

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK SMP PEMBANGUNAN PIYUNGAN KELAS VII SEMESTER GENAP MELALUI MODEL *ROLE PLAYING*

EFFORTS TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES OF PEMBANGUNAN PIYUNGAN JUNIOR HIGH SCHOOL VII GRADE IN EVEN SEMESTER THROUGH THE *ROLE PLAYING* MODEL

Oleh: Rosita Sari Nurahmadi
FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta
e-mail: oricraft15@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik melalui menggunakan model *Role Playing* kelas VII D SMP Pembangunan Piyungan semester genap Tahun Pelajaran 2017/2018 pada materi Tata Surya. Hasil belajar yang ditingkatkan adalah hasil belajar afektif, psikomotorik, dan kognitif. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian peserta didik kelas VII D SMP Pembangunan Piyungan yang berjumlah 27 anak. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dan setiap siklus memiliki 4 tahap pelaksanaan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen berupa: 1) Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran 2) Lembar observasi aspek afektif 3) Lembar observasi aspek psikomotorik 4) Soal *pretest* dan *posttest*. Teknik pengumpulan data berupa: 1) observasi dan 2) tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah persentase dekriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA menggunakan model *Role Playing*. Peningkatan hasil belajar afektif, psikomotorik, dan kognitif peserta didik dapat dilihat dari hasil persentase setiap aspeknya mengalami peningkatan di setiap siklus. Pada hasil belajar afektif peserta didik meningkat dari 64,81% menjadi 73,14% dan terus meningkat menjadi 87,95%. Hasil belajar psikomotorik peserta didik meningkat dari 62,95% menjadi 70,36% dan terus meningkat menjadi 85,18%. Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik ditandai dengan ketercapaian KKM ≥ 75 yang meningkat dari 7,41% menjadi 11,11% dan 18,52%.

Kata kunci : *Role Playing*, hasil belajar IPA

Abstract

This study aims to: improve students' learning outcomes through using the class VII D Role Playing model in the Pembangunan Piyungan Junior High School in the 2017/2018 academic year on the Solar System material. Improved learning outcomes are affective, psychomotor, and cognitive learning outcomes. This research is a Classroom Action Research with the research subjects of students in class VII D Piyungan Development Middle School totaling 27 children. This research was carried out in three cycles and each cycle had 4 stages of implementation namely planning, action, observation, and reflection. Instruments in the form of: 1) observation sheet of learning implementation 2) affective aspect observation sheet 3) observation sheet of psychomotor aspects 4) Test of pretest and posttest. Data collection techniques are: 1) observation and 2) tests. Data analysis technique in this research is the percentage of quantitative and qualitative dekriptif. The results showed an increase in science learning outcomes using the Role Playing model. The improvement of affective, psychomotor and cognitive learning outcomes of students can be seen from the percentage results of each aspect has increased in each cycle. In affective learning outcomes, students increased from 64.81% to 73.14% and continued to increase to 87.95%. Psychomotor learning outcomes of students increased from 62.95% to 70,36% and continued to increase to 85.18%. The increase in students' cognitive learning outcomes was marked by the achievement of KKM ≥ 75 which increased from 7.41% to 11.11% and 18.52%.

Keywords: *Role Playing*, science learning outcomes

PENDAHULUAN

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu. Perubahan tingkah laku yang dialami oleh peserta didik tergantung dari apa yang ia pelajari selama kurun beberapa waktu. *Out put* (hasil) yang diperoleh peserta didik biasanya perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang disimbolkan dengan angka atau nilai (Djamarah, 2002: 14).

Pembelajaran IPA di sekolah tidak hanya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menguasai sekumpulan pengetahuan tetapi juga harus memberikan ruang yang cukup untuk mengembangkan potensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik menjadi kompetensi yang diharapkan. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memberdayakan potensi peserta didik adalah model *Role Playing* atau bermain peran.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan peneliti pada semester genap tahun ajaran 2017/2018 di kelas VII D SMP Pembangunan Piyungan, diketahui adanya beberapa masalah, yakni masalah aktivitas dan pemahaman konsep pada peserta didik yang sekiranya perlu untuk segera dicarikan solusinya. Aktivitas peserta didik berkaitan dengan capaian hasil belajar afektif dan psikomotorik peserta didik dimana hasil belajar ini berhubungan dengan pemahaman konsep

peserta didik. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, diperlukan keterlibatan peserta didik secara langsung untuk memperoleh pengalaman belajar, serta dibutuhkan pembelajaran yang mampu memberikan gambaran mengenai kondisi nyata seputar materi pelajaran yang tengah dipelajari.

