

## ROLE PLAYING BERBANTUAN KEMASAN KOSONG BEKAS UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN HASIL BELAJAR ZAT ADITIF DAN ADIKTIF

### Role Playing With used Empty Packaging to Improve The Cooperation and The Learning Achievement on The Topic Additives and Addictives

**Herni Budiati\***

SMP Negeri 22 Surakarta

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada materi zat aditif dan zat adiktif melalui role playing berbantuan kemasan kosong bekas. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VIII E SMP Negeri 22 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016. Obyek penelitian adalah materi zat aditif dan zat adiktif. Pengumpulan data melalui observasi proses pembelajaran dan tes hasil belajar kognitif. Desain penelitian mengacu pada model Kemmis dan Taggart yang berlangsung dalam dua siklus. Alur kegiatan setiap siklus terdiri atas 4 (empat) komponen, yaitu rencana tindakan (plan), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observe), dan refleksi (reflection). Data penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan siswa dalam penelitian ini apabila 75% dari seluruh siswa menunjukkan peningkatan kerjasama maupun hasil belajar kognitif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kerja sama dan hasil belajar dapat ditingkatkan melalui role playing berbantuan kemkoksas.

**Kata Kunci:** Role Playing, Kemasan Kosong Bekas, Kerjasama, Zat Aditif dan Zat Adiktif

**Abstract:** The aims of this research is to improve the cooperation and the learning achievement on additives and addictive substances subject which is taught at grade VIII E of SMP Negeri 22 Surakarta through the role playing with used empty packaging . The research was Classroom Action Research wich held in SMP Negeri 22 Surakarta in 2nd semester academic year 2015/2016. The research subjects were 29 students VIII E Class of SMP Negeri 22 Surakarta. The object of the research is additives and addictive substances. Data was collected by observing learning process and doing tests of student's achievement. The procedures in this classroom action research adopted the Kemmis and Taggart model which is conducted in 2 cycles. Each cycle consist of plan, action, observation, and reflection. Qualitative data were analyzed descriptively. The research showed an increase of cooperation and learning achievement of additives and addictive substance subject in class VIII E SMP Negeri 22 Surakarta academic year 2015/2016 through role playing with used empty packaging

**Key word:** Role Playing,used empty packaging, Cooperation, Additives and Addictives Substance

## PENDAHULUAN

Tolok ukur keberhasilan kegiatan belajar siswa meliputi kualitas proses pembelajaran dan hasil belajarnya. Kenyataan yang terjadi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas VIII E SMP Negeri 22 Surakarta adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran dan ketuntasan hasil belajar siswa. Hasil observasi sebelum penerapan *role playing* berbantuan kemasan kosong bekas di kelas VIII E menunjukkan bahwa kerjasama siswa dalam proses pembelajaran baru tercapai sebesar 48,3% dan ketuntasan hasil belajar kognitif adalah 38%

Berdasarkan keadaan sebenarnya, pembelajaran IPA di SMP Negeri 22 Surakarta telah diimplementasikan oleh guru menggunakan berbagai strategi yang tujuan akhirnya adalah meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar. Namun, setiap kelas memiliki karakteristik yang berbeda, dengan demikian diperlukan strategi dan solusi berbeda untuk mengakomodasi kebutuhan kelas. Pada keadaan tertentu dijumpai siswa yang jenuh dengan pembelajaran IPA, tidak mau terlibat aktif, belum mampu bekerja sama dengan

baik, dan kurang tertarik menyelesaikan tugas-tugas yang belum terancang lebih konstruktif. Di samping itu, terdapat banyak konsep dan istilah baru yang menyebabkan siswa merasa terbebani ketika harus belajar IPA.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan kemasan kosong bekas (kemkokas) dari makanan dan minuman merupakan media kontekstual yang bersifat konkret dan mudah dijumpai oleh siswa. Perkembangan kognitif siswa usia SMP sangat memerlukan hal-hal nyata dan menarik guna memaksimalkan proses maupun hasil belajarnya. Istilah-istilah baru dalam materi zat aditif dan aditif akan lebih mudah dipahami dan diingat karena siswa memperolehnya melalui pengalaman belajar mengindera secara langsung. Aktivitas pembelajaran yang bersifat konstruktif menjadi alternatif yang mewujudkan pembelajaran bermakna bagi siswa. Potensi kemampuan kerjasama siswa dapat dimaksimalkan melalui kesibukan menyusun portofolio yang memanfaatkan media kemkokas. Pengalaman belajar dari perpaduan sumber belajar kemkokas dan *role playing* ini diharapkan lebih membantu siswa menyimpan ingatan dalam

memori jangka panjang, sehingga hasil belajar kognitifnya juga dapat mencapai ketuntasan sesuai indikator pencapaian kompetensi.

Penelitian Kartini (2007) menunjukkan bahwa ada peningkatan minat dan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui metode *role playing*. Demikian pula Pranowo (2013) menyatakan bahwa dalam mata kuliah “*Expression Orale I*” metode *role playing* mampu meningkatkan keterampilan berbicara dan nilai-nilai kerjasama pada. Sementara itu, penelitian yang dilakukan Djariyo, Mudzanatun, dan Wijaya (2012) menyatakan pula bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pokok bahasan bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dapat meningkatkan. Mulyatiningsih (2011) mengemukakan bahwa, metode bermain peran atau *role playing* dilakukan dengan mengarahkan siswa untuk menirukan aktivitas di luar atau mendramatisasikan situasi, ide, dan karakter khusus. Metode bermain peran atau *role playing* merupakan cara penguasaan materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

Berdasarkan pendapat tentang *role playing* dan didukung oleh kerucut pengalaman Edgar Dale, maka *role playing* bagi siswa SMP menduduki posisi *enactive* karena merupakan hal yang sangat nyata dan mampu memberikan pengalaman secara langsung. Benda-benda nyata berupa kemasan kosong bekas yang mencantumkan zat aditif dan zat adiktif yang dikandung suatu produk dapat dijadikan sebagai tokoh-tokoh yang akan diperankan dan harus dihayati karakternya oleh masing-masing siswa. Di samping itu, tak hanya indera penglihatan yang dimaksimalkan dalam memahami secara langsung tentang bahan aditif dan adiktif, melainkan menggunakan pula indera penciuman dan perasa. Hal ini disebabkan karena para siswa juga telah merasakan dengan lidah dan mencium aroma produk-produk yang telah mereka kenal tersebut.

Edgar Dale (1964) mengembangkan kerucut pengalaman (*Cone of experience*) yang mendeskripsikan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri hal yang dipelajari, proses melakukan pengamatan, dan mendengarkan melalui media

tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret bahan belajar yang dipelajari oleh siswa, misalnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman yang diperoleh siswa. Kemasan kosong bekas dapat disebut sebagai media pembelajaran karena berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa. Heinich *et al* (2002) dalam Sugiharto (2011), memberikan batasan mengenai pengertian media dalam pembelajaran, yaitu sesuatu yang dapat membawa pesan sebuah tujuan pembelajaran tertentu. Selanjutnya media tersebut memungkinkan dapat mendukung terjadinya proses belajar. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mengartikan media sebagai segala bentuk yang dapat dimanfaatkan guna proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association (NEA)* mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, dibaca, atau dibicarakan serta instrumen yang digunakan untuk kegiatan penyampaian informasi (Sugiharto, 2011).

Berdasarkan pendapat di atas, maka pemanfaatan media pembelajaran berupa kemasan-kemasan kosong yang

dihadirkan dalam pembelajaran ini secara langsung dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Penyusunan portofolio pembelajaran dengan memanfaatkan kemasan-kemasan kosong bekas yang berisi informasi tentang zat-zat aditif maupun adiktif menyebabkan siswa berinteraksi langsung dengan sumber belajar nyata. Kerjasama dapat disebut sebagai kemitraan, artinya strategi tersebut merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh dua pihak atau lebih dalam jangka waktu tertentu, dan memiliki tujuan meraih manfaat dan keuntungan bersama menggunakan prinsip saling membutuhkan dan saling membesarkan (Parji,2016). Sementara Isjoni (2010) mengemukakan bahwa sebuah pembelajaran yang menekankan prinsip kerjasama, siswa hendaknya memiliki keterampilan-keterampilan khusus. Keterampilan tersebut diharapkan dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. (Anderson & Krathwohl, 2010) Menurut Darmawan dan Sujoko (2013), klasifikasi dimensi proses kognitif dapat dimanfaatkan oleh guru-guru dalam menentukan kegiatan pembelajaran dan cara pencapaian tujuannya.

Penilaian hasil belajar kognitif dapat dilakukan oleh guru menggunakan klasifikasi tersebut untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada bulan Maret – April 2016. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 22 Surakarta pada semester genap Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan subyek siswa kelas VIII E SMP Negeri 22 Surakarta terdiri atas 29 siswa.

Obyek penelitian adalah materi zat aditif dan zat adiktif. Teknik pengumpulan data melalui observasi proses pembelajaran dan tes hasil belajar kognitif. Alat pengumpulan data terdiri dari RPP, lembar observasi penilaian kerjasama disertai rubrik dan tes hasil belajar kognitif. Penelitian berlangsung dalam dua siklus, dengan desain yang mengacu pada model Kemmis dan Taggart (2014). Setiap siklus memiliki alur kegiatan yang terdiri atas 4 komponen yaitu: rencana tindakan (*plan*), pelaksa-

naan tindakan (*action*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflection*). Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila ada peningkatan kerjasama dan hasil belajar kognitif sebesar 75% dari seluruh total siswa. Data hasil observasi dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Prosedur pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dