P-ISSN 2656-4262 | E-ISSN 2807-6109
JURNAL ILMIAH NIZAMIA
Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama
Volume 05, No. 1, oktober 2023

PENGGUNAAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN TATA SURYA KELAS VIIC MTSN 2 PROBOLINGGO SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2022/2023

IMPLEMENTATION OF THE ROLE PLAYING METHOD AS AN EFFORT TO INCREASE STUDENT MOTIVATION IN LEARNING THE SOLAR SYSTEM CLASS VIIC MTSN 2 PROBOLINGGO SEMESTER ACADEMIC YEAR 2022/2023

Sutriningsih
Guru Madya
MTsN 2 Probolinggo
Jl. Raya Pajarakah 418 Probolinggo

Diterima : 15 Oktober 2023
Direvisi : 24 Oktober 2023
Disetujui : 25 Oktober 2023

ABSTRACT

The aim of this research is to improve student learning outcomes in science subjects regarding the solar system through the roleplaying method in class VIIC I, Even Semester, academic year 2022/2023.

This research is classroom action research (PTK). The research was carried out in two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observation and reflection. The subjects of this research were 23 students in class VIIC I MTsN 2 Probolinggo. The data analysis technique used consists of three components, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions or verification. The data collection techniques used are observation, interviews, documentation and tests.

The results of the research that has been carried out show that the application of the roleplaying method can improve learning outcomes about the solar system for students in class VIIC MTsN 2 Probolinggo. The increase in learning outcomes is evidenced by the increase in students' solar system learning evaluation scores in each cycle, namely the students' average score before the action (pre-cycle) was 58.48 with a classical completion percentage of 38.1%, the first cycle increased to 67.67 with a percentage classical completeness was 66.66%, and cycle II increased again to 78.10% with a classical completeness percentage of 95.24%. The conclusion of this research is that the application of the roleplaying method can improve the solar system learning outcomes of students in class VIIC I MTsN 2 Probolinggo for the 2022/2023 academic year. Keywords: Learning Outcomes, role playing method, solar system.

Keywords: Learning Outcomes, roleplaying method, solar system

ABSTRAKSI

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA materi sistem tata surya melalui metode role playing di kelas VIIC I Semester Genap tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIIC I MTsN 2 Probolinggo yang berjumlah 23 siswa. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar mengenai sistem tata surya pada siswa kelas VIIC MTsN 2 Probolinggo. Peningkatan hasil belajar dibuktikan dengan meningkatnya nilai evaluasi pembelajaran sistem tata surya siswa

pada setiap siklus yaitu nilai rata-rata siswa sebelum tindakan (prasiklus) sebesar 58,48 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 38,1%, siklus I meningkat menjadi 67,67 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 66,66%, dan siklus II meningkat kembali menjadi 78,10% dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 95,24%. Simpulan penelitian ini adalah penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar sistem tata surya siswa kelas VIIC I MTsN 2 Probolinggo Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Hasil Belajar, metode *roleplaying*, sistem tata surya.

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu tempat peserta didik mendapatkan pendidikan secara formal dan sarana tempat terjadinya interaksi antara guru dengan muridnya baik itu guru dengan individu, maupun guru dengan kelompok siswanya. Guru selaku pendidik sudah selayaknya mendidik para siswanya untuk menjadi siswa yang berguna bagi bangsa, negara, dan agamanya. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik
Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 yang menyatakan bahwa:
Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.4

Guru menjadi pedoman untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang diinginkan, maka guru sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran disekolah, jadi sudah sewajarnya guru harus berpikir keras untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik sekaligus kreatif. Untuk itu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan kebutuhan dan materi yang diajarkan agar proses pembelajaran menjadi menarik dan kreatif dan hal ini dapat memicu pada pemahaman materi saat belajar siswa menjadi meningkat. Kualitas suatu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru harus dapat memilih dan menentukan metode yang tepat.
Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu disiplin ilmu yang wajib ada di sekolah, baik SD, SMP dan SMA. IPA sendiri adalah cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data, dan biasanya disusun dan diverifikasi dalam hukum yang bersifat kuantitatif, yang melibatkan gejala-gejala alam. Dengan demikian, pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gelaja alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.5Dalam beberapa kasus IPA sendiri tidak hanya hadir berdasarkan hasil eksperimen namun dalam beberapa konsep IPA adalah hasil tanggapan pemikiran manusia atas gejala yang terjadi di alam.
Menurut hasil observasi dan wawancara pada guru dan siswa kelas VIIC I MtsN 2 Probolinggo, guru mengatakan bahwa beberapa materi pada mata pelajaran IPA memang cenderung membosankan salah satunya materi Sistem Tatat Surya dan hal ini juga diakui oleh siswa. Para siswa mengakui bahwa mata pelajaran IPA adalah salah satu mata pelajaran yang membosankan, hal ini terjadi karena saat guru mengajar beliau hanya berpedoman pada buku paket lalu menyampaikan materi dengan metode ceramah dan setelahnya dilanjutkan dengan mengerjakan soal yang ada di buku paket, maka dari itu banyak siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang monotone, khususnya pada mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya.