Keterlibatan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran mengakibatkan peserta didik memperoleh pengetahuan lebih banyak. Pembelajaran berdasarkan pengalaman akan lebih mudah membuat peserta didik memahami dan mengingat tentang materi pembelajaran. Kegiatan bermain peran membuat kegiatan peserta didik yang kurang bermanfaat di kelas dapat berubah menjadi kegiatan yang positif. Langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan model *Role Playing* adalah (1) memanaskan suasana, (2) memilih partisipan, (3) mengatur setting, (4) mempersiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memerankan kembali, (8) diskusi dan evaluasi, (9) berbagi dan menggeneralisasi pengalaman (Joyce, 2009: 329).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMP Pembangunan Piyungan dan dilakukan pada bulan April – Mei 2018

Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah 27 peserta didik kelas VII D SMP Pembangunan Piyungan. Objek

penelitian adalah keseluruhan proses pembelajaran dan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran *Role Playing*.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus dengan setiap siklusnya meliputi komponen perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Nilai Afektif, Psikomotorik, dan Kognitif Peserta Didik

Nilai hasil belajar afektif, psikomotorik tiap individu peserta didik diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

2. Persentase Hasil Belajar Afektif, Psikomotorik, dan Kognitif Peserta Didik

Sedangkan untuk menghitung persentase hasil belajar afektif dan psikomotorik peserta didik secara klasikal diperoleh melalui rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Jumlah peserta didik yang mencapai KKM

N = Jumlah seluruh peserta didik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Materi pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah tata surya dengan sub materi pokok yaitu: karakteristik komponen tata surya, gerak revolusi planet, dan gerak rotasi bumi.

Penelitian tindakan kelas ini dicapai dalam tiga siklus, yaitu siklus I, siklus II, siklus III yang dimulai dari tanggal 25 April - 11 Mei 2018. Adapun hasil dari pelaksanaan tindakan setiap siklus penelitian sebagai berikut:

1. Pencapaian Hasil Belajar Aspek Afektif Peserta Didik

Berikut data peningkatan hasil belajar aspek afektif peserta didik:

Tabel 1. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Aspek Afektif Peserta Didik

No	Aspek Afektif	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
1	<i>Receiving</i>	62,96	74,07	92,59
2	<i>Responding</i>	66,66	74,07	88,88
3	<i>Organizing</i>	66,66	74,07	85,18
4	<i>Characterization</i>	62,96	70,37	85,48
Persentase rata-rata		64,81	73,14	87,95

Persentase rata-rata hasil belajar afektif di siklus I 64,81% meningkat menjadi 73,14% di siklus III dan mencapai indikator keberhasilan di siklus III sebesar 87,95%

2. Pencapaian Hasil Belajar Aspek Psikomotor Peserta Didik

Berikut data peningkatan hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik:

Tabel 2. Persentase Peningkatan Hasil Pengamatan Aspek Psikomotorik

No.	Aspek Psikomotorik	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
1	Kesiapan	66,66	74,07	88,88
2	Gerakan Kompleks	62,96	70,37	85,18
3	Kreativitas	59,25	66,66	81,48
Persentase rata-rata		62,95	70,36	85,18

Persentase rata-rata hasil belajar psikomotorik di siklus I 62,95% meningkat menjadi 70,36%

di siklus III dan mencapai indikator keberhasilan di siklus III sebesar 85,18%.

3. Pencapaian Hasil Belajar Aspek Kognitif Peserta Didik

Berikut data hasil pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Aspek Kognitif Peserta Didik

Siklus	Jenis Test	Rata-rata	Persentase Peserta Didik yang mencapai KKM (%)
I	<i>Pretest</i>	72,96	55,55
	<i>Posttest</i>	78,51	62,96
II	<i>Pretest</i>	77,03	62,96
	<i>Posttest</i>	80,74	74,07
III	<i>Pretest</i>	81,85	77,77
	<i>Posttest</i>	84,44	96,29

Persentase rata-rata hasil belajar kognitif di siklus I pada *pretest* 55,55% meningkat pada *posttest* menjadi 62,96%. Pada siklus II persentase *pretest* 62,96% meningkat pada *posttest* menjadi 74,07%. Persentase rata-rata hasil belajar kognitif di siklus III pada *pretest* 77,77% meningkat pada *posttest* menjadi 96,29% dan sudah mencapai indikator keberhasilan.

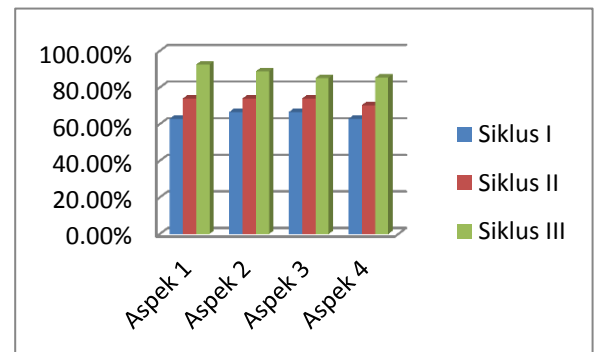
Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA peserta didik dengan menggunakan model *Role Playing*. Sebagaimana yang diungkapkan Rivanindia dkk, (2014: 6) bahwa model *Role Playing* dapat dijadikan sebuah model pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran di kelas. Karena model pembelajaran *Role Playing* terbukti meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik. Aktivitas peserta didik pada penelitian ini berkaitan dengan capaian hasil belajar afektif dan psikomotorik peserta didik dimana hasil belajar ini berhubungan dengan

pemahaman konsep peserta didik. Pemahaman konsep yang kuat dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Berikut adalah penjabaran pencapaian hasil belajar IPA peserta didik kelas VII D SMP Pembangunan Piyungan:

1. Pencapaian Hasil Belajar Aspek Afektif Peserta Didik

Berikut data peningkatan hasil belajar aspek afektif peserta didik:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Keterampilan Hasil Belajar Aspek Afektif Peserta Didik

Keterangan:

Aspek 1 = *Receiving*

Aspek 2 = *Responding*

Aspek 3 = *Organizing*

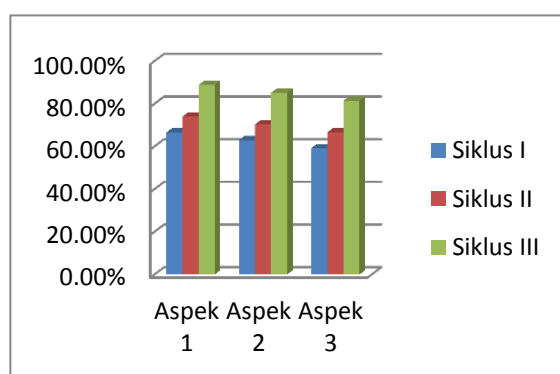
Aspek 4 = *Charaterization*

Aspek *receiving* mengalami peningkatan di siklus II sebesar 11,11% dari siklus I pada siklus III mengalami peningkatan yaitu sebesar 18,52%. Persentase aspek *responding* pada siklus I naik di siklus II sebesar 7,41%, di siklus III persentase aspek ini naik 14,81%. Pada aspek *organizing*, persentase pada siklus II naik sebesar 7,41% dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 11,11%. Pada aspek *characterization* persentase di siklus II meningkat sebesar 7,41% dan pada siklus III naik sebesar 14,81%. Hasil belajar afektif yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan model *Role Playing* dalam pembelajaran

mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Erlina (2013: 7) mengungkapkan *Role Playing* dapat menciptakan interaksi yang baik antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru. Dengan adanya interaksi yang baik maka dapat disimpulkan peserta didik di kelas memiliki sikap yang baik dan sikap peserta didik yang baik ini menandakan peningkatan hasil belajar dari ranah afektif.

