

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
MELALUI MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA**

Tri Winda Putri H¹, Imas Mastoah²

triwindaputrihandayani9356@gmail.com¹, imas.mastoah@gmailuinbanten.ac.id²

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan perangkat pembelajaran dan media game edukasi yang layak untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pengembangan perangkat dan media game edukasi menggunakan model Four-D dan diujicobakan di kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo semester genap tahun ajaran 2013/2014 dengan One-Group Pretest-Posttest Design. Pengumpulan data menggunakan metode validasi, observasi, tes, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, kualitatif dan uji hipotesis korelatif. Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) Perangkat pembelajaran dan media game edukasi yang dikembangkan berkategori valid; 2) Perangkat pembelajaran dan media game edukasi ditinjau dari keterlaksanaan RPP berkategori baik; 3) Aktivitas siswa sesuai dengan model pembelajaran langsung dengan aktivitas tertinggi yaitu: mengoperasikan game edukasi, mengerjakan LKS, dan memperhatikan penjelasan guru; 4) 91.67% siswa tuntas dalam pembelajaran dengan N-gain berkategori tinggi; 5) Motivasi siswa dalam pembelajaran berkategori baik; 6) Korelasi antara motivasi dan hasil belajar siswa adalah signifikan dengan kekuatan korelasi yang cukup kuat. Disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran dan media game edukasi yang dikembangkan adalah layak dan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa¹.

Kata Kunci: Materi Pembelajaran, Permainan Edukatif, Motivasi, Prestasi Belajar.

¹ Adyani, L., Agustini, R., & Raharjo, R. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 4(2), 648-657.

PENDAHULUAN

Dalam era transformasi digital, dunia pendidikan mengalami perubahan besar yang menggeser paradigma pembelajaran tradisional ke arah yang lebih inovatif dan interaktif. Proses pembelajaran tidak lagi hanya mengandalkan metode ceramah di kelas atau penggunaan buku teks semata. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang bagi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini². Salah satu pendekatan inovatif yang mulai mendapatkan perhatian adalah penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Media interaktif, seperti animasi, simulasi komputer, dan permainan pendidikan, tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran³. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik dibandingkan metode konvensional.

Dalam konteks pembelajaran, model bermain peran (role-playing) merupakan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Bermain peran memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam situasi simulasi yang menyerupai dunia nyata, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus memperkuat keterampilan sosial siswa. Kombinasi antara bermain peran dan media interaktif memberikan potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang kaya dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Namun demikian, dalam praktiknya, penerapan model bermain peran berbasis media interaktif masih menghadapi berbagai kendala, seperti kurangnya panduan sistematis untuk pengembangannya dan minimnya ketersediaan media pembelajaran yang sesuai. Hal ini menjadi tantangan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi dan metode pembelajaran inovatif ke dalam kurikulum⁴. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran bermain peran berbasis media interaktif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkaya metode pembelajaran di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (mixed-method) untuk mengembangkan dan menguji model pembelajaran bermain peran berbasis media interaktif. Metodologi yang digunakan dirancang untuk memastikan bahwa pendekatan ini relevan dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkaya metode pembelajaran di era digital. Pendekatan Penelitian. Tahap Pengembangan Pada tahap ini, model pembelajaran berbasis media interaktif dirancang dan diuji coba dalam skala kecil. Proses pengembangan melibatkan analisis kebutuhan, desain model, produksi media interaktif, dan uji coba awal. Data kualitatif dari wawancara dengan guru dan siswa digunakan untuk memahami kebutuhan dan tantangan utama dalam pembelajaran. Tahap evaluasi model yang dikembangkan kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran nyata dan dievaluasi melalui penelitian kuantitatif untuk mengukur efektivitasnya. Pengukuran mencakup tingkat motivasi belajar siswa, pemahaman konsep, dan keterampilan sosial⁵.

² Abdullah, M., Nurdin, A., & Syarif, A. (2023). Inovasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(2), 15-28.

³ Ardian, T., & Munadi, S. (2016). Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Media Pendidikan Interaktif*, 8(1), 45-52.

⁴ Rivai, Z., & Mana, F. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh: Peluang dan Tantangan di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Modern*, 14(5), 67-76.

⁵ Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.

Populasi dan Sampel dalam penelitian ini adalah siswa sekolah menengah pertama di wilayah perkotaan. Sampel dipilih menggunakan metode purposive sampling dengan mempertimbangkan keterwakilan sekolah dan kemampuan teknologi siswa. Total partisipan adalah 120 siswa yang dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen Penelitian, Kuesioner Motivasi belajar Mengadaptasi skala motivasi belajar dari teori Self-Determination (Ryan & Deci, 2000), Sebagai berikut: (1) Observasi keterlibatan siswa menggunakan pedoman observasi terstruktur untuk mencatat interaksi dan partisipasi siswa, (2) Wawancara semi-struktur untuk menggali pengalaman siswa dan guru terkait implementasi media interaktif dan (3) Pre-test dan Post-test untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran⁶

