
- Gulo, W. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Hamalik, O. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. (2009). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.
- Nashruddin, N., Ningtyas, P. R., & Ekamurti, N. (2018). Increasing the Students' Motivation in Reading English Materials through Task-Based Learning (TBL) Strategy (A Classroom Action Research at the First Year Students of SMP Dirgantara Makassar). *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 44-53.
- Nesje, K., Brandmo, C., & Berger, J.-L. (2018). Motivation to Become a Teacher: a Norwegian Validation of the Factors Influencing Teaching Choice Scale. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 62(6), 813-831. doi: 10.1080/00313831.2017.1306804
- Purwanto, N. (2002). *Prinsip-Prinsip Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2011). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Syah, M. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.
- Trianuri, R. P. (2015). *Upaya Meningkatkan Kerjasama Siswa Dalam Kelompok Belajar Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Homeroom Kelas XI IPS 3 SMA 1 Mejobo*. (Doctoral Dissertation), Universitas Muria Kudus.
- Tu'u, T. (2004). *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Grasindo.
- Uno, H. B. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Weiss, J. (2006). Introduction: Virtual Learning and Learning Virtuality. In J. Weiss, J. Nolan, J. Hunsinger & P. Trifons (Eds.), *The International Handbook of Virtual Learning Environment Part One* (pp. 1-33). Dordrecht: Springer.