

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA DENGAN METODE BERMAIN PERAN DI SMP NEGERI 1 TANJUNG MORAWA

Oleh:
Rotua Chatarina Pakpahan
UPT SPF SMP Negeri 1 Tanjung Morawa
E-mail:
rcpakpahan69@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar IPA dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) pada siswa Kelas 7-1 SMP Negeri 1 Tanjung Morawa Tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus, setiap siklus terdiri 4 kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi yang diikuti oleh perencanaan pada siklus berikutnya dengan memanfaatkan hasil refleksi sebelumnya. Rancangan solusi yang dimaksud adalah tindakan berupa metode pembelajaran bermain peran dalam mengajarkan pokok bahasan Tata Surya Kelas 7-1 SMP Negeri 1 Tanjung Morawa sebanyak 31 orang. Temuan penelitian menunjukkan pembelajaran IPA dengan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar IPA setiap siklus yaitu dari rata-rata 70,52 menjadi rata-rata 80,19. siswa merasa senang belajar IPA dan termotivasi untuk belajar

Kata Kunci : Hasil Belajar, Metode Pembelajaran Bermain Peran, IPA

ABSTRACT

The aim of this research is to improve science learning outcomes by applying role playing learning methods to students in Class 7-1 of SMP Negeri 1 Tanjung Morawa for the 2019/2020 academic year. This research is classroom action research with 2 cycles, each cycle consisting of 4 activities, namely planning, action, observation and reflection, followed by planning in the next cycle using the results of the previous reflection. The solution design in question is an action in the form of a role-playing learning method in teaching the subject of the Solar System in Class 7-1 of SMP Negeri 1 Tanjung Morawa to 31 people. Research findings show that learning science using the role playing learning method can improve student learning outcomes as evidenced by the increase in science learning outcomes each cycle, namely from an average of 70.52 to an average of 80.19. students feel happy learning science and are motivated to learn

Keywords: Learning Outcomes, Role-Playing Learning Methods, Science

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang

meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi . Dalam proses belajar mengajar siswa diharapkan adanya suasana pembelajaran yang akan mampu mengeksplorasi

kemampuan siswa secara aktif. Namun pada kenyataannya di lapangan suasana pembelajaran sudah cukup baik dan kondusif, banyak siswa yang aktif, hanya saja guru belum sepenuhnya mengcover semua siswa yang aktif, mengingat waktu pembelajaran yang ditentukan. Hal lain yang menjadi dampak dari penanganan siswa yang aktif belum maksimal ini adalah banyak siswa yang mencari pelampiasan keaktifan mereka dengan cara mereka sendiri, yang membuat keadaan kelas dan proses belajar menjadi terganggu. Peran guru dalam memperingatkan siswa yang aktif sendiri diluar konteks pelajaran cukup membantu suasana menjadi kondusif lagi, namun itu belum cukup banyak membantu siswa menjadi fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, menyebabkan hasil belajar IPA rendah di SMP Negeri 1 Tanjung Morawa meliputi penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik.. Suasana pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu, didominasi guru sehingga guru bersifat otoriter dan kurang berkomunikasi dengan siswa,

sehingga siswa merasa jenuh, bosan dan kurang tidak tertarik belajar. Untuk mengatasi hal tersebut maka guru termotivasi untuk mengadakan pembaharuan dalam pembelajaran dengan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat. Guru memberikan kesempatan belajar kepada siswa dengan melibatkan siswa secara efektif dalam proses pembelajaran. sehingga guru dan murid dapat berinteraksi dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran tercapai, dengan strategi pembelajaran bermain peran memungkinkan murid berinteraksi dengan teman – temannya dan juga dengan lingkungan sekitarnya.

Agar pembelajaran di kelas menjadi efektif dan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran serta dapat melatih kemampuan berpikir kritis maka guru perlu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran ideal yang mampu mengarahkan dan menuntut siswa untuk membentuk sendiri pengetahuannya. Jadi peran guru dalam proses pembelajaran adalah membantu agar proses pembentukan pengetahuan oleh siswa dapat berjalan dengan baik, sehingga siswa

terbiasa dan mampu mempertanggungjawabkan pemikirannya serta terlatih untuk menjadi pribadi yang mengerti, kritis, kreatif dan rasional.

