



Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 17 Tidore Kepulauan Pada Konsep Usaha

Kartini Lana

STKIP Kie Raha

Abstract

Received: 2 Maret 2023

Revised: 8 Maret 2023

Accepted: 23 Maret 2023

The purpose of this research is to improve learning outcomes students in the subject of physics viii science class smpn 17 tidore kepulauan to the concept of business. The subject is students penelitian class viii smpn 17 tidore kepulauan consisting 20 students. A model role playing is a way of mastery a lesson materials through the development of the imagination and penghayatan school tuition. The development of the imagination and penghayatan done school tuition with memerankannya as of a character living or inanimate objects. This game is generally carried out on more than one person, that it depends to those who played. The concept of economic undertakings are the forces acting upon a body so that the package to a displacement. The results of the study showed that in the cycle i and the cycles ii before and after learning the form of test that used the form of an essay that consisted of 10 item with a score total 100. Students study results showed 20 people school tuition class viii, the five people who received a value of students low under a score flattened flattened as a whole output are unsatisfactory while students received a value of 15 people and he 75%), in the cycle ii learning outcomes school tuition by using a model role playing showed a score above 75% average of the application of the physics to the number of participants who could be classified as primary school students in 20 highest 97%. As a result of this research that the application of the physics learners class viii smpn 17 tidore kepulauan academic year 2017 / 2018 can be improved through model role playing.

Keywords: Model Role Playing and Learning Outcomes.

(*) Corresponding Author: thinilana1993@gmail.com

How to Cite: Lana, K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 17 Tidore Kepulauan Pada Konsep Usaha. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9), 314-328. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7952526>

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan metode pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik terkait dengan usia pada saat berpikir konkrit

Makna dalam belajar akan tercapai apabila peserta didik aktif dalam tugas-tugas atau kegiatan-kegiatan pembelajaran (belajar mengajar). Hal ini dikarenakan keterlibatan peserta didik dalam aneka kegiatan belajar mengajar akan meningkatkan keterampilan proses bagi peserta didik. Keterampilan proses adalah keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang memberi



kesempatan yang seluas-luasnya kepada peserta didik untuk mengamati, menggolongkan, menafsirkan, menerapkan, merencanakan, penelitian dan mengkomunikasikan hasil perolehan tersebut. Di dalam sains fisika, keterampilan proses diwujudkan dalam bentuk proses sains yang di dalamnya termuat serangkaian kegiatan untuk memperoleh suatu konsep. Hal ini sesuai dengan sifat sains, karena sains merupakan hasil kegiatan manusia yang berupa pengetahuan tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan-gagasan.

Menurut Jean Piaget "Perkembangan tingkat kognitif manusia sepanjang hidupnya dibagi menjadi 4 stadium atau tingkatan, yaitu : sensori motorik, pra operasional, operasional konkrit dan operasional formal" (Coni Semiwan (1991: 169).

Pembelajaran yang dilaksanakan di SMP Negeri 17 Tidore Kepulauan berlangsung sebagian besar pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan sedikit variasi metode praktek, cerita dan diskusi. Sehingga hasil belajar peserta didik kelas VIII sebagian besar masih mendapatkan hasil belajar yang rendah pada saat pelajaran fisika berlangsung membuat peserta didik cenderung berdiam diri, bosan dan tidak memberikan peran aktif pada proses pembelajaran. Seperti halnya guru meminta peserta didik untuk menjawab soal di papan tulis tidak ada peserta didik yang bersedia untuk maju ke depan. Fasilitas praktikum Di SMP Negeri 17 Tidore Kepulauan khususnya pada mata pelajaran fisika kelas VIII pelaksanaannya disesuaikan dengan waktu dan peralatan yang tersedia. Praktikum dilaksanakan di dalam kelas karena, sekolah tidak memiliki laboratorium untuk praktek. Pembelajaran fisika yang secara langsung melibatkan aktivitas peserta didik jarang dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan sarana.

Kegiatan pembelajaran lebih ditekankan pada penyelesaian materi Fisika berlangsung cenderung bersifat komunikasi satu arah. Guru lebih banyak mendominasi pembelajaran, yaitu guru menerangkan peserta didik mendengarkan dan mencatat. Padahal peserta didik kelas VIII sangat senang apabila pembelajaran diselingi dengan kegiatan bermain atau kegiatan di luar kelas. Materi fisika dalam penelitian ini adalah "Usaha".

Untuk mengatasi berbagai temuan di atas, diperlukan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang telah lama ada namun jarang digunakan adalah *Role Playing*, peserta didik diberi kebebasan memerankan tokoh atau benda-benda tertentu. Siswa bebas menggunakan dialog-dialog yang akan diucapkan, dan melalui *Role Playing* aspek sikap dan keterampilan peserta didik cenderung akan muncul. Pada akhirnya memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan pemahaman akan materi pembelajaran. Diharapkan Guru menerapkan Pendekatan model *role playing* Menurut Hamalik (2008:214) melalui *role playing* peserta didik dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan serta pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Selain itu bermain peran memungkinkan para peserta didik mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain.

Kondisi pembelajaran yang tidak mendukung pencapaian tujuan pembelajaran fisika di atas, harus dapat diatasi oleh guru. Sebagaimana dijelaskan Rakhmat (2006: 213) yang menyatakan bahwa guru harus dapat mengadakan

perubahan, dari kelas yang membosankan menjadi kelas yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan dapat diwujudkan jika guru sebagai fasilitator pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pada diri peserta didik tetapi tidak melupakan hakikat pembelajaran yang efektif dan kondusif.

Belajar fisika, tidak hanya sekedar menghafal tetapi dibutuhkan pengertian dan pemahaman, sehingga dapat menghasilkan belajar yang bermakna. Dalam mengajar mata pelajaran fisika, guru harus berusaha agar peserta didik lebih banyak mengerti dan mengikuti proses belajar dengan gembira, sehingga akan timbul motivasi dan ketertarikan siswa terhadap materi yang telah disajikan.

KAJIAN PUSTAKA

Belajar merupakan komponen ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik yang bersifat eksplisit maupun implisit (tersembunyi). Siregar dan Nara (2010:3): “belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat”. Menurut Suyono dan Hariyanto (2011:9) “Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian”. Sementara itu, menurut Hilgard (Suyono dan Hariyanto 2011:12) “Belajar adalah suatu proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi”. Menurut Hamalik (2006:27) : Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman.

Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Belajar adalah proses kompleks dan unik maka dalam mengelola proses pembelajaran harus diusahakan dapat memberikan fasilitas belajar (juga media dan metode) harus sesuai dengan perbedaan individual peserta didik.

Hasil Belajar

Menurut Erman S (Taniredja dkk, 2010 : 69) Hasil belajar mencakup aspek yang berkenaan dengan perubahan dan kemampuan yang telah dimiliki tersebut bisa berupa komunikasi, interaksi, kreativitas, dan sebagainya. Prestasi belajar adalah sebagian dari hal tersebut, yaitu berkenaan dengan hasil tes yang mencerminkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran. Menurut Gagne (Taniredja dkk, 2010 : 69): Kemampuan-kemampuan peserta didik digolongkan dalam hal informasi verbal, kemahiran intelektual, pengaturan kegiatan kognitif, kemampuan motorik, dan sikap. Kemampuan tersebut merupakan kemampuan internal yang harus dinyatakan dalam suatu prestasi.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan sikap, dan pengetahuan peserta didik. Hal tersebut

sejalan dengan pendapat Hanafiah (2009: 41) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Suprijono (2010: 48) menyatakan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan belajar mengajar. Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu peserta didik mendapatkan konsep, teori, informasi, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan serangkaian yang dipilih guru dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik serta mempermudah peserta didik mempelajari bahan ajar yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan belajar mengajar.

Model Role Playing

Role playing merupakan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu. Menurut Sudjana (2009: 89), model *role playing* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. *Role playing* merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang bersifat kompleks. Blatner (Komalasari, 2010: 58) model pembelajaran *role playing* mengeksplorasi situasi sosial yang kompleks yang menekankan pada keterlibatan emosional dan alat indra ke dalam situasi masalah yang dihadapi. Model *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada yang diperankan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Metode Role Playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi dengan memainkan peran tokoh - tokoh yang ada dalam hubungan sosial, sehingga peserta didik dapat melibatkan keterampilan emosional sebagai orang lain di luar dirinya.

Langkah-langkah Model Role Playing

Agar proses pembelajaran dapat terorganisir dengan baik dan lebih mudah untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan maka melalui langkah-langkah model pembelajaran. (Djamarah; 2002: 191) mengungkapkan langkah-langkah model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut.

- a) Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian;
- b) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain;
- c) Menyusun tahap-tahap bermain peran. Hal ini, guru telah membuat dialog sendiri;
- d) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua peserta didik yang tidak menjadi pemain atau peran;

- e) Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada scenario bermain peran;
- f) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa;
- g) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan;

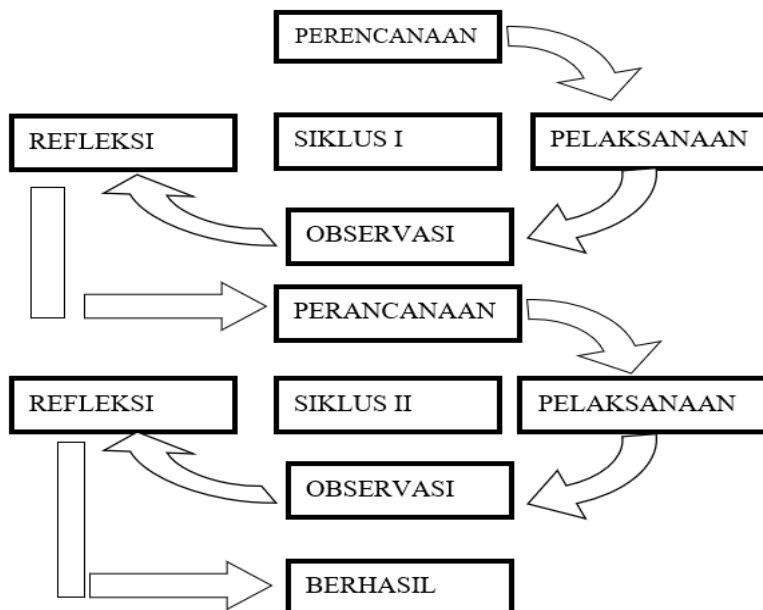
Menurut Mulyasa (2005:43) pembelajaran dengan *role playing* ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta pengambilan keputusan. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Tahap pemilihan peran memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran.

Dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi peserta didik bisa menambah dialog sendiri. Tahap berikutnya adalah menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua peserta didik yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Setelah semuanya siap maka dilakukan kegiatan pemeranan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 17 Tidore Kepulauan terletak di desa maitara kota tidore kepulauan Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 juni 2022. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas VIII dengan jumlah 20 peserta didik.

Adapun siklusnya dapat digambarkan dengan gambar sebagai berikut:



Gambar 2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & MC Tanggart
 Sumber: (Dedi hartanto, 2015)

Prosedur Penelitian

Adanya prosedur dalam melaksanakan PTK adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

Siklus pertama dalam PTK ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi sebagai berikut:

a. Perencanaan

- 1) Peneliti menelaah kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*
- 2) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran model pembelajaran *Role Playing*
- 3) Mempersiapkan Lembar kegiatan Peserta didik (LKS) atau tugas-tugas yang akan diberikan kepada peserta didik pada saat pembelajaran.

b. Pengamatan

Kegiatan ini bertujuan untuk mengamati peserta didik selama mengikuti kegiatan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan belajar peserta didik yang terdiri dari aspek karakteristik minat, perhatian dan kerja kelompok. Sehingga peneliti dapat mengetahui perkembangannya yang terdiri pada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Refleksi atau Evaluasi

Dilakukan dengan mengevaluasi hasil observasi sehingga diperoleh kesimpulan bagian mana yang perlu diperbaiki atau disempurnakan dan bagian mana yang telah memenuhi target.

2. Siklus II

Seperti halnya siklus pertama, siklus kedua pun terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Dan seterusnya hingga hasil penelitian ini tercapai.

Teknik Pengumpulan Data

- 1) Tes Awal (Pre Test) Pada tes awal (pre test) digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, penelitian ini ingin memberikan pre test kepada 20 peserta didik di kelas VIII SMP Negeri 17 Tidore Kepulauan
- 2) Tes Akhir (Post test) Pada tes akhir dilakukan pada setiap akhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran, tes akhir untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap pelajaran yang diterapkan.
- 3) Observasi atau pengamatan ialah penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek baik secara langsung maupun tidak langsung menggunakan teknik". disampaikan melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran fisika, tes akhir untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap pelajaran yang diterapkan.

Teknik Analisis Data

Menghitung nilai Data penelitian yang terkumpul terdiri dari tes dan observasi. Data yang akan di analisis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Hasil Belajar

No	Persentase ketuntasan(%)	Kategori
1	≥ 90	Sangat Baik
2	80-89	Baik
3	70-79	Cukup
4	60-69	Kurang
5	≤ 59	Kurang Baik

Tabel 2. Ketuntasan hasil belajar

No	Nilai	Ketuntasan
1	≥ 75%	Tuntas
2	< 75%	Belum Tuntas

Analisis digunakan untuk mendeskripsikan berbagai dinamika kemajuan kualitas hasil belajar peserta didik dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan guru. Data kuantitatif merupakan data hasil belajar melalui Pendekatan model *role playing* pada siklus I dan siklus

Data kuantitatif penelitian ini didapatkan dengan menghitung nilai rata-rata kelas dari hasil tes yang diberikan kepada siswa dengan rumus :

- a. Hasil belajar kognitif peserta didik secara individual digunakan rumus

$$NK = \frac{R}{N} \times 100 \dots\dots\dots(3.1)$$

Keterangan:

NK = nilai peserta didik (nilai yang dicari)

R = jumlah skor/item yang dijawab benar

N = skor maksimum dari tes

100 = bilangan tetap

(Purwanto, 2008: 112)

- b. Menghitung nilai rata – rata seluruh peserta didik

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N} \dots\dots\dots(3.2)$$

Keterangan

\bar{X} = Rata-rata (*mean*)

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

$\sum N$ = jumlah peserta didik

(Aqib, dkk., 2009 : 40)

- c. Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar kognitif peserta didik secara klasikal digunakan rumus :

$$K = \frac{\sum X}{N} \times 100 \dots\dots\dots(3.3)$$

Keterangan :

K = ketuntasan belajar klasikal

ΣX = jumlah peserta didik yang mendapat nilai ≥ 70

N = jumlah peserta didik

100 = bilangan tetap

Analisis ini dilakukan pada tahap refleksi. Hasil analisis ini digunakan untuk melakukan perencanaan lanjut dalam siklus selanjutnya, sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Tindakan Siklus I

Setelah melakukan tes awal peneliti melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing*. Pada saat proses belajar dengan pembelajaran *Role Playing* berlangsung pengamatanpun berlangsung yang dilakukan observer dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan. Setelah pembelajaran peneliti memberikan tes siklus I dengan jumlah 10 yang telah divalidasi. Hasil tes siklus I kemudian dianalisis, sehingga hasil tes dapat diketahui sebagai berikut :

- Nilai rata-rata 60,4 yang berarti kenaikan 27,6. Dengan penguasaan 60,4.
- Untuk di konversikan ke PAP skala 5 adalah Tidak ada peserta didik yang berkualifikasi istimewa . terdapat 5 peserta didik (25%) berkualifikasi baik, terdapat 1 peserta didik (5%) kualifikasi cukup, terdapat 1 peserta didik (5%) kualifikasi kurang dan terdapat 13 peserta didik (65%) berkualifikasi gagal.
- Nilai peningkatan hasil belajar dihitung dengan menggunakan gain ternormalisasi dengan nilai 0,41 dengan kategori sedang.

Sedangkan hasil pengamatan observer pada saat berlangsungnya pembelajaran siklus I adalah:

- Data aktifitas peserta didik pada siklus I 99,4% baik
- Untuk angket respon peserta didik 66% peserta didik memilih Ya . 24 % peserta didik memilih tidak, 8% peserta didik memilih tidak suka, 1,5 % peserta didik memilih sangat tidak suka.

Perencanaan Tindakan Siklus I

Setelah ditetapkan untuk penerapakan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran materi usaha, maka kegiatan selanjutnya adalah menyiapkan beberapa hal yang diperlukan pada saat pelaksanaan penelitian tindakan. Maka peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

- Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran untuk siklus I
- Membuat lembar observasi terhadap Peserta didik maupun guru untuk memantau keadaan Peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung
- Menyiapkan alat bantu mengajar yang diperlukan berupa LKS untuk membantu Peserta didik agar lebih mudah memahami materi pelajaran.
- Merancang alat evaluasi untuk tes tindakan I.

Pelaksanaan Tindakan dan Hasil Observasi Pembelajaran

1. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disiapkan sebelumnya yang disepakati dengan guru IPA. Diawal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dimaksud agar Peserta didik memiliki gambaran yang jelas tentang pengetahuan yang akan diperoleh setelah proses pembelajaran. Peneliti juga menyampaikan pendekatan pembelajaran yang akan

digunakan serta memberikan motivasi pada peserta didik agar peserta didik lebih bersemangat untuk belajar kemudian peneliti menyampaikan materi yang harus diketahui terlebih dahulu sebelum mempelajari materi ini.

Pada kegiatan inti, dalam proses pembelajaran guru mengelompokkan Peserta didik sebanyak lima kelompok heterogen, dimana tiap kelompok terdiri dari 5 orang. selanjutnya guru menunjukkan jenis-jenis usaha lalu meminta Peserta didik untuk menyebutkan contoh-contoh usaha dalam kehidupan sehari-hari. Guru memberikan penjelasan dan membimbing Peserta didik dalam memahami contohusaha tersebut dan meminta Peserta didik untuk menyebutkan contoh usaha dari ilustrasi yang telah ditunjukkan secara berkelompok. Bersama Peserta didik mendiskusikan contoh usaha tersebut sehingga diperoleh pengertian usaha . Guru mendorong Peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan jika ada pertanyaan yang tidak dijawab oleh Peserta didik lainnya, guru memberikan penjelasan.

Kegiatan akhir, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang hasil diskusinya terbaik, selanjutnya guru meminta Peserta didik untuk merangkum mengenai pembelajaran hari ini. Selama proses pembelajaran berlangsung guru IPA mengobservasi jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi.

2. Hasil Observasi.

Pada tahap ini guru IPA mengobservasi setiap pelaksanaan kegiatan selama kegiatan pembelajaran siklus I. hal-hal yang diobservasi dalam proses pembelajaran dengan metode role playing meliputi; perhatian Peserta didik terhadap informasi yang diberikan, keaktifan Peserta didik selama belajar, keberanian Peserta didik dalam mengajukan pertanyaan atau mengeluarkan pendapat, serta bagaimana cara guru dalam menyampaikan pembelajaran yang disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual.

Hasil observasi terhadap Peserta didik menunjukkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Pada pertemuan pertama, Peserta didik kelihatannya masih asing dengan metode pembelajaran role playing, karena metode pembelajaran ini merupakan hal baru bagi mereka. Hal ini terlihat dari sikap Peserta didik yang masih kaku selama pembelajaran.
- b. Masih sebagian kecil Peserta didik yang mampu menyampaikan pendapatnya dan yang berani bertanya jika menemui kesulitan
- c. Peserta didik masih kurang aktif dalam mengikuti pelajaran, terlihat masih banyak Peserta didik yang hanya diam.

Sementara itu, hasil observasi guru menunjukkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Pemberian motivasi belajar kepada Peserta didik masih kurang. Hal ini terlihat Peserta didik kurang bersemangat dan hanya Peserta didik tertentu saja yang antusias mengikuti pelajaran.
- b. Kadang-kadang pemantauan guru terhadap kegiatan belajar hanya terpaku pada Peserta didik tertentu saja sehingga ketika ada Peserta didik lain yang membutuhkan bimbingan, guru tidak mampu melayani dengan baik.
- c. Guru terbiasa membuat kesimpulan sehingga Peserta didik tidak diarahkan untuk membuat kesimpulan sendiri.

Refleksi Siklus I

Pada tahap ini peneliti sebagai guru bersama guru IPA secara kolaborasi menilai dan mendiskusikan kelemahan-kelemahan dan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada pelaksanaan tindakan siklus I untuk kemudian diperbaiki dan dilaksanakan pada tindakan siklus II. Pada tindakan siklus I, penerapan metode pembelajaran ini baru pertama kali digunakan di kelas VIII khususnya pada Mata Pelajaran IPA Kompetensi Dasar Usaha.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti berasumsi bahwa Peserta didik belum memahami sepenuhnya tentang metode pembelajaran *role playing*. Hal ini terlihat dari sedikitnya Peserta didik yang mampu menyampaikan pendapatnya didepan kelas. Perhatian Peserta didik terhadap setiap informasi yang diberikan terkesan dipaksakan sehingga ketika guru meminta umpan balik dari Peserta didik, banyak yang tidak bisa menjawab. Terbukti dari hasil tes tindakan siklus I Peserta didik sebagian besar dibawah 60. Dengan melihat banyaknya kekurangan-kekurangan yang ada serta hasil belajar Peserta didik pada tindakan siklus I yang belum memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini, maka penelitian ini dilanjutkan pada tindakan siklus II.

Deskripsi Tindakan Siklus II

Setelah melihat hasil pengamatan pada siklus I maka di pandang perlu untuk melakukan dan melanjutkan pada siklus II. Sebelum tes siklus II maka siawali dengan melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing*. Pada saat proses belajar dengan pembelajaran *Role Playing* berlangsung pengamatanpun berlangsung yang dilakukan observer dengan mengisi instrument yang sudah disiapkan. Setelah pembelajaran peneliti memberikan tes siklus II dengan jumlah 10 items soal yang telah divalidasi. Hasil tes siklus II kemudian dianalisis, sehingga hasil tes dapat diketahui sebagai berikut :

- a. Nilai rata-rata 97 yang berarti kenaikan 64,2. Dengan penguasaan 97%
- b. Untuk di konversikan ke PAP skala 5 adalah

Terdapat 18 peserta didik yang berkualifikasi istimewa (90 %). terdapat 1 peserta didik (5%) berkualifikasi baik, tidak ada peserta didik kualifikasi cukup, serta tidak terdapat peserta didik kualifikasi kurang dan hanya terdapat 1 peserta didik (5%) berkualifikasi gagal.

- c. Nilai peningkatan hasil belajar dihitung dengan menggunakan gain ternormalisasi dengan nilai 0,96 dengan kategori tinggi.

Sedangkan hasil pengamatan observer pada saat berlangsungnya pembelajaran siklus II adalah:

- a. Data aktifitas peserta didik pada siklus II 99,95% baik,
- b. Untuk angket respon peserta didik 81% peserta didik memilih Ya . 16,5% peserta didik memilih tidak, 2,5% peserta didik memilih tidak suka, 0 % peserta didik memilih sangat tidak suka.

Perencanaan Tindakan Siklus II

Setelah ditetapkan untuk penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran materi usaha, maka kegiatan selanjutnya adalah menyiapkan beberapa hal yang diperlukan pada saat pelaksanaan penelitian tindakan. Maka peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran untuk siklus II

- b. Membuat lembar observasi terhadap Peserta didik maupun guru untuk memantau keadaan Peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung
- c. Menyiapkan alat bantu mengajar yang diperlukan berupa LKS untuk membantu Peserta didik agar lebih mudah memahami materi pelajaran.
- d. Merancang alat evaluasi untuk tes tindakan I.

Pelaksanaan Tindakan dan Hasil Observasi Pembelajaran Pada Siklus II

Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti sebagai guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disiapkan sebelumnya yang disepakati dengan guru. Diawal pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang dimaksud agar Peserta didik memiliki gambaran yang jelas tentang pengetahuan yang akan diperoleh setelah proses pembelajaran. Peneliti juga menyampaikan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan serta memberikan motivasi pada peserta didik agar peserta didik lebih bersemangat untuk belajar kemudian peneliti menyampaikan materi yang harus diketahui terlebih dahulu sebelum mempelajari materi ini.

Pada kegiatan inti, dalam proses pembelajaran guru mengelompokkan Peserta didik sebanyak lima kelompok heterogen, dimana tiap kelompok terdiri dari 5 orang. selanjutnya guru menunjukkan jenis-jenis usaha lalu meminta Peserta didik untuk menyebutkan contoh-contoh usaha dalam kehidupan sehari-hari. Guru memberikan penjelasan dan membimbing Peserta didik dalam memahami contohUsaha tersebut dan meminta Peserta didik untuk menyebutkan contoh usaha dari ilustrasi yang telah ditunjukkan secara berkelompok. Bersama Peserta didik mendiskusikan contoh usaha tersebut sehingga diperoleh pengertian usaha . Guru mendorong Peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan jika ada pertanyaan yang tidak dijawab oleh Peserta didik lainnya, guru memberikan penjelasan.

Kegiatan akhir, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang hasil diskusinya terbaik, selanjutnya guru meminta Peserta didik untuk merangkum mengenai pembelajaran hari ini. Selama proses pembelajaran berlangsung guru IPA mengobservasi jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi.

Hasil Observasi.

Pada tahap ini guru IPA mengobservasi setiap pelaksanaan kegiatan selama kegiatan pembelajaran siklus II. hal-hal yang diobservasi dalam proses pembelajaran dengan metode role playing meliputi; perhatian Peserta didik terhadap informasi yang diberikan, keaktifan Peserta didik selama belajar, keberanian Peserta didik dalam mengajukan pertanyaan atau mengeluarkan pendapat, serta bagaimana cara guru dalam menyampaikan pembelajaran yang disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual.

Hasil observasi guru menunjukkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Pemberian motivasi belajar kepada Peserta didik masih kurang. Hal ini terlihat Peserta didik kurang bersemangat dan hanya Peserta didik tertentu saja yang antusias mengikuti pelajaran.
- b. Kadang-kadang pemantauan guru terhadap kegiatan belajar hanya terpaku pada Peserta didik tertentu saja sehingga ketika ada Peserta didik lain yang membutuhkan bimbingan, guru tidak mampu melayani dengan baik.

- c. Guru terbiasa membuat kesimpulan sehingga Peserta didik tidak diarahkan untuk membuat kesimpulan sendiri.

Refleksi Siklus II

Pada tahap ini peneliti sebagai guru bersama guru IPA secara kolaborasi menilai dan mendiskusikan kelemahan-kelemahan dan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada pelaksanaan tindakan siklus I untuk kemudian diperbaiki dan dilaksanakan pada tindakan siklus II. Pada tindakan siklus I, penerapan metode pembelajaran ini baru pertama kali digunakan di kelas VIII khususnya pada Mata Pelajaran IPA Kompetensi Dasar Usaha.

Berdasarkan hasil observasi, peneliti berasumsi bahwa Peserta didik belum memahami sepenuhnya tentang metode pembelajaran *role playing*. Hal ini terlihat dari sedikitnya Peserta didik yang mampu menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Perhatian Peserta didik terhadap setiap informasi yang diberikan terkesan dipaksakan sehingga ketika guru meminta umpan balik dari Peserta didik, banyak yang tidak bisa menjawab. Terbukti dari hasil tes tindakan siklus I Peserta didik sebagian besar dibawah 60. Dengan melihat banyaknya kekurangan-kekurangan yang ada serta hasil belajar Peserta didik pada tindakan siklus I yang belum memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini, maka penelitian ini dilanjutkan pada tindakan siklus II.

PEMBHASAN

Hasil yang diperoleh peneliti setelah melaksanakan tes awal adalah 20 peserta didik dikategorikan, nilai rata-rata 32,8 tingkat kemepuan peserta didik pada konsep usaha 32,8% kategori kurang.

Pada proses penyelesaian tes awal peserta didik banyak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal. Berdasarkan bentuk kesulitan dan permasalahannya yang dialami oleh peserta didik smp Negeri 17 tidore kepulauan peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran yang baru diterapkan di sekolah tersebut dengan asumsi penerapan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan suasana berpikir yang berbeda, kreatif, dan penuh inovatif. Hal tersebut dapat disalurkan dengan berbagai metode dan model yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang dipakai oleh peneliti adalah suatu penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak II siklus.

Siklus I

Hasil pengamatan dan keaktifan peserta didik, serta responden peserta didik saat proses pembelajaran dan hasil tes setelah proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

1. Hasil observasi terhadap aktifitas peserta didik pada proses pembelajaran adalah :
 - a. Aktivitas peserta didik 99,4 % kategori baik,
 - b. Untuk angket responden peserta didik yaitu 66% peserta didik memilih Ya . 24 % peserta didik memilih tidak suka, 8% peserta didik memilih tidak suka, 1,5 % peserta didik memilih sangat tidak suka.
2. Hasil tes siklus I berdasarkan pengamatan tersebut

- a. Nilai rata-rata 60,4 yang berarti kenaikan 27,6. Dengan penguasaan 60,4%,
- b. Nilai yang diperoleh dengan menggunakan PAP
 1. Tidak ada peserta didik yang kualifikasi istimewa
 2. Terdapat 5 peserta didik 25% berkualifikasi baik
 3. Terdapat 1 peserta didik 5% berkualifikasi cukup
 4. Terdapat 1 peserta didik 5% berkualifikasi kurang
 5. Terdapat 13 peserta didik 65% berkualifikasi gagal,
- c. Peningkatan hasil belajar peserta didik dihitung dengan menggunakan gain ternormalisasi 0,41 kategori sedang.

Dari hasil pengamatan siklus I, terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sesudah dan sebelum diadakan tindakan namun masih pada kategori sedang, sedangkan aktivitas peserta didik berada pada kategori memuaskan, hanya saja pada penguasaan materi dalam bentuk penyelesaian peserta didik masih mengalami kesulitan. Berdasarkan hasil di atas maka peneliti merasa perlu untuk melanjutkan ke siklus II.

Siklus II

Hasil pengamatan dan keaktifan peserta didik, serta responden peserta didik saat proses pembelajaran dan hasil tes setelah proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

1. Hasil observasi terhadap aktifitas peserta didik pada proses pembelajaran adalah :
 - a. Aktivitas peserta didik 99,95% kategori baik,
 - b. Untuk angket responden peserta didik yaitu 81% peserta didik memilih Ya . 16,5% peserta didik memilih tidak, 2,5% peserta didik memilih tidak suka, 0% peserta didik memilih sangat tidak.
2. Hasil tes siklus II berdasarkan pengamatan tersebut
 - a. Nilai rata-rata 97 yang berarti kenaikan 64,2. Dengan penguasaan 97%,
 - b. Nilai yang diperoleh dengan menggunakan PAP
 1. Terdapat 18 peserta didik 90% yang kualifikasi istimewa
 2. Terdapat 1 peserta didik 5% berkualifikasi baik
 3. Tidak ada peserta didik berkualifikasi cukup
 4. Tidak ada peserta didik berkualifikasi kurang
 5. Terdapat 1 peserta didik 5% berkualifikasi gagal,
 - c. Peningkatan hasil belajar peserta didik dihitung dengan menggunakan gain ternormalisasi 0,96 kategori tinggi.

Berdasarkan hasil yang diperoleh baik dari observasi aktifitas peserta didik maupun hasil belajar peserta didik pada siklus II telah mengalami peningkatan dimana tingkat penguasaan peserta didik mencapai 99,95%, sehingga peneliti tidak melanjutkan lagi ke siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar peserta didik dalam mempelajari konsep usaha pada tes awal menunjukkan 20 peserta didik berkualifikasi gagal dan pada siklus I menunjukkan tidak ada peserta didik yang berkualifikasi istimewa, 5 peserta

didik (25%) berkualifikasi baik, 1 peserta didik (5%) kualifikasi cukup, 1 peserta didik (5%) kualifikasi dan 13 peserta didik (65%) berkualifikasi gagal, sedangkan pada siklus II menunjukkan 18 peserta didik (90 %) yang berkualifikasi istimewa, 1 peserta didik (5%) berkualifikasi baik, 1 peserta didik (5%) berkualifikasi gagal dan tidak ada siswa kualifikasi cukup dan kurang.

2. Hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 0,41 kategori sedang sedangkan pada siklus II 0,96 kategori tinggi. Maka pembelajaran model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada konsep usaha.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta
- Djamarah & Aswan Zain. 2006 *Strategi Belajar Mengajar*. RinekaCipta. Jakarta
- Djamarah. 1994. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi guru*. Surabaya: Usaha Nasional. 2000. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Gamma'D Alfarho.2013. Mantap Menguasai Konsep Fisika Untuk SMP Kelas 7,8,9.Andi. Yogyakarta
- Hadeli. 2006 *.Metode Penelitian Kependidikan*.Tangerang: PT.Ciputat Press.
- Hamalik. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta
- Hariyanto. 2012. Belajar Skripsi Psikologi /*Pengertian Pembelajaran* Bandung. artikel tidak diterbitkan.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung
- Komalasari. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Rosdakarya. Bandung.
- Munadi, & Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press.
- Nasution. 2010. *Berbagai pendekatan dalam Belajar dan Mengajar*..Jakarta
- Nar Heryanto, dkk,2009.*Statistik Dasar*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Nanang, Hanafiah. 2009. *Kosep Strategi Pembelajaran*. Bandung. PT Refika Aditama
- Purwanto, 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*.
- Rahmini. 2007. *Buku ipa terpadu kelas 8*, Aneka Ilmu. Jakarta
- Rakhmat, dkk. 2006. *Psikologi Pendidikan*. UPI Press. Bandung.Remaja Rosdakarya. Bandung
- Rusyan Tabrani. 1989. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung:PT. Remaja Rosda Karya.
- Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung
- Sanjaya. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis. Methodedan Prosudur*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media Group
- Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar ProsesPendidikan*, Jakarta: Kencana.

- Slameto.1991. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Bandar Lampung. *Srkipsi*. FE. UNILACipta.
- Sudjana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2006 . *Statistik Untuk Penelitian, Bandung*
- Sugiyono.2007. *Metode Penelitian Pendidikan dan Statistik untuk Penelitian*.Bandung
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. PustakaPelajar. Jakarta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*. Bandung
- Suharsimi Arikunto. 2006 . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung : Remaja Rosdakarya
- Taniredja, T. H. dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Pengembangan Profesi Guru*. Bandung
- .