Oleh karena itu, penggunaan metode mengajar yang tepat, merupakan suatu alternatif mengatasi masalah rendahnya daya serap siswa terhadap pelajaran IPA, guna meningkatkan mutu pengajaran. Penerapan suatu metode pengajaran harus ditinjau dari segi keefektifan, keefesienan dan kecocokannya dengan karakteristik materi pelajaran serta keadaan siswa yang meliputi kemampuan, kecepatan belajar, minat, waktu yang dimiliki dan keadaan sosial ekonomi siswa sebagai obyek.

Metode pembelajaran Role Playing merupakan salah satu metode yang dapat digunakan oleh guru saat proses belajar-mengajar. Metode pembelajaran ini dapat juga diterapkan pada mata pelajaran IPA pada materi Sistem Tata Surya. Metode Role Playing sendiri adalah metode pembelajaran bermain peran, dimana siswa memerankan sesuatu yang dapat menjadi pemicu siswa untuk aktif dalam belajar sambil bermain. Metode ini menerapkan belajar sambil bermain, dengan demikian pembelajaran akan menjadi menyenangkan, sehingga pembelajaran IPA

yang tadinya membosankan akan menjadi menarik dan hasil belajar siswa juga akan meningkat. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul, "Penggunaan Metode Role Playing Seagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tata Surya Kelas VIIC IC MTsN 2 Probolinggo Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dalam bahasa Inggrisnya adalah *Classroom Action Research* dengan menggunakan pendekatan pembelajaran saintifik dan media puzzle dan video. Adapun pendekatan penelitian pada penelitian ini adalah analisis deskriptif naratif. Hal yang mendasari penelitian dengan metode ini adalah, karena langkah-langkah penelitiannya cukup sederhana sehingga mudah dipahami dan dilaksanakan oleh peneliti.

Penelitian Tindakan Kelas *(Classroom Action Research*) adalah penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas ini berfokus pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

Suharsimi dalam buku Salim berjudul Penelitian Tindakan Kelas menjelaskan PTK melalui gabunngan defenisi dari tiga kata yaitu "Penelitian" + "Tindakan" + "Kelas". Makna dari setiap kata tersebut adalah sebagai berikut: Penelitian, adalah kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan cara dan metodologi tertentu untuk memperoleh data-data atau informasi yang bermanfaat dalam memecahkan suatu masalah yang dikaji.

Tindakan, adalah sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Tindakan yang dilaksanakan dalam PTK berbentuk suatu rangkaian siklus kegiatan.

Kelas, adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula. Siswa yang belajar tidak hanya terbatas dalam sebuah ruangan kelas saja, melainkan dapat juga ketika siswa sedang melakukan karyawisata, praktikum di laboratorium, atau belajar di tempat lain di bawah arahan guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan di dalam kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung, yang komponen utamanya adalah siswa, guru, materi pelajaran, peralatan dan sarana pembelajaran, hasil pembelajaran, lingkungan serta pengelolaan kelas.

A. Tempat, waktu dan Subjek Penelitian

1. Tempat Penelitian

   Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Lokasi Penelitian yang peneliti tetapkan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) adalah di MTsN 2 Probolinggo, di jalan raya Karanggeger no 418 Pajarakan.
2. Waktu Penelitian

   Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnuya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Waktu pelaksanaan selama 1 bulan di bulan Agustus tahun 2022.
3. Subyek penelitian

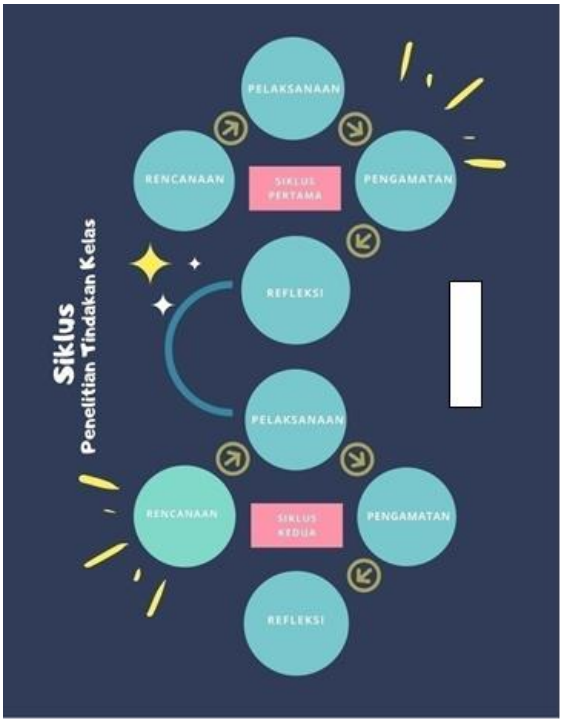
Subyek penelitian adalah siswa kelas VIIC MTsN 2 Probolinggo Tahun Ajaran 2022/2023yang berjumlah 21 siswa. Seluruh siswa- siswi tersebut sebagai subjek dikenai tindakan dalam penelitian. Mata pelajaran yang menjadi sasaran penelitian adalah mata pelajaran IPA materi Sitem Tata Surya.

