

Peningkatan Hasil Belajar IPA Terpadu Siswa Kelas VIII Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*

Nining Nuraida¹, Risnita², Edo Rohmansyah³

^{1,2,3} Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi, Jl. Jambi Ma. Bulian KM. 16 Sei, Duren Kabupaten Muaro Jambi, 36363, Indonesia

Korespondensi: Nining@uinjambi.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Terpadu kelas VIII A, Al - Hidayah Tanjung Jabung Timur dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) Dengan KKM 75 % maka rumusan masalah yang peneliti ambil sesuai judul adalah Bagimanaakah efektifitas model pembelajaran *Role Playing* , untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu . Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur tahun 2022/2023 dengan subjek penelitian siswa kelas VIII A , 13 siswa . Penelitian ini terbagi menjadi dua siklus , siklus I terdiri dari dua pertemuan dan siklus II terdiri dari dua pertemuan . Tahap setiap siklus terdiri dari perencanaan / observasi dan refleksi , instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu tes , lembar observasi dan kuesioner analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif dengan KKM 75 % . Hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa . dilihat dari siklus I menunjukan dengan nilai presentase keberhasilan siswa sebesar 53,8 % . Dan pada siklus II menunjukan hasil dengan nilai sebesar 84,62 % . Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar , terbukti dari hasil penelitian ini pada siklus I dan II . Dengan ini peneliti menyarankan agar guru dapat menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran IPA Terpadu di MTs Al Hidayah Tanjung Jabung Timur .

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes in the Integrated Science subject class VIII A, Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur by using a *Role Playing* learning model with a KKM of 75%, the formulation of the problem that researchers take according to the title is What is the effectiveness of the learning model *Role Playing*, to improve student learning outcomes in integrated science subjects. This type of research is Classroom Action Research (CAR). This research was conducted at MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur in 2022/2023 with research subjects from class VIII A students, 13 students. This research was divided into two cycles, cycle I consisted of two meetings and cycle II

consisted of two meetings. The stages of each cycle consisted of planning/observation and reflection. Data collection instruments used were tests, observation sheets and questionnaires. Data analysis was carried out quantitatively and qualitatively with a KKM of 75%. The results showed that the application of *Role Playing* models can improve student learning outcomes. seen from the first cycle shows the percentage value of student success of 53.8%. And in cycle II it shows results with a value of 84.62%. This shows that applying the *Role Playing* learning model can improve learning outcomes, as evidenced by the results of this study in cycles I and II. With this, the researchers suggest that teachers can apply the *Role Playing* learning model in the Integrated Science learning process at MTs Al Hidayah Tanjung Jabung Timur.

Keywords: *Role Playing Learning Model, Learning Outcomes.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses atau metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. (Dalyono, 1997, hlm. 5). Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar, melalui perencanaan yang telah tersusun dengan memperhatikan berbagai aspek, guna mengembangkan berbagai macam potensi yang ada.(Hasanah, dkk., 2016, hlm. 611).

Belajar dan pembelajaran adalah inti dari kegiatan dalam pendidikan Yang telah diprogramkan, dalam belajar kegiatan mengajar akan melibatkan semua komponen pengajaran, serta akan menentukan sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai.

Pembelajaran Adalah salah satu wadah dalam mendapatkan ilmu, pengetahuan dan keahlian serta kebiasaan melalui pengajaran yang dilakukan oleh sekelompok orang secara turun menurun yang nantinya akan membawa hasil sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. (Dja'far Siddiq., 2006, hlm. 67). Menurut Trianto, belajar merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. (Trianto., 2009, hlm. 19).

Guru sebagai sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar peserta didik di kelas, salah satu kegiatan yang harus guru lakukan adalah melakukan pemilihan dan penentuan model pembelajaran yang akan dipilih untuk mencapai tujuan pengajaran. Namun saat ini sebagian guru enggan mengembangkan kemampuan diri sehingga berdampak pada kurangnya penguasaan materi yang mengakibatkan minimnya pemahaman siswa pada materi pembelajaran. Kurangnya inovasi dan improvisasi pada guru dapat berpengaruh dalam proses keberhasilan belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sebagai disiplin ilmu yang sistematis tidak terlepas pada hakikatnya. Mata pelajaran IPA pada hakikatnya berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta konsep, prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. (Yulianti 2016:72).

Role Playing merupakan salah satu metode yang digunakan dalam pembelajaran yang dimana peserta didik menjadi aktif dalam memainkan peran-peran tertentu, sehingga pada dasarnya *Role Playing* atau bermain peran merupakan salah satu sarana yang membantu peserta didik untuk belajar. Melalui kegiatan bermain peran, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang

kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan disekitarnya.

Hasil observasi awal peneliti yang dilakukan pada Jum'at 18 Juni serta pada tanggal 5 dan 12 november 2021 Pukul 09.00 WIB di Sekolah Madrasah Tsanawiyah Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur fenomena yang terjadi pada siswi/santriwati kelas VIII A MTS mengalami beberapa masalah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Terpadu pertama, pada saat jam pelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan guru dan, sebagian siswa kurang berkonsentrasi dan merasa jemu, seperti tidak bersemangat pada saat proses pembelajaran. Kedua, sebagian siswa mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi pembelajaran. bisa saja di karnakan kurangnya metode yang kurang tepat yang di terapkan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti sebanyak dua kali pada tanggal 5 dan 12 november 2021 pukul 11.30 WIB dengan guru yang mengajar IPA di kelas VIII A di MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur Mengatakan bahwa Pembelajaran di kelas VIII A memang masih di dominasi dengan guru, pemberian tugas dan latihan. Sehingga dapat menimbulkan dampak hasil belajar siswa yang rendah akibat kurangnya konsenrasni, pasif, dan masih sulit dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Peneliti dan guru melakukan kalaborasi tersebut dengan cara mempraktikkan materi yang dilakukan oleh siswa. Dengan dilakukannya praktik didalam pembelajaran siswa akan merasa tidak jemu dan pasif serta mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Maka dari itu peneliti memilih model yang sesuai dengan solusi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model bermain peran (*Role Playing*).

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPA yang di tetapkan sekolah MTs Al-Hidayah Tanjung Jabung Timur adalah 75, adapun data yang diperoleh dari sekolah menunjukkan hasil belajar yang rendah dimana hanya 28,5% dinyatakan tuntas sesuai dengan KKM. Sedangkan 71,5% siswa yang dinyatakan belum tuntas atau masih dibawah KKM dan harus mengikuti remedial. Berdasarkan hal itu maka perlu dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs.

2. METODE

2.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaborasi merupakan penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur tahun 2022/2023 dengan subjek penelitian siswa kelas VIII A, 13 siswa. Penelitian ini terbagi menjadi dua siklus, siklus I terdiri dari dua pertemuan dan siklus II terdiri dari dua pertemuan. Tahap setiap siklus terdiri dari perencanaan/observasi dan refleksi, instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, lembar observasi dan kuesioner analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif.dengan KKM 75 %.

Dalam pelaksanaanya, penelitian ini menggunakan model kolaborasi, dimana peneliti dibantu oleh guru. Kerja sama dalam penelitian tindakan kelas memang sangat penting, karena dengan kerja sama dapat menggali dan mengkaji permasalahan nyata yang dihadapi guru/siswa di Madrasah Tsanawiyah. Selain itu kolaborasi pula dapat menentukan keberhasilan penelitian tindakan kelas terutama pada kegiatan mendiagnosis masalah, menyusun usulan, melaksanakan tindakan, menganalisis data, menyeminarkan hasil dan menyusun laporan akhir. Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Jhon Elliot. Konsep pokok tindakan model Jhon Elliot terdiri dari empat komponen yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan

dan Refleksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dari hasil belajar IPA Terpadu siswa kelas VIII A, MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan meningkatnya persentase keberhasilan siswa dari siklus I ke siklus II sebagaimana ditunjukkan pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Hasil Belajar Penerapan Model *Role Playing*