2. Pencapaian Hasil Belajar Aspek Psikomotor Peserta Didik

Berikut data peningkatan hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Ketercapaian Hasil Belajar Aspek Psikomotorik Peserta Didik

Keterangan:

Aspek 1 = Kesiapan

Aspek 2 = Gerakan Kompleks

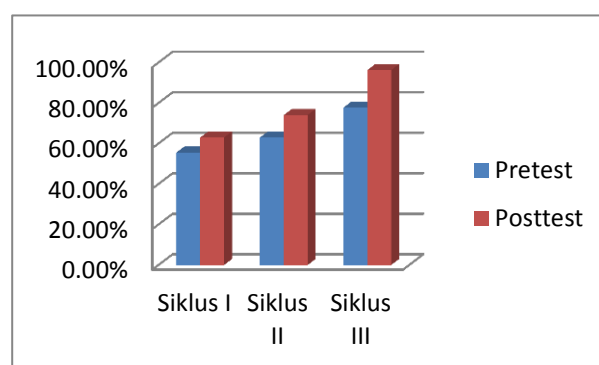
Aspek 3 = Kreativitas

Persentase aspek kesiapan di siklus I meningkat pada siklus II sebesar 7,41% hingga pada siklus III meningkat 14,81% dan sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Persentase aspek gerakan kompleks siklus I meningkat di siklus II sebesar 7,41% dan persentase terus meningkat di siklus III mencapai 14,81%. Persentase aspek kreativitas pada siklus I meningkat sebesar 7,41% pada siklus II dan terus meningkat di siklus III

mencapai persentase 14,82%. Aspek ini sudah mencapai indikator keberhasilan di siklus III. Peningkatan hasil belajar psikomotorik ini tidak lepas dari peran model *Role Playing* yang digunakan dalam pembelajaran tata surya. Ismawati dkk (2016: 7) menyatakan bahwa konsep penerapan model *Role Playing* yang dilakukan pada pemilihan materi atau topik tentunya yang dekat dengan peserta didik. Kemudian peserta didik bebas untuk mengekspresikan imajinasinya kedalam gerakan-gerakan serta pengucapan kata-kata yang sesuai dengan peran yang dimainkannya.

3. Pencapaian Hasil Belajar Aspek Kognitif Peserta Didik

Keberhasilan hasil belajar kognitif dari tindakan yang diberikan dapat dilihat dari hasil peserta didik dalam menjawab soal *pretest* yang dilakukan pada awal pembelajaran dan soal *posttest* yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Adapun data peningkatan *pretest* dan *posttest* dari siklus I ke sampai siklus III dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Grafik Peningkatan Ketercapaian Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

Nilai standar kelulusan mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Terjadi peningkatan persentase hasil belajar peserta didik pada *pretest* dan *posttest* siklus I

yaitu 7,41% sebanyak 2 anak. Pada siklus II terjadi peningkatan 3 anak pada hasil *posttest* sehingga persentase dari *pretest* meningkat menjadi 11,11%. Pada siklus III terjadi peningkatan sebanyak 5 anak sehingga persentase dari *pretest* meningkat menjadi 18,52%. Persentase hasil belajar kognitif peserta didik di siklus III baik hasil *pretest* maupun *posttest* sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian. Peningkatan dari hasil belajar kognitif siklus I ke siklus II adalah 3,7% dan dari siklus II ke siklus III adalah 7,41%. Peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif tidak lepas dari karakteristik model pembelajaran *role playing*. Pada model bermain peran proses pembelajaran di kelas dilaksanakan dengan model yang sangat menyenangkan, peserta diajak untuk bermain peran sambil belajar. Peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran karena tidak dituntut untuk selalu menghafal. Sehingga pada penelitian ini hasil belajar aspek kognitif mengalami peningkatan.

Model pembelajaran *Role Playing* menuntut peserta didik untuk banyak melakukan langkah-langkah pembelajaran yang didalamnya banyak terdapat kegiatan. Model bermain peran merupakan suatu cara penguasaan bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik menurut Santoso (2011: 10), sehingga model ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada aspek-aspek afektif dan psikomotorik. Selain itu Rivandinia dkk (2013: 8) menyatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memberikan suasana yang menyenangkan dan ini merupakan salah satu bentuk motivator sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Model bermain peran juga mampu menarik perhatian anak sehingga

suasana kelas semakin hidup. Pada penelitian ini *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi yang baik. Selain itu tercipta kerjasama, partisipasi, dan tanggung jawab peserta didik dalam kelompok yang berdampak pada kinerja tim yang baik, membentuk sikap gotong royong. Menurut Mansyur (Sagala, 2006) dengan penerapan *Role Playing* peserta didik dilatih untuk memahami dan mengingat materi pembelajaran yang akan dimainkan. Selanjutnya peserta didik berkreasi, berinisiatif, serta kreatif. *Role Playing* dapat menuntun peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok, memupuk rasa tanggung jawab akan tugas yang diterima.