B. Rancangan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan penelitian yang dilakukan dalam rangka guru bersedia untuk melakukan perubahan, mengintropeksi diri dan melakukan evaluasi. Dengan adanya intropeksi diri serta evaluasi diri dari seorang guru, dapat meningkatkan kemampuannya sebagai seorang pengajar yang profesional serta dapat meningkatkan kualitas pendidikan untuk peserta didik.

Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang pelaksanaannya terdiri dari II siklus. Penelitian ini dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari empat tahap yaitu (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan (Acting), (3) Pengamatan (Observing), dan (4) Refleksi (Reflecting).

Adapun skema pelaksanaan penelitian tindakan kelas tersebut penulis merujuk pada pendapat Suharsimi Arikunto sebagai berikut:



Gambar 3.1 Siklus PTK

Keterangan :

1. Perencanaan: Berisi hal-hal yang diperlukan guru untuk mengajar serta segala sesuatu yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan penguasaan konsep tata surya dengan metode role playing.
2. Tindakan: Pelaksanaan pembelajaran tata surya dengan metode role playing.
3. Pengamatan (observasi): Pengamatan terhadap proses penerapan metode role playing terhadap pembelajaran IPA materi tata surya.
4. Refleksi (analisis dan refleksi): Mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan penerapan metode role playing yang telah dilakukan pada siklus I ke siklus II.

Dengan demikian, mengenai prosedur penelitian tindakan kelas (Classroom Action Reasearch) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode Role Playing materi Sistem Tata Surya, maka penelitian ini memiliki beberapa tahap yang merupakan suatu siklus. Tiap siklus akan dilakukan sesuai dengan pencapaian siswa dalam belajar. Pada penelitian ini akan dilaksanakan dengan dua siklus.

Gambar 3.1 menunjukkan bahwa, Pertama, sebelum melaksanakan tindakan, terlebih dahulu peneliti merencanakan secara seksama jenis tindakan yang akan dilakukan. Kedua, setelah rencana disusun secara matang, barulah tindakan itu dilakukan. Ketiga, bersamaan dengan dilaksanakannya tindakan, peneliti mengamati proses pelaksanaan tindakan itu sendiri dan akibatyang ditimbulkannya.

Keempat, berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peneliti kemudian melakukan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan. Jika hasil refleksi menunjukkan perlunya dilakukan perbaikan atas tindakan yang dilakukan, maka rencana tindakan perlu disempurnakan lagi agar tindakan yang dilaksanakan berikutnya tidak sekedar mengulang apa yang telah diperbuat sebelumnya. Demikian seterusnya sampai masalah yang diteliti dapat dipecahkan secara optimal.

SIKLUS I

1. Tahap Persiapan atau Perencanaan Tindakan, meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

   Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan KD Menjelaskan sistem tata surya dan karakteristik anggota tata surya dengan menggunakan metode pembelajaran role playing.

   a. Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam mengajar, misalnya buku-buku penunjang, dan alat tulis.
   b. Menyiapkan peralatan dokumentasi, misalnya kamera
   c. Menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan.
   d. Membuat lembar observasi.
   e. Menyiapkan modul pembelajaran.
   f. Menyiapkan buku reward individu dan kelompok siswa.
   g. Menyiapkan lembar penilaian.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan

   Peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP mata pelajaran IPA dengan KD Menganalisis sistem tata surya, rotasi dan revolusi bumi, rotasi dan revolusi bulan, serta dampaknya bagi kehidupan di bumi dengan menggunakan metode pembelajaran role playing. Untuk setelahnya guru mengajak siswa- siswi bertanya jawab tentang tata surya.

   Pada tahap inti (pelaksanaan pembelajaran) siswa diberi penjelasan mengenai metode pembelajaran role playing. Kemudian siswa diberi naskah dialog anggota tata surya oleh guru. Setelah itu siswa melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing sambil membaca dialog. Selanjutnya, guru menilai pekerjaan siswa dari kegiatan role playing sampai evaluasi.

3. Tahap Pengamatan

   Kegiatanpengamatan/observasi dilaksanakan untuk mengamati tingkah laku dan sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan metode pembelajaran role playing. Peneliti sebagai guru pelaksana, sedangkan guru kelas VIIC IC sebagai kolabolator melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan kinerja guru (peneliti). Dilaksanakan juga penilaian pada saat melaksanakan pembelajaran dengan metode role playing sebagai nilai kombinasi evaluasi.

   Pada tahap ini, peneliti dan guru melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan hal yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan format observasi/penilaian yang telah difokuskan pada hasil tes siswa diakhir tindakan.

   Hal-hal yang dapat diobservasi sebagai berikut :

   a. Indikator keberhasilan guru yang sudah dicapai: guru berhasil menyampaikan materi pelajaran IPA, ketepatan pelaksanaan metode pembelajaran role playing, peningkatan guru memberikan variasi dalam pembelajaran, dan kesesuaian dalam menyampaikan bimbingan kelas yang dibutuhkan.
   b. Indikator-indikator keberhasilan siswa yang sudah dicapai: Kedisiplinan siswa dalam mengikuti pelajaran IPA, siswa aktif dalam pembelajaran IPA, peningkatan penguasaan materi Sistem Tata Surya siswa.