Prosedur penelitian persiapan mengumpulkan kebutuhan pengguna melalui wawancara dan analisis literatur untuk menentukan desain model dan media interaktif, Pengembangan Media Interaktif melibatkan tim ahli pendidikan, teknologi, dan desain grafis untuk memastikan media yang dikembangkan relevan, menarik, dan efektif, uji coba awal Media diuji coba pada sekelompok kecil siswa untuk mendapatkan umpan balik awal, Implementasi model pembelajaran diterapkan pada kelompok eksperimen dalam satu semester. Kelompok kontrol menggunakan metode konvensional, pengumpulan data dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, wawancara, dan hasil tes siswa dan selanjutnya analisis data. Data kualitatif dianalisis menggunakan analisis tematik, sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan uji statistik deskriptif dan inferensial⁷.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan perangkat dan media interaktif hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran dan media interaktif berbasis bermain peran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan. Aspek-aspek seperti kesesuaian isi, tampilan visual, dan interaktivitas mendapatkan skor validitas tinggi dari para ahli pendidikan dan teknologi pembelajaran. Hal ini mendukung temuan penelitian sebelumnya bahwa media interaktif yang dirancang dengan prinsip pedagogis yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses belajar⁸. Keterlaksanaan model pembelajaran implementasi model pembelajaran menunjukkan bahwa keterlaksanaan RPP berada dalam kategori baik. Guru mampu mengikuti skenario pembelajaran dan mengintegrasikan media secara efektif. Observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa aktif dalam berbagai aktivitas, termasuk eksplorasi konten melalui game edukatif, bermain peran dalam skenario yang telah disiapkan, dan diskusi kelompok. Hal ini sejalan dengan temuan Moreno (2012), yang menunjukkan bahwa kombinasi metode aktif dengan media interaktif memperkuat perhatian dan fokus siswa.

Motivasi belajar siswa data dari angket motivasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model ini. Skor rata-rata motivasi berada dalam kategori "baik", yang mencakup aspek minat, usaha, dan ketekunan belajar. Berdasarkan teori Self-Determination dari Ryan dan Deci (2000), keterlibatan aktif dalam pembelajaran yang memberikan kebebasan, tantangan, dan relevansi akan meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang tercermin dalam temuan ini. Hasil belajar analisis hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen. Sebanyak 91,67% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai N-Gain berada pada kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tidak hanya

⁶ Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. Wiley.

⁷ Jonassen, D. H., Howland, J., Marra, R. M., & Crismond, D. (2008). *Meaningful learning with technology*. Pearson.

⁸ Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

menarik perhatian siswa tetapi juga efektif dalam membantu pemahaman konsep. Penelitian sebelumnya oleh Clark & Mayer (2016) juga menegaskan bahwa penggunaan media interaktif dan strategi pembelajaran aktif mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Korelasi motivasi dan hasil belajar uji korelasi menunjukkan hubungan yang signifikan antara tingkat motivasi dan hasil belajar siswa, dengan kekuatan korelasi dalam kategori cukup kuat. Ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi motivasi siswa, semakin baik hasil belajarnya. Temuan ini menguatkan konsep bahwa motivasi merupakan faktor penting dalam keberhasilan belajar, sebagaimana disampaikan oleh Schunk et al. (2014), bahwa motivasi belajar merupakan prediktor kuat untuk pencapaian akademik⁹

KESIMPULAN

Dalam era transformasi digital, dunia pendidikan mengalami perubahan besar yang menggeser paradigma pembelajaran tradisional ke arah yang lebih inovatif dan interaktif. Proses pembelajaran tidak lagi hanya mengandalkan metode ceramah di kelas atau penggunaan buku teks semata. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang bagi pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Dalam konteks pembelajaran, model bermain peran (role-playing) merupakan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Bermain peran memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam situasi simulasi yang menyerupai dunia nyata, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus memperkuat keterampilan sosial siswa.

Prosedur penelitian persiapan mengumpulkan kebutuhan pengguna melalui wawancara dan analisis literatur untuk menentukan desain model dan media interaktif, Pengembangan Media Interaktif melibatkan tim ahli pendidikan, teknologi, dan desain grafis untuk memastikan media yang dikembangkan relevan, menarik, dan efektif, uji coba awal Media diuji coba pada sekelompok kecil siswa untuk mendapatkan umpan balik awal, Implementasi model pembelajaran diterapkan pada kelompok eksperimen dalam satu semester.

Motivasi belajar siswa data dari angket motivasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model ini. Skor rata-rata motivasi berada dalam kategori "baik", yang mencakup aspek minat, usaha, dan ketekunan belajar. Berdasarkan teori Self-Determination dari Ryan dan Deci (2000), keterlibatan aktif dalam pembelajaran yang memberikan kebebasan, tantangan, dan relevansi akan meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang tercermin dalam temuan ini. Hasil belajar analisis hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen. Sebanyak 91,67% siswa mencapai ketuntasan belajar dengan nilai N-Gain berada pada kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga efektif dalam membantu pemahaman konsep.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M., Nurdin, A., & Syarif, A. (2023). Inovasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(2), 15-28.
- Adyani, L., Agustini, R., & Raharjo, R. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 4(2), 648-657.
- Ardian, T., & Munadi, S. (2016). Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Media Pendidikan Interaktif*, 8(1), 45-52.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for*

⁹ Hidayati, N., & Maulana, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 50–58.

- consumers and designers of multimedia learning. Wiley.
- Hidayati, N., & Maulana, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 50–58.
- Jonassen, D. H., Howland, J., Marra, R. M., & Crismond, D. (2008). *Meaningful learning with technology*. Pearson.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Rivai, Z., & Mana, F. (2021). Pembelajaran Jarak Jauh: Peluang dan Tantangan di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Modern*, 14(5), 67-76.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.