Secara umum tindakan yang dilakukan pada setiap siklus, keseluruhan aspek yang berhasil teramati melalui instrumen yang telah diisi pengamat dan analisis data pada tiap siklus, ternyata pembelajaran pada siklus III telah berhasil mengatasi kekurangan yang ada pada siklus-siklus sebelumnya. Hal ini terlihat dari terlihat dari penialain hasil belajar afektif, psikomotorik, dan kognitif yang sudah melampaui indikator keberhasilan penelitian metodologi penelitian yaitu hasil belajar afektif, psikomotor, dan kognitif dikatakan meningkat ketika $\geq 75\%$ dari jumlah peserta didik telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekurang-kurangnya 75. Peningkatan perolehan hasil belajar aspek afektif, psikomotorik, dan kognitif peserta didik yang telah mencapai indikator keberhasilan penelitian ini merupakan bukti bahwa pembelajaran dengan model *Role Playing* ini dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan penelitian ini, model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VII D SMP

Pembangunan Piyungan pada materi pembelajaran tata surya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: 1) terjadi peningkatan hasil belajar aspek afektif peserta didik dengan persentase rata-rata hasil belajar aspek afektif pada siklus I 64,81% meningkat di siklus II menjadi 73,14% dan meningkat pada siklus III menjadi 87,95%, 2) terjadi peningkatan hasil belajar aspek psikomotorik peserta didik dengan persentase rata-rata hasil belajar aspek psikomotorik siklus I 62,95% meningkat di siklus II menjadi 71,60% dan meningkat pada siklus III menjadi 85,18%, 3) terjadi peningkatan hasil belajar aspek kognitif peserta didik dengan persentase rata-rata hasil belajar kognitif pada siklus I 7,41% meningkat di siklus II menjadi 11,11%, dan terus meningkat hingga siklus III menjadi 18,52%.

Saran

Saran yang diusulkan peneliti sebagai berikut: 1) untuk peneliti selanjutnya sebaiknya peserta didik bermain peran secara mandiri. Peserta didik diberi kesempatan untuk mencoba pemeranan sendiri sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dengan bermain peran dan mendiskusikannya dengan guru, 2) naskah pada kegiatan bermain peran pada kegiatan pemeranan dan pemeranan ulang sebaiknya berbeda namun tetap dalam satu tema yang diambil, 3) diperlukan pengamat yang cukup karena bermain peran membutuhkan peserta didik cukup banyak sehingga dapat mengamati jalannya pelaksanaan pembelajaran dengan maksimal, 4) diperlukan waktu yang cukup sehingga ada jeda

pada refleksi setiap siklus agar persiapan pada siklus berikutnya lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Erlina. (2013). *Pemanfaatan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Merbau*. Diakses tanggal 25 Maret 2018 dari <http://jurnalagfi.org/pemanfaatan-model-pembelajaran-role-playing-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-di-kelas-xi-ipa-sma-negeri-1-merbau/>
- Indrawati dan Wanwan Setiawan. (2009). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*. Jakarta: PPPPTK IPA.
- Hamzah B. Uno. (2011). *Model pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ismawati A., Atep S., & Ali S. (2016). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*. Diakses pada tanggal 16 Desember 2016 dari <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/viewFile/2992/pdf>
- Joyce, Bruce, Marshal Weil, & Calhoun. (2009). *Models of Teaching*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, Inc.
- Rivandinia I.H., Wahyu S., Iis N.A. (2014). *Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing untuk Peningkatan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi*. Diakses pada tanggal 5 Januari 2017 dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=175300&val=5047/>
- Santoso, Ras Budi Eko. (2011). *Model Pembelajaran Role Playing*. Diakses pada tanggal 16 Januari 2017 dari <http://raseko.blogspot.com/2011/05/model-pembelajaranroleplaying.html/>
- Syaiful Bahri Djamarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.