4. Tahap Analisis dan Refleksi

   Tahap ini dilakukan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah dikumpulkan, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Hasil yang didapat dari tahap tindakan dan pengamatan dikumpulkan dari tindakan yang dilakukan. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar dari tahap perencanaan pada siklus berikutnya.

   Peneliti dan guru secara bersama-sama membahas hasil pembelajaran. Hasil menentukan perlu ada pelaksanaan siklus berikutnya.

SIKLUS II

Dalam siklus II ini, hanya untuk menyempurnakan tindakan pada siklus I, permasalahan yang dapat didefenisikan secara jelas karena data hasil pelaksanaan siklus sebelumnya belum diperoleh. Jika masalah masih ada, yaitu masih banyak siswa yang belum mampu menyelesaikan soal-soal,

maka dilaksanakan tahapan seperti siklus sebelumnya, tetapi pada siklus ke II ini, peneliti melaksanakan skenario yang telah disusun dengan perbaikan dari penerapan metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya. Serta menjelaskan kembali konsep yang kurang dipahami siswa.

C. Alat Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karna tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data penelitian tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang diinginkan. Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian tindakan kelas ini maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Tes

Tes adalah instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dan aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pelajaran. Pemberian tes dalam peneltian ini dilakukan sebanyak tiga kali, yaitu tes awal (sebelum pemberian tindakan), tes hasil belajar I (setelah siklus I) dan tes hasil belajar II (setelah selesai siklus II), yang berbentuk pilihan berganda.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Obsevasi dimaksudkan untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun dan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki.

3. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara merupakan sebuah percakapaan antara dua orang atau lebih dimana pertanyaan diajukan oleh seseorang yang berperan sebagai pewawancara.

4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan data dan informasi yang disajikan dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

D. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap,
yaitu:

1. Reduksi data

Data penelitian yang telah terkumpul baik melalui tes, observasi, dokumentasi, dan wawancara kemudian ditelaah oleh peneliti. Reduksi data dilakukan setelah data terkumpul. Kegiatan reduksi meliputi pengkategorian dan pengklasifikasian data. Setelah diklarifikasi, data dikelompokkan dan kemudian dilanjutkan dengan penyimpulan. Kegiatan reduksi ini bertujuan untuk melihat kesalahan jawaban siswa dalam menyelesaikan soal-soal tentang materi sistem tata surya dan tindakan yang dilakukan untuk perbaikan kesalahan tersebut.

2. Penyajian data

Data yang telah diklarifikasikan tersebut kemudian disajikan menurut jenis masalah peneletian. Penyajian data dilakukan dengan menampilkan satuan-satuan informasi secara sistematis. Dengan adanya penyajian informasi itu, peneliti akan dapat menarik kesimpulan dengan mudah.

3. Simpulan data

Dalam kegiatan ini ditarik kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang diambil merupakan dasar bagi pelaksanaan siklus berikutnya dan perlu tidaknya siklus berikutnya dilanjutkan atas permasalahan yang diduga.

a. Menghitung Tingkat Penguasaan siswa
Menurut Nurkencana dalam Maisyaroh bahwa kategori penguasaan siswa adalah sebagai

Tingkat Penguasaan	Kriteria
90% - 100%	Kemampuan Sangat Tinggi
80% - 89%	Kemampuan Tinggi
65% - 79%	Kemampuan Sedang
55% - 64%	Kemampuan Rendah
0% - 54%	Kemampuan Sangat Rendah

Tabel 3.1 Tingkat Penguasaan Siswa

Siswa dikatakan mencapai tingkat penguasaan apabila diperoleh kriteria paling sedikit sedang.

b. Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa (individual) dapat dihitung dengan menggunakan persamaan berikut:

$$KB = \frac{T}{T1} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:
KB : Ketuntasan Belajar
T : Jumlah skor yang diperoleh siswa
T1 : Jumlah skor total

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individual) jika proporsi jawaban benar siswa ≥75%.

c. Ketuntasan belajar siswa klasikal telah tercapai, dilihat dari presentasi siswa yang sudah tuntas dalam belajar dirumuskan sebagai berikut:

$$_PKK = \frac{X}{N} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:
PKK : Persentase Ketuntasan Klasikal
X : Banyak Siswa yang KB ≥ 75%
N : Banyaknya Subjek Penelitian

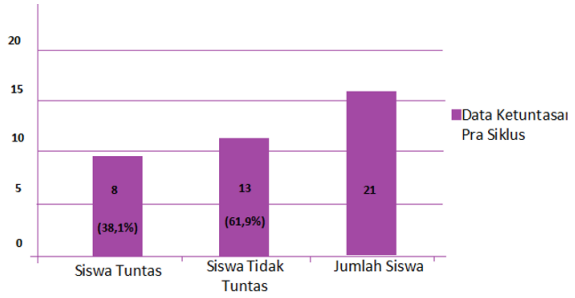
Suatu kelas dikatakan tuntas jika persentase ketuntasan klasikal mencapai ≥ 85%. Dalam skripsi ini hasil belajar dikatakan meningkat apabila persentase KB dan PKK yang diperoleh siswa semakin meningkat dari tes awal yang diberikan sampai pada tes yang dilakukan pada setiap siklus serta sekurang-kurangnya 85% siswa memperoleh nilai tes hasil belajar ≥75% dan untukmengetahui kesulitan siswa maka dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan serta dari wawancara yang dilakukan setiap akhir siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Prasiklus

Berdasarkan hasil pengamatan prasiklus yang dilaksanakan melaui Pretest pada tanggal 7 Agustus 2022, didapat hasil belajar peserta didik, dapat diketahui bahwa nilai rata- rata kelas hasil Pretest siswa mencapai 58,48. Hasil ini didapat dari 21 siswa dengan perolehan nilai tertinggi di kelas 75, sedangkan nilai terendah di kelas 40. Persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 8 siswa (38,1%), dan yang belum tuntas sekitar 13 siswa (61,9%).

Apabila disajikan dalam bentuk grafik, dapat dilihat pada gambar 4.1 di bawah ini:



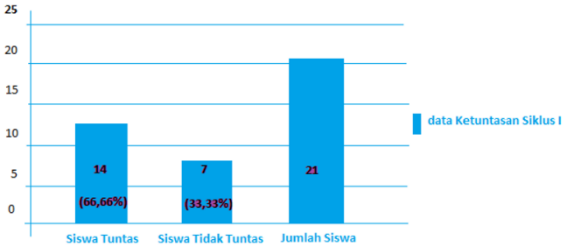
Gambar 4.1 ***Grafik Pengamatan Prasiklus***

Pada grafik di atas dapat diketahui bahwa, pada tahapan prasiklus peserta didik yang telah mencapai target tuntas terdapat 8 siswa dengan persentase 38,1%, adapun peserta didik yang belum tuntas mencapai 13 siswa dengan persentase 61,9%.

2. Siklus I

Pada tanggal 19 Agustus 2022, peneliti melakukan Perbaikan Pembelajaran Siklus I. dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas hasil evaluasi siswa mengalami peningkatan sehingga mencapai 67,67. Hasil ini didapat dari 21 siswa dengan perolehan nilai tertinggi di kelas 90, sedangkan nilai terendah di kelas 50. Persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 14 siswa (66,66%), dan yang belum tuntas sekitar 7 siswa (33,33%).

Apabila disajikan dalam bentuk grafik, dapat dilihat pada gambar 4.2 di bawah ini:



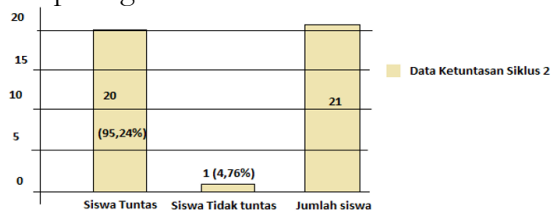
Gambar 4.2 ***Grafik Pengamatan Siklus I***

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa, pada tahapan Siklus I peserta dididk yang telah mencapai target tuntas meningkat yang terdapat 14 siswa dengan persentase 66,66%, adapun peserta didik yang belum tuntas mencapai 7 siswa dengan persentase 33,33%.

3. Siklus II

Pada tanggal 31 Agustus 2022, peneliti melakukan Perbaikan Pembelajaran Siklus II. dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas hasil evaluasi siswa mengalami peningkatan sehingga mencapai 78,10. Hasil ini didapat dari 21 siswa dengan perolehan nilai tertinggi di kelas 100, sedangkan nilai terendah di kelas 60. Persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 20 siswa (95,24%), dan siswa yang belum tuntas hanya 1 siswa (4,76%).

Apabila disajikan dalam bentuk grafik, dapat dilihat pada gambar 4.3 di bawah ini:



Gambar 4.3 ***Grafik Pengamatan Siklus II***

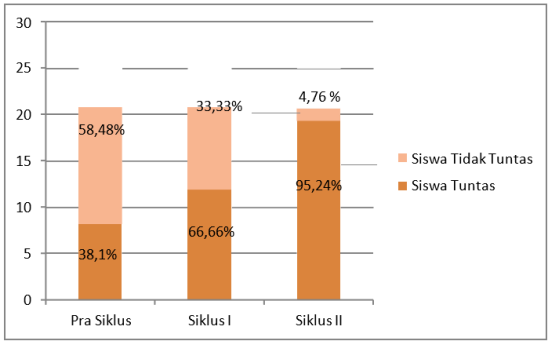
Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa, pada tahapan Siklus II peserta dididk yang telah mencapai target tuntas mengalami peningkatan, 20 siswa dinyatakan tuntas dalam Siklus II (95,24%), dan 1 siswa belum tuntas (4,76%).

4. Rekapitulasi Nilai

Berdasarkan pada hasil data rekapitulasi, peneliti mengamati bahwa pembelajaran yang dilakukan mengalami peningkatan yang sangat baik. Pengamatan pada tahapan prasiklus pada 21 siswa di kelas VIIC MTsN 2 Probolinggo, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas siswa mencapai 58,48. Perolehan nilai tertinggi di kelas 75, sedangkan nilai terendah di kelas 40. Persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 8 siswa (38,1%), dan yang belum tuntas sekitar 13 siswa (61,9%). Pengamatan pada tahapan siklus I dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas hasil evaluasi siswa mengalami peningkatan sehingga mencapai 67,67. Hasil ini perolehan dari nilai tertinggi di kelas 90, sedangkan nilai terendah di kelas 50. Persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 14 siswa (66,66%), dan yang belum tuntas sekitar 7 siswa (33,33%). Dan yang terakhir pada pengamatan pada tahapan Siklus II dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas hasil evaluasi siswa mengalami peningkatan kembali sehingga mencapai 78,10. Hasil ini didapat dari perolehan nilai tertinggi di kelas 100, sedangkan nilai terendah di kelas 60. Persentase peserta didik yang tuntas sebanyak 22 siswa (95,24%), dan siswa yang belum tuntas hanya sebanyak 1 siswa (4,76%).

Berdasarkan data tersebut, rekapitulasi nilai keseluruhan mulai dari tahapan prasiklus, siklus I hingga siklus II, hasil peserta didik dalam mencapai target ketuntasan, mengalami penaikan. Hal ini berarti bahwa penerapan Metode Pembelajaran Role Playing dapat membantu keaktifan peserta didik dalam memahami materi Sistem Tata Surya. semua hal tersebut terlihat dari nilai yang dicapai oleh peserta didik setiap tahapan siklus.

Apabila disajikan dalam bentuk grafik, dapat dilihat pada gambar 4.4 di bawah ini:



Gambar 4.4 ***Grafik Data Rekapitulasi Nilai Pembelajaran IPA***

Berdasarkan gambar 4.4 di atas, yaitu grafik rekapitulasi persentase target ketuntasan peserta didik dalam tahapan prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat diketahui bahwa pada tahapan prasiklus didapatkan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 8 siswa (38,1%) saja dari 21 peserta didik Yang Tidak Tuntas 13 (58,48%), Dari Jumlah Siswa 21. Pada tahapan siklus I didapatkan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 14 siswa dari 21 peserta didik (66,66%), dan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 7 siswa (33,33%). Pada tahapan siklus II didapatkan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 20 siswa (95,24%)., dan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 1 siswa (4,76%).

B. Pembahasan

1. Prasiklus

Berdasarkan data dan fakta yang terjadi, selama peneliti melakukan

penelitian, terlihat pada tabel 4.3 dan gambar 4.1 hasil pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang didapat melalui pretest yang peneliti adakan, menunjukkan bahwa peserta didik banyak yang belum tuntas atau mencapai batas KKM yang diberikan sekolah. Peneliti mendapat hasil persentase siswa yang berhasil mencapai minimal KKM hanya 38,1%, yaitu sebanyak 8 siswa saja dari 21 peserta didik. Hal ini jauh sekali dengan persentase siswa yang belum tuntas pada mata pelajaran IPA Siklus Iyang mencapai 66,66%, yaitu sebanyak 14 siswa. Hal ini merupakan nilai hasil belajar peserta didik yang tidak memuaskan bagi pendidik.

Pada tahap prasiklus, berdasarkan hasil dari catatan teman sejawat dan nilai pretest yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik, banyak dari mereka yang belum memahami materi Sistem Tata Surya. Pendidik yang kurang pengetahuan mengenai penerapan macam-macam metode pembelajaran yang bisa digunakan dalam untuk menjelaskan materi dalam proses pembelajaran menjadi penyebab utama dalam hal ini. Untuk itu, pendidik membicarakan setiap refleksi pembelajaran dan model yang akan diterapkan selanjutnya dengan teman sejawat, juga menambah pengetahuan tentang beberapa model pembelajaran yang sesuai dengan materi, selain metode pembelajaran ceramah, tanya jawab, dan latihan soal.

Faktor lain yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah dlam penjelasan materi IPA pendidik hanya cenderung menggunakan metode ceramah saja. Teman sejawat juga mencatat bahwa dalam mengajar pendidik cenderung hanya menyuruh siswa mencatat tulisan yang ada di papan tulis dan tidak ada tambahan media menarik yang digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pendidik mulai mecari tahu mengenai beberapa metode pembelajaran IPA yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, selain daripada metode ceramah, tanya jawab, dan latihan soal.

Menurut pengamatan teman sejawat, dalam pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik lebih mengarah pada Teacher Center, dimana pendidik kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, dan sumber informasi juga didapatkan secara keseluruhan oleh pendidik sendiri, sehingga peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat. Dalam hal ini peneliti, pendidik dan teman sejawat serta guru lainnya bertukar pikiran mengenai penggunaan metode yang bisa membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

Pengamatan lain yang peneliti dapatkan dan serupa dengan catatan teman sejawat adalah kecenderungan pendidik dalam menyampaikan materi sesuai dengan buku paket yang ada, tidak ada penambahan materi dari luar yang bisa memperluas pengetahuan siswa mengenai materi yang diajarkan.

Pada awal tahapan penelitian, teman sejawat juga mencatat bahwa kurangnya variasi soal yang diberikan kepada peserta didik. Pendidik cenderung mengambil contoh soal yang ada pada buku paket dalam satu bentuk saja. Sehingga pada tahapan siklus selanjutnya peneliti membuat soal yang telah disesuaikan dengan metode yang dipakai.

Pelaksaan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik juga tidak teratur, hal ini didapat dari catatan teman sejawat bahwa dalam setiap pembuka, inti, dan penutup pendidik tidak menentukan batas waktu untuk setiap kegiatan, contohnya dalam mengerjakan soal yang diberikan, RPP yang telah dibuat oleh pendidik juga kurang sesuai dengan apa yang dilakukan oleh pendidik sehingga pembelajaran kurang efektif dan efisien.

2. Siklus I

Berdasarkan pada fakta dan data yang didapat selama melaksanakan penelitian, serta melihat tabel 4.4 dan gambar 4.2 hasil pembelajaran siswa yang merupakan tahapan siklus I pada mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya menunjukkan adanya kenaikan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik. Didapat hasil persentase siswa yang telah mencapai ketuntasan mencapai 66,66% yaitu14 siswa dari 21 siswa, dan siswa yang belum mencapai ketuntasan menurun menjadi 33,33% yaitu 7 siswa dari 21 siswa.

Pada siklus I ini, peneliti menggunakan metode pembelajaran Role

Playing. Metode pembelajaran ini dimulai dengan instruksi peneliti untuk membuat kelompok dengan anggota 7 siswa di setiap kelompoknya, dikarenakan ada 21 peserta, maka kelompok yang didapat adalah 3 kelompok. Dari 3 kelompok yang sudah dibentuk, peneliti mulai menjelaskan masalah yang akan dibahas pada pertemuan hari ini, lalu setelah selesai peneliti memberikan instruksi kepada masing-masing kelompok untuk menentukan setiap ketua kelompok pada kelompok mereka. Setelah terbentuk, masing masing dari ketua kelompok mengambil dialog untuk memainkan peran dalam metode Role Playing, ketua bertanggung jawab membagi peran kepada setiap anggota kelompoknya yang dirasa sesuai dengan karakter anggotanya. Selah itu, peneliti memberikan waktu kepada kelompok untuk mendiskusikan dan mendalami peran yang akan mereka tiru, peneliti juga memberikan demonstrasi kepada kelompok bagaimana cara bermain peran dalam pembelajaran IPA materi Sistem Tata Surya serta memberikan tugas kepada kelompok yang menunggu giliran bermain peran untuk mengamati dan mencatat informasi yang didapat dari kelompok yang bermain peran.

Hal ini membuat semua peserta didik antusias dengan peran yang mereka pilih atau dapatkan, karena mereka akan memerankan masing-masing planet dan berdialog dengan planet lainnya, layaknya planet dalam sistem tata surya. Namun dalam pengamatan teman sejawat, masih ada beberapa siswa yang malu dalam menjalankan perannya, dan pada akhirnya tidak terlalu aktif serta menjadi kurang mendalami peran yang dimainkan. Perserta didik yang aktif dan antusias, memainkan peran dengan cukup baik, sedangkan yang tidak aktif atau malu hanya mengamati saja. Kekhawatiran peneliti merasa perlu menambah kegiatan pada pembelajaran yang dilakukan sehingga bisa membangkitkan semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilakukan selanjutnya.

Pada tahapan siklus II, peneliti memahami bahwa penggunaan metode Role Playing masih terlalu asing bagi peserta didik, sehingga masih banyak dari mereka yang tidak aktif dalam pembelajaran dan malu untuk memainkan peran yang dimainkan. Untuk itu, peneliti dan teman sejawat berdiskusi untuk pemecahan masalah tersebut, sehingga pada tahap selanjutnya peneliti memberikan ice breaking pada saat proses belajar sedikit jenuh dan untuk membangkitkan semangat peserta didik, contoh: senyum mantap atau senam otak. Peneliti juga memberikan reward kepada kelompok yang berhasil mendapat nilai observasi yang tinggi serta memainkan peran dengan baik.

3. Siklus II

Berdasarkan pada data dan catatan teman sejawat serta tabel 4.5 dan gambar 4.3 yang didapatkan dari hasil pengamatan, hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya yang merupakan tahapan siklus II mengalami kenaikan yang memuaskan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya kenaikan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik. Didapatkan hasil persentase siswa yang telah mencapai ketuntasan mencapai 95,24% yaitu sebanyak 20 peserta didik mencapai ketuntasan minimal yang telah ditentukan sekolah yaitu KKM 65, dan siswa yang belum mencapai ketuntasan hanya 1 siswa (4,76%) saja.

Pada tahapan siklus II ini, peneliti tetap memilih menggunakan metode Pembelajaran Role Playing, yang melibatkan keaktifan siswa secara keseluruhan dalam belajar dengan cara bermain peran. Terdapat penambahan ice breaking dan juga reward untuk menambah semangat dan mengurangi rasa malu pada beberapa siswa dalam proses belajar sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan peneliti mendapatkan hasil yang ingin dicapai.

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya pada siswa kelas VIIC MTsN 2 Probolinggo, sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas VIIC MTsN 2 Probolinggo tergolong cukup rendah. Hal ini dapat dilihat pada kondisi awal sebelum dilaksanakan tindakan nilai rata-rata siswa 58,48 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 38,1%.

2. Penerapan metode Role Playing pada mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya di kelas VIIC MTsN 2 Probolinggo membuat siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar, dikarenakan metode ini mengajak siswa untuk berperan disetiap kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sesudah penerapan metode Role Playing cenderung meningkat disetiap siklus. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil tes awal (pretest) dengan rata-rata kelas 58,48 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 38,1%, siklus I nilai rata-rata kelas 67,67 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 66,66%, dan siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 78,10 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 95,24%. Dengan demikian penerapan metode pembelajaran role playing dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajarsiswa padea mata pelajaran IPA materi sistem tata surya pada siswa kelas VIIC MTsN 2 Probolinggo tahun pelajaran 2022/2023.

B.Saran

Berdasarkan dengan simpulan hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan antara lain:

1. Bagi siswa

   Siswa hendaknya lebih berperan secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran tata surya melalui metode pembelajaran Role Playing, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan hasil yang diharapkan dapat tercapai secara optimal. Di samping itu siswa perlu memberikan masukan ataupun saran apabila siswa kurang setuju terhadap cara mengajar guru yang bersangkutan, sehingga pembelajaran dengan metode Role Playing dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

2. Bagi guru

   Guru hendaknya mengembangkan dan memanfaatkan pembelajaran dengan merancang proses pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan salah satunya dengan metode pembelajaran Role Playing dalam pembelajaran tata surya. Siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dan tercipta suasana pembelajaran yang baru dan kondusif. Hal ini membuat siswa tidak mudah bosan dan tetap semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

3. Bagi kepala sekolah/Madrasah

   Kepala Sekolah hendaknya memotivasi guru guna meningkatkan kompetensinya agar lebih memperluas wawasan mengenai model-model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Untuk itu Peneliti menyarankan penggunaan metode pembelajaran Role Playing sebagai metode pembelajaran alternatif dalam pembelajaran tata surya di kelas SMP/MTs ataupun ditingkat sekolah menengah atas. Disamping itu, Kepala sekolah/Madrasah meningkatkan kompetensi guru, karena kompetensi tersebut berpengaruh pada kinerja guru dalam pembelajaran di kelas.

4. Bagi peneliti lain

   Bagi peneliti lain yang hendak mengkaji permasalahan yang serupa agar lebih cermat mengupayakan pengkajian teori-teori yang berkaitan dengan pembelajaran yang menerapkan metode Role Playing. Jika ada permasalahan yang sama pada materi yang berbeda peneliti lain dapat menerapkan metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

A. Bakar, Rosdiana. 2017. *Dasar-dasar Kependidikan. Medan;* Gema ihsani, Medan.

An-Nawawi, Imam. 2015. *Riyadus Shalihin*. Pustaka Al-Kautsar: Jakarta.

Departemen Agama RI. 2010. *Al-Quran dan Tafsirnya (Jilid X)*. Jakarta: Lentera Abadi.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka cipta.

Hisbullah dan Nurhayati. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur.

Huda, Shofiah Nurul, Fira Afrina. 2020. Rasulullah Sebagai Role Model Bagi Pendidik (Kajian Terhadap Al-Qur'an Surah Al-Ahzab Ayat 21). *Journal of Islamic Education (FJIE*). Vol. 1(1). Medan: UINSU.

Husamah, dkk. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Malang: UMM Press.

Izzan , Ahmad dan Saehudin. 2016. *Hadist pendidikan*. Humaniora: Bandung.

Kartini, Tien. 2007. "Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan

Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung" dalam *Jurnal Pendidikan Dasar*. Bandung: Jurnal Pendidikan, Nomor: 8 - Oktober 2007.

Karwono dan Heni Mulasih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.

Kurniasih, Imas dan Berlin sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, Surabaya : kata pena.

Lamiran, Sudarmaji. 2011. *Strategi Pembelajaran sekolah Terpadu.* Jakarta: Prestasi Pustaka.

Mirdanda, Arsyi. 2018. *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik*. Kalimantan Barat: Yudha English Galery.

Mulyasa, E.. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Cet 5. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyono. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Malang : UIN Maliki Press.

Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Presindo.

Nilakusmawati, Desak Putu Eka, dkk. 2015. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Denpasar: Universitas Udayana.

Rositawaty. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengetahuan Alam 6*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Salim, dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing.

Sari, Binar Rosvita. 2012. Peningkatan Penguasaan Tata Surya Melalui Metode Role Playing Pada Siswa Kelas VIIC IC SD Negeri Pekuncen 04 Kroya Cilacap Tahun Pelajaran 2011/2012. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Shihab, M. Quraish. 2002. Tafsir al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian al- Qur'an. Vol 1 (1). Jakarta: Lentera Hati.

Siddiq, Rohman. 2016. *Penerapan metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IVb SDN 2 Raman Aji Kecamatan Raman Utara Kabupaten Lampung Timur Tahun Ajaran 2015/2016*. Lampung: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro.

Sulistyanto, Heri, 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam 6*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Syafaruddin, dkk. 2019. *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK).* Yogyakarta: Budi Utama.

Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan pembelajaran. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran.* Depok: RajaGrafindo Persada.

Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Pemerintah Republik Indonesia, 2012. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Vicimedia.

Wisudawati, Asih Widi. 2014. *Metode Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yamin, Moh. 2015. *Teori dan Metode Pembelajaran*. Jatim: Madani.

Yaumi, Muhammad. 2017. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013*. Jakarta; Kencana.