Metode pembelajaran yang menarik dan interaktif yang berpusat pada peserta didik serta mampu mengintegrasikan evaluasi hasil belajar dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik merupakan salah-satu alternatif untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran IPA di sekolah. Pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran yang mampu membawa IPA dari ‘*school knowledge*’ ke ‘*action knowledge*’. Untuk membawa IPA menjadi ‘*action knowledge*’ proses pembelajaran harus menggunakan pendekatan *student oriented* yang mampu membuat peserta didik menikmati proses pembelajaran dan mampu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari

Salah satu metode pembelajaran yang dimaksud adalah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*). Menurut Cordile (1986) dikutip oleh Ahmad Susanto, metode bermain peran (*role playing*)

adalah permainan peranan yang dilakukan untuk mengkreasi kembali peristiwa masa lampau, mengkreasi kemungkinan masa depan dan mengekspos kejadian-kejadian masa kini dan permainan ini sangat cocok untuk pelajaran yang berkaitan dengan Sejarah . (Ahmad, 2014 :27). Dalam metode bermain peran (*role playing*), siswa diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa atau bertanya jawab bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Siswa akan lebih banyak melakukan interaksi dengan lingkungannya, dengan harapan dapat meningkatkan komunikasi sosial antar sesama, pemahaman atas pengetahuan yang diberikan serta pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa.

bahwa tujuan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam penelitian ini, antara lain melatih siswa dalam menghargai peranan orang lain, melatih keterampilan tertentu yang bersifat praktis dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan daya kreatif siswa, melatih kerjasama, tanggung jawab dan keaktifan belajar serta mampu

mengembangkan sikap percaya diri pada siswa.

Dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan metode pembelajaran bermain peran (role playing) dengan langkah-langkah sebagai berikut: a. Menjelaskan kepada siswa tentang permasalahan, cerita atau peristiwa yang akan dimainkan. b. Membagi siswa kedalam beberapa kelompok, kemudian menentukan peran. c. Menyiapkan pengamat untuk mengamati dan menilai peran yang dimainkan. d. Menjelaskan urutan pemeranan atau adegan kepada siswa. e. Menyiapkan tempat untuk bermain peran. f. Pemeranan dilakukan oleh setiap kelompok secara bergiliran. g. Kelompok yang tidak bermain menjadi pengamat. h. Diskusi dan evaluasi terhadap pemeranan yang dilakukan

Berdasarkan paparan masalah diatas, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan metode bermain peran (role playing) sebagai upaya meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA materi tata surya siswa

kelas 7-1 SMP Negeri 1 Tanjung Morawa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 7-1 SMP Negeri 1 Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 31 orang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Waktu penelitian di mulai dari Minggu ketiga Agustus sampai Oktober 2019.

Penelitian tindakan sekolah ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas yang berlangsung selama 2 siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Metode penelitian yang dilakukan peneliti adalah dengan melaksanakan bermain peran

Siklus 1:

a. Perencanaan

Adapun Langkah-langkah dalam perencanaan adalah sebagai berikut : 1) Menetapkan kelas penelitian 2) Melakukan diskusi

dengan kolaborator mengenai metode pembelajaran yang akan diterapkan yaitu metode bermain peran (role playing). 3) Melakukan analisis silabus untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan. 4) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran menggunakan metode bermain peran (role playing). 5) Menyiapkan media, naskah drama dan alat bantu yang diperlukan dalam pembelajaran. 6) menyiapkan alat evaluasi dan lembar kerja siswa. 7) Menyiapkan lembar observasi guru dan siswa.

b. Pelaksanaan

Tahap ini merupakan implementasi atau penerapan dari perencanaan yang telah disusun, yaitu sebagai berikut : 1) Kegiatan Awal 2) Kegiatan inti dan 3) Kegiatan Penutup

c. Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan pengamatan atau observasi yang berkaitan dengan pelaksanaan yang telah dilakukan dengan menggunakan lembar observasi.