No	Nama	Siklus I	Siklus II
1	AN	78	94
2	ASW	76	90
3	AS	70	86
4	FS	74	88
5	IA	78	90
6	L	82	96
7	SAA	74	82
8	NAD	76	74
9	RA	76	88
10	E	68	86
11	M	72	78
12	NCP	76	70
13	GM	70	86
Jumlah nilai		970	1.108
Jumlah nilai rata- rata		74,62	85,23
Jumlah siswa yang berhasil		7	11
Persentase keberhasilan siswa		53,85%	84,62%
Jumlah siswa yang belum berhasil		6	2
Presentase siswa yang belum berhasil		46,15%	15,38%

Tabel 3.2 Rata- rata Peningkatan Aktivitas Pada Setiap Siklus

No	Aktivitas	Rata- rata Nilai			
		Siklus I		Siklus II	
		Pertama	Kedua	Pertama	Kedua
1	Guru	9,5	10,75	13,25	14,25
2	Siswa	7	9	12,75	13,5

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II

terjadinya peningkatan pada setiap pertemuan prasiklus yang mana hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan II juga mengalami peningkatan pada setiap siklus. Persentase keberhasilan siswa pada pra siklus mencapai 23,08%, siklus I adalah 53,85%, dan siklus II meningkat menjadi 84,62% dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi.

Meningkatnya hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dengan persentase 23,08% menjadi 53,85%, karena pada siklus I guru menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran IPA Terpadu yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti, pada siklus I peneliti berkolaborasi dengan guru dalam menyiapkan rancangan pembelajaran dengan baik sebelum melakukan tindakan. , namun pada saat siklus I beberapa siswa masih canggung atau belum terbiasa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada saat pembelajaran berlangsung sebagian siswa masih canggung dan malu pada saat memainkan peran dan ada yang merasa tidak percaya diri dan bingung dan ada yang tidak mengikuti arahan yang dilakukan oleh guru. Dari kekurangan yang terjadi pada siklus I dari pengamatan maka peneliti dan guru melakukan evaluasi pada tahap refleksi untuk menjadi acuan perbaikan pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel 1.10 bahwa persentase keberhasilan siswa yang berada pada kategori sangat tinggi meningkat dari siklus I ke siklus II, yaitu dari 53,85% menjadi 84,62%. Pada siklus II telah dilakukan perbaikan dari hasil evaluasi pada siklus I sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II, pada siklus ini siswa mulai terbiasa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*. Siswa berantusias mengikuti pembelajaran, merasa percaya diri dalam mengekspresikan peran yang sesuai dengan materi, siswa pun bersemangat. Serta disisi lain juga guru membantu dalam mengerahkan siswa serta melakukan diskusi dan evaluasi sehingga pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Hasil penelitian ini juga didukung dengan adanya penelitian yang serupa yang di lakukan oleh peneliti lain yaitu Pada penelitian Siti Hartina dengan judul “Penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi sistem pernapasan di kelas VIII SMPN 3 Seram Barat kabupaten Seram Bagian Barat”. Dari hasil penelitian tersebut dapat meningkatkan hasil belajar dan juga mendapat respon positif dari siswa dan guru, serta dapat di terapkan sebagai model pembelajaran di SMPN 3 Seram Barat Kabupaten Seram Bagian Barat. (Hartina,S. 2021).

Guru memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Muhibbin Syah (2009) ada beberapa hal yang biasa dilakukan oleh guru pada kelas di saat proses pembelajaran yaitu:

- a. Merancang atau menyiapkan bahan ajar yang menarik.
- b. Mengkondisikan pembelajaran aktif.
- c. Menggunakan strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan.
- d. Mengupayakan memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar.
- e. Menyakinkan siswa bahwa mereka mampu mencapai suatu prestasi.
- f. Mengoreksi sesegera mungkin pekerjaan siswa dengan segera mungkin pula memberitahukan hasil kepada siswa.
- g. Memberitahukan nilai dari pelajaran yang sedang dipelajari siswa dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata sehari-hari (Muhibbin : hal.118).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* terlihat hasil pembelajaran yang dicapai siswa meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar, terbukti dari hasil penelitian ini pada siklus I yaitu dengan nilai presentasi keberhasilan siswa 53,84%, dan pada siklus II dengan nilai presentasi keberhasilan siswa yaitu 84,62%. dengan demikian penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 90%. Dengan ini peneliti menyarankan agar guru dapat menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran IPA Terpadu di MTs Al- Hidayah Tanjung Jabung Timur.

Berdasarkan hasil peneliti ini, peneliti merekomendasikan saran kepada guru untuk dapat menerapkan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dalam setiap materi pelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran, karena model pembelajaran bermain peran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Agar penerapan model *Role Playing* lebih efisien dan efektif maka perlu didukung oleh media pembelajaran yang lebih menarik. Guru juga diharapkan untuk memperkaya pengetahuan serta lebih inovatif dan kreatif dalam menciptakan metode maupun strategi pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih menyenangkan dan bernilai sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan mengikuti pelatihan dan berbagai macam teknik mengajar sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang berkembang sehingga dapat menjadi sekolah tertinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013, *Strategi Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya; Bandung.
- Agus Krisno Budiyanto, 2016, *SINTAKS 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*, (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang,
- Anitah. dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta; Universitas Terbuka.
- Arends, R.I. 1997, *Classroom Instruction and Management*. New York; McGraw Hill Companies, Inc.
- Asyafah, Abas. 2019. Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *Indonesian journal Of Islamic education*. .Vol.6. No.1. (19-32).
- Dimiyanti (2013). *Belajar dan pembelajaran*, Jakarta; Rineka Cipta, Drwyan
- Syah, 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Diadit Media.
- Gagne, R. M., & Briggs, L.J. 1979. *Principle of instructional design*. (2nded). New York : Holt Rinerhart andWinston.
- Jamil Suprihatiningrum, 2017, *Strategi Pembelajaran Terori & Aplikasi* Jogjakarta; Ar-Ruzz Media.Kencana..
- Martiya, dkk. 2020. Efektivitas penggunaan Vidio Animasi Dalam Proses pembelajaran IPA. No 75. (7-10).
- Mukarom Faisal Rosidin, Dkk. *Buku Siswa Al-Quran Hadis Pendekatan Saintifik 2013*, Direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan . Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Mulyadi, Dkk. 2016. Pengembangan Media *Flash Flipbook* Untuk Meningkatkan Keterampilan

- Berfikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di SMP. *Jurnal pengembangan fisika*. Vol 4.No 4.hal 296-301.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.
- Nur, Mohamad. Dkk. 2004. *Pengajaran Berpusat Pada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis Dalam Pengajaran*, Surabaya;PSMS UNESA.
- Nurdiansyah, dkk . 2016, *Inovasi Model Pembelajaran*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Rahayu. (2012). *Dasar dasar statistik pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Reigeluth, C. M. 1983. *Instructional Design Theories and Model*. London: New Jersey, Lawrence Elbaum Associates Publisher.
- Rusman, *model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*, jakarta: PT. Rajawali Perss,
- Rusman. (2011). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Media
- Sanjaya, dkk. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta: Kencana, 2007.
- Slavin, dkk. 2005. *Cooperative Learning : Theory, Research And Ppratice* (N. Yusron Terjemah). London: Allymand Bacon.
- Sri Hayati, 2017. *Belajar & pembelajaran Berbasis Coopertive Learning*, Magelang Graha Cendikia.
- Sudijono. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Persada.
- Sulastriningsih Djuminingin, 2017, *Strategi dan aplikasi model pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*, Makassar; UNM.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta:
- Wijarnako, dkk. 2017. Model Pembelajaran Make A Match Untuk Pembelajaran IPA Yang Menyenangkan.*Taman cendikia*. Vol 1. No 01.(2579-5147).
- Zuhairini. 1986, *Sejarah Pendidikan Islam*. Jakarta: Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam.