

Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain Tipe Permainan Panah Soal untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Kepenuhan

Hamid Syahropi

Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Pasir Pengaraian

Email: hamidsyahropi2@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengetahui pengaruh metode pembelajaran bermain tipe permainan panah soal untuk meningkatkan motivasi belajar fisika siswa kelas di SMP Negeri 1 Kepenuhan. Penelitian ini merupakan pre-eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kepenuhan sebanyak 54 siswa yang terdiri dari dua kelas. sampel yang ditetapkan adalah kelas VII B sebanyak 28 siswa yang diambil secara simple random sampling. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar. Hal ini ditunjukkan hasil yang diperoleh dari rata-rata persentase angket awal siswa 70,75% dan pada angket akhir menjadi 75,29%. berdasarkan hasil perhitungan korelasi yang telah diperoleh bahwa nilai $r_{hitung} = 0,998$ sedangkan nilai r_{tabel} sebesar 0,374. Dengan demikian r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar fisika siswa setelah menggunakan metode pembelajaran bermain.

Kata Kunci : Metode Bermain, Motivasi

Abstract

This research aims to see and determine the effect of the learning method to play the type of arrow game to increase the student motivation to learn physics in SMP Negeri 1 Kepenuhan. This research is a pre-experiment with a quantitative descriptive approach with a one-group pretest-posttest design. The study population was all students from grade VII of SMP Negeri 1 Kepenuhan as many as 54 students consisting of two classes. The sample set was class VII B as many as 28 students who were taken by simple random sampling. The research instrument was a learning motivation questionnaire. This is indicated by the results obtained from the average percentage of students' initial questionnaire of 70.75% and in the final questionnaire it became 75.29%. Based on the results of the correlation calculations that have been obtained, the value of $r_{hitung} = 0.998$ while the r_{tabel} value is 0.374. Thus r_{hitung} is greater than r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$). So it can be concluded that there is an effect of student motivation to learn physics after using the play learning method.

Keywords: Playing Methods, Motivation

PENDAHULUAN

Manusia selalu ingin tahu tentang banyak hal, termasuk tentang alam. Pada mulanya, manusia mencoba menjelaskan alam dengan mitos. Kemudian, sebuah proyek nalar bernama filsafat alam dikembangkan di Yunani untuk menggantikan mitos. Akhirnya, usaha manusia untuk menjelaskan alam diambil alih oleh metode ilmiah, suatu metode yang menggabungkan kemampuan nalar dan eksperimen. Fisika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala alam dan interaksi gejala-gejala alam itu yang dinyatakan dalam zat dan energi (Irawan dan Sunardi, 2007:12).

Fisika termasuk ke dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), karena IPA mencakup fisika, kimia dan biologi. Pembelajaran IPA pada dasarnya harus mampu membekali siswa bagaimana cara mengetahui konsep dan fakta secara mendalam serta harus mampu memberikan kepuasan intelektual terutama dalam membangun kemampuan berpikir. Karena kemampuan berpikir ini akan berimplikasi terhadap pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik). Tiga komponen tersebut merupakan *out put* atau hasil yang harus diperoleh setelah belajar sains yang disebut dengan nilai (Marjan, 2014).

Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita. Kekuatan mental itu dapat tergolong rendah atau tinggi. Ahli psikologi menyebutkan kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:80).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Marjaman, S.Pd salah seorang guru IPA Fisika di SMP Negeri 1 Kepenuhan, beliau mengatakan pendidik lebih mementingkan hasil dari pada bagaimana proses mendapatkan hasil belajar itu sendiri, dan bagaimana cara meningkatkan motivasi siswa dalam belajar terutama dalam menjawab pertanyaan serta tugas yang diberikan.

Dalam pemberian soal pendidik tidak menggunakan inovasi tertentu yang mampu menyenangkan dan menghilangkan kejenuhan siswa dalam belajar atau mengerjakan soal fisika, kita tahu fisika merupakan pelajaran yang selain menggunakan teori juga hitungan untuk membuktikan dan mendukung teori yang telah diperoleh peserta didik, serta metode yang sering digunakan dalam pembelajaran di SMP Negeri 1 Kepenuhan adalah metode diskusi dan ceramah hal ini membuat siswa tegang dan jenuh dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi motivasi siswa terhadap pelajaran yang sedang dipelajari.

Proses belajar merupakan hasil yang kompleks, belajar terkait dengan apa yang harus dikerjakan oleh siswa, dan sesuai dengan observasi yang telah dilakukan penulis di kelas VII B SMP

Negeri 1 Kepenuhan memiliki motivasi yang rendah terutama bila ada tugas atau persoalan yang diberikan oleh guru, dibuktikan dengan hasil belajar yang diperoleh dengan rata-rata masih di bawah kriteria ketuntasan minimal yakni <70. Hal ini diduga karena kurangnya motivasi siswa dalam belajar (Sumber : SMP Negeri 1 Kepenuhan).

Motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar. Motivasi belajar pada diri siswa dapat menjadi lemah. Lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan belajar. Selanjutnya, mutu hasil belajar akan menjadi rendah. Oleh sebab itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus menerus agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, pada tempatnya diciptakan suasana belajar yang menggembirakan (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:239).

Permasalahan di atas yang telah diuraikan, dapat dijelaskan bahwa dalam mengajar fisika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta perasaan senang dari diri siswa itu sendiri, pendidik harus pandai mengembangkan berbagai metode dalam pembelajaran terutama dalam menyelesaikan soal. Permainan panah soal merupakan salah satu metode bermain yang bisa digunakan pendidik dalam pembelajaran dan cara menyelesaikan soal yang menyenangkan bagi siswa serta metode bermain ini dapat menghilangkan kejenuhan siswa selama proses pembelajaran. Bermain berfungsi untuk memulihkan tenaga setelah bekerja dan merasa jenuh (Mutiah, 2012:93).

Berdasarkan pemaparan di atas maka penulis tertarik mengambil judul penelitian yaitu pengaruh metode pembelajaran bermain tipe permainan panah soal untuk meningkatkan motivasi belajar fisika siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kepenuhan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain dengan permainan panah soal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Kepenuhan pada pokok bahasan energi dan usaha.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Motivasi

Motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai “daya penggerak/pendorong untuk menjadi aktif”. Motivasi juga dapat diartikan sebagai keadaan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. Pendapat lain mendefinisikan motivasi sebagai kekuatan baik dari dalam diri maupun dari luar diri yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu (Hardianto, 2012:39).

2. Metode Bermain

Istilah main adalah kata kerja yang menunjukkan aktivitas seseorang untuk mencari

kesenangan atau kepuasan tertentu. Penggunaan istilah main biasanya selalu diawali adanya unsur subjek dan objek (benda yang mejadi pusat perhatian). Imbuan kata “ber” pada istilah main sebenarnya hanya berfungsi untuk mempertegas penekanan istilah kata main. Arti kata bermain sama dengan istilah main, yaitu menunjukkan pada aktivitas seseorang yang melakukan suatu jenis permainan (Muliawan, 2009:15).

Bermain adalah segala kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan bagi anak yang dilakukan dengan suka rela tanpa paksaan dan tekanan dari luar. Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap dalam mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi (Tedjasaputra, 2001). Metode bermain adalah cara atau pendekatan dengan bermain dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Bermain mempunyai fungsi untuk memulihkan tenaga setelah bekerja dan merasa jenuh (Mutiah, 2012:93).

METODE

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Kepenuhan kelas VII B SMP Negeri 1 Kepenuhan Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan *pre-experimental* yaitu *one-shot case study* (Sugiono, 2009:111).

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kepenuhan yang terdiri 2 kelas dengan populasi seluruhnya berjumlah 57 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VII B yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan jenis *simple random sampling*.

Pada penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah metode bermain panah soal, sedangkan untuk variabel dependen adalah motivasi belajar. Untuk mengetahui motivasi belajar fisika siswa menggunakan angket motivasi. Setelah data dikumpulkan selanjutnya dilakukan perhitungan angket, perhitungan korelasi *product moment* dan dilanjutkan dengan uji regresi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil rata-rata persentase hasil pengisian angket yang diperoleh dari siswa dan kedua pengamat melalui grafik di atas terdapat perubahan motivasi siswa dalam belajar. Hasil angket awal siswa dan kedua pengamat yang diperoleh rendah, sedangkan hasil angket akhir dari siswa dan kedua pengamat mengalami kenaikan. Hasil angket awal untuk rata-rata presentase pernyataan yang diperoleh siswa/i adalah 70,75%, pengamat 1 rata-rata presentase adalah 57,19%, sedangkan yang diperoleh oleh pengamat 2 adalah 53,03% dibandingkan dengan hasil rata-rata

presentase pernyataan pada angket akhir, hasil yang diperoleh siswa/i adalah 75,29%, pengamat 1 rata-rata presentase yang diperoleh adalah 74,52% sedangkan yang diperoleh oleh pengamat 2 adalah 74,60%.

Tabel 1 Hasil Analisis Data Ulangan Siswa Kelas VII B

Nilai Sebelumnya	Nilai Sesudahnya
Tertinggi : 100	Tertinggi : 100
Terendah: 30	Terendah: 65

Berdasarkan hasil ulangan siswa setelah pelaksanaan metode belajar bermain mengalami peningkatan hasil ulangan dibandingkan ulangan sebelum dilakukan metode bermain. Sebelum perlakuan dari 28 siswa hanya 9 siswa yang tuntas sedangkan setelah perlakuan 27 siswa mengalami ketuntasan.

Berdasarkan perhitungan dan analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* adalah sebesar 0,998. Sehingga interpretasi terhadap 28 siswa, diperoleh (r_{tabel}) pada taraf signifikansi 5% sebesar 0,374. Maka telah diketahui nilai $r_{hitung} = 0,998$. Dengan demikian r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$). Berdasarkan interpretasi terhadap koefisien korelasi tingkat hubungan yang dimiliki sangat kuat serta dari persamaan regresi yang diperoleh $Y = -11,67 + 1,28 X$. Persamaan tersebut mengandung arah koefisien regresi yang bertanda positif dibuktikan dengan motivasi belajar (Y) tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh metode pembelajaran bermain tipe permainan panah soal untuk meningkatkan motivasi belajar fisika siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kepenuhan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain tipe permainan panah soal berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar fisika siswa di SMP Negeri 1 Kepenuhan. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket kemudian didukung oleh hasil ulangan siswa yang memuaskan serta korelasi antara metode pembelajaran bermain dengan menggunakan *product moment* terdapat adanya pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil akhir angket motivasi yang diperoleh adanya peningkatan nilai motivasi siswa dibandingkan hasil angket yang diberikan sebelumnya dan berdasarkan hasil perhitungan korelasi yang telah diperoleh bahwa nilai $r_{hitung} = 0,998$ sedangkan nilai r_{tabel} sebesar 0,374. Dengan demikian r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel} ($r_{hitung} > r_{tabel}$) dihubungkan dengan interpretasi koefisien

korelasi berada pada kategori sangat kuat, serta dari persamaan regresi yang diperoleh $Y = -11,67 + 1,28 X$. Persamaan tersebut mengandung arah koefisien regresi yang bertanda positif dibuktikan dengan motivasi belajar (Y) tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh metode pembelajaran bermain tipe permainan panah soal untuk meningkatkan motivasi belajar fisika siswa di SMP Negeri 1 Kepenuhan pada Pokok Bahasan Energi dan Usaha” .

SARAN

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas saran yang disampaikan oleh peneliti, antara lain:

1. Kepada guru, sebaiknya dengan memahami lagi berbagai metode-metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Kepada sekolah, menginformasikan kepada guru-guru perlu melakukan penelitian agar siswa termotivasi dalam belajar.
3. Kepada peneliti lain, disarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut sebagai penyempurnaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hardianto. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Pasir Pengaraian: UPP Press.
- Irawan, dan Sunardi. 2007. *Pelajaran IPA-Fisika*. Bandung: Yrama Widya.
- Marjan, Johari. 2014. Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong. *Jurnal*. (online). Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat.
- Muliawan. 2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif dan Kreatif untuk Anak Anda*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Mutiah, D. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tedjasaputra, M. S. 2001. *Bermain, Main dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.