d. Refleksi

Data yang telah dikumpulkan dalam observasi kemudian dianalisis dan diberi tindakan untuk mencapai

kriteria keberhasilan, apabila hasil sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan maka penelitian dapat berhenti tetapi jika belum maka siklus tindakan dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan memperbaiki tindakan.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan berdasarkan hasil dari refleksi siklus I. Oleh karena itu hasil observasi dijadikan bahan untuk refleksi dan hasil refleksi pada siklus I akan dijadikan acuan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Apabila proses pembelajaran siklus I kurang memuaskan maka siklus II harus dilaksanakan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengumpulan dan pengolahan data penelitian tindakan sekolah ini secara garis besar dikemukakan berikut ini :

Pelaksanaan Siklus I

Berdasarkan permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus 1 yang telah diuraikan, maka hal yang perlu diperbaiki atau direvisi untuk pelaksanaan tindakan berikutnya adalah :

- a. Guru memberikan motivasi dengan lebih intensif agar siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dan berani mempresentasikan hasil diskusi.
- b. Guru mengoptimalkan penerapan metode pembelajaran metode pembelajaran *role playing* (bermain peran)
- c. Guru memberikan pengarahan secara klasikal sebelum kegiatan diskusi dilaksanakan kemudian membimbing siswa dalam kelompok secara merata dan adil dalam kegiatan diskusi agar tidak ramai sendiri.
- d. Guru perlu memberikan pengarahan kepada siswa untuk menuliskan hasil diskusi dibuku catatan masing-masing.
- e. Pada pembelajaran tindakan sebaiknya dominasi guru agak dikurangi sehingga proses belajar mengajar lebih tampak proses belajar yang berpusat pada siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada bidang studi PAK
- f. Guru bersama siswa perlu menyimpulkan materi yang telah dipelajari untuk mengingatkan

kembali materi yang telah dipelajari siswa.

Pelaksanaan Siklus II

Data yang didapat dari kegiatan pembelajaran pada siklus II adalah sebagai berikut

Pada siklus II ini, hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan motivasi belajar yang cukup menggembirakan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, siswa sudah terbiasa bertanya dan mengemukakan pendapat apabila peneliti memberikan permasalahan. Dan tidak hanya motivasi belajar siswa yang mengalami peningkatan, akan tetapi prestasi atau hasil belajar mereka juga mengalami peningkatan yang begitu menggembirakan.

Paparan hasil lembar observasi guru terhadap pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran), hasil belajar, dapat dilihat pada tabel 1 dan 2 berikut ini

Tabel : 1 Lembar Observasi Guru Terhadap Pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) Siklus II

No.	Aktivitas Belajar Siswa	Siklus I	Siklus II
-----	-------------------------	----------	-----------

		Banyak Siswa yang Aktif	Kualitas Keaktifan	Banyak Siswa yang Aktif	Kualitas Keaktifan
A.	Pengetahuan dialami, dipelajari, dan ditemukan oleh siswa	59,05	Cukup	82,86	Baik
1	Melakukan pengamatan atau penyelidikan	51,43		85,71	
2	Membaca dengan aktif	57,14		80,00	
3	Mendengarkan dengan aktif	68,57		82,86	
B.	Penerapan strategi Pembelajaran PBL dalam Pembelajaran IPA	54,29	Cukup	79,05	Baik
1	Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik	45,71		85,71	
2	Menyiapkan pengamat	57,14		77,14	
3	Aktif berperan	60,00		74,29	
C.	Siswa mengkomunikasikan sendiri hasil pemikirannya	47,43	Cukup	79,43	Baik
1	Mengemukakan pendapat	48,57		74,29	
2	Menjelaskan	48,57		74,29	
3	Berdiskusi	54,29		80,00	
4	Mempresentasi laporan	40,00		82,86	
5	Memajang hasil karya	45,71		85,71	
D.	Siswa berpikir reflektif	37,14	Cukup	79,05	Baik
1	Mengomentari dan menyimpulkan proses pembelajaran	34,29		74,29	
2	Memperbaiki kesalahan atau kekurangan dalam proses pembelajaran	45,71		80,00	
3	Menyimpulkan materi pembelajaran dengan kata-katanya sendiri	31,43		82,86	
		49,48	Cukup	80,10	Sangat Baik

pembelajaran IPA melalui penerapan

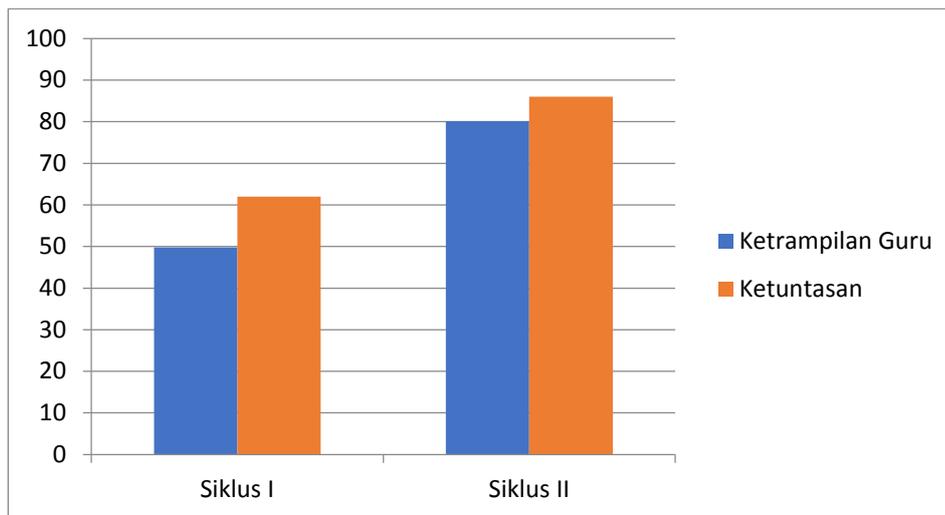
Berdasarkan tabel yang dipaparkan dapat dilihat bahwa keterampilan guru dalam mengelola

metode pembelajaran *role playing* (bermain peran) dapat dikatakan cukup. Indikator keberhasilan

tersebut dapat dilihat dari jumlah skor yang diperoleh yaitu sebesar 80,10 dengan kategori Sangat baik.

Tabel : 1 Rekapitulasi Data Siklus I dan Siklus II

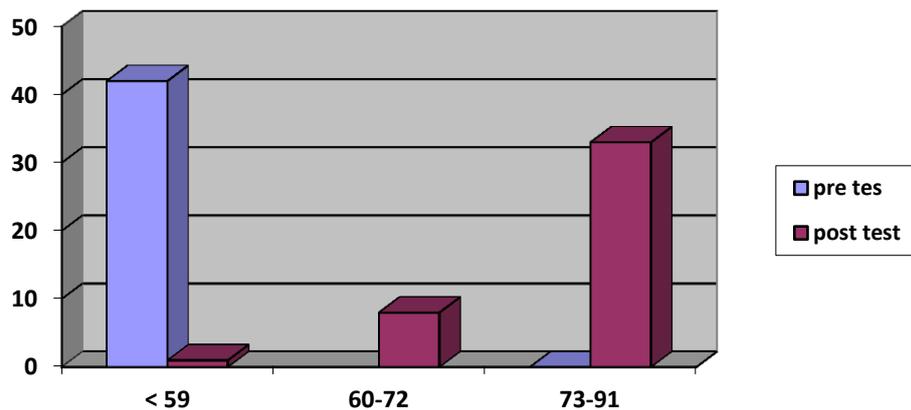
No	Aspek yang diamati	Pencapaian	
		Siklus I	Siklus II
1	Hasil Belajar Siswa	70,52	80,19
3	Hasil Ketuntasan belajar siswa	61,00 %	90,00 %



Gambar : 1 Grafik Rekapitulasi Data Siklus I dan Siklus II

Tabel : 3 Daftar Distribusi Peningkatan Pre tes dan post tes

Range Nilai	Frek. Test awal	Frek. Test akhir	Indikator keberhasilan
< 59	25	1	Kurang
60-74	2	2	Cukup
75-99	4	27	Optimal
100	-	-	Istimewa
Jumlah	31	31	



Gambar : 2. Daftar Distribusi Hasil pre test dan post test

Berdasarkan analisis data yang diperoleh, terlihat bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan pada mata pelajaran IPA dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran. Pembelajaran ini juga dapat memecahkan masalah yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dimungkinkan dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mengupayakan siswa memperoleh pengetahuan, pengalaman, penerapan dan memperoleh informasi lebih banyak dari program yang ada. penerapan metode pembelajaran bermain peran pada proses pembelajaran IPA mendorong

siswa untuk menggali kemampuannya dan menerapkannya dalam bentuk percobaan dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Peningkatan ini terjadi karena terlaksananya pembelajaran pada siklus II lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I. Meningkatnya hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II disebabkan karena prosedur penggunaan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) benar-benar di evaluasi, diupayakan dan diterapkan dengan baik, dimana siswa terlibat langsung dan antusias dalam proses pembelajaran sehingga mampu memahami apa yang dipelajari.

Berdasarkan identifikasi peningkatan hasil belajar tersebut, dapat dikemukakan bahwa penggunaan metode pembelajaran

bermain peran (role playing) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan beberapa hal berikut: a. Metode pembelajaran bermain peran (role playing) menerapkan sebuah kerja kelompok yang dilakukan oleh siswa. b. Metode pembelajaran bermain peran (role playing) dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, hal ini didorong dengan langkah-langkah metode pembelajaran bermain peran (role playing) dimana siswa harus melakukan interaksi dengan siswa lain dalam permainan peranan. c. Metode pembelajaran bermain peran (role playing) menggunakan imajinasi dan penghayatan dalam bermain peran sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran. Dari pemaparan diatas dapat dikemukakan bahwa Metode pembelajaran bermain peran (role playing) menerapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi tata surya pada siswa kelas 7 SMP Negeri 1 Tanjung Morawa tahun pelajaran 2019/2020.

4. SIMPULAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi Tata Surya

dengan penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa Kelas 7-1 SMP Negeri 1 Tanjung Morawa. Aktivitas siswa pada penelitian tindakan kelas ini meningkat, siswa merasa senang dan termotivasi untuk belajar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013
- Ahmadi, Psikologi Sosial, Jakarta: Rineka Cipta, 2007
- Azhar Arsyad, Media Pembelajaran. (2013). Jakarta: Rajawali Pers
- Bloom, Benjamin S. (1977). Taxonomy of educational objective, Hand Book I. Cognitive Domain. New York. Longman Inc.
- Chambers, Donald R. Deborah BJ, Kim K. M. The Act of Teaching. New York: McGraw Hill, 2006.

- Etin Solihatin & Raharjo, Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS, Jakarta: Bumi Aksara, 2005
- Hamdani, Strategi Belajar Mengajar, Bandung: Pustaka Setia, 2011
- Hamzah B. Uno, Model pembelajaran, Jakarta: Bumi Aksara, 2005
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Johnson, E. B. 2002. *Contextual Teaching and Learning*. California: Corwin Press, Inc.
- Kindvatter, R., W. Wile, and M. Ishler. 1996. *Dynamic of Effective Teaching*. London: Logman Publisher.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum yang di sempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purba, S. 2010. Strategi Pembelajaran Kolaboratif Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Mengajar. Medan: *Jurnal Teknologi Pendidikan Pascasarjana Unimed Medan*, Vol. 3, No. 1, April 2010, ISSN 1979-6692.
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA di Sekolah dasar*. Jakarta. Indeks
- Syah, M. 2003. Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Udin Syaefuddin Sa'ud, Strategi Pembelajaran, Malang: UIN-MALIKI PRESS, 2011
- Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Kencana, 2006
- Wina Sanjaya, Strategi Pembelajaran Berorientasi

Standar Proses Pendidikan,
Jakarta: Kencana, 2009

Yatim Riyanto. (2009). *Paradigma
Baru Pembelajaran*.
Jakarta: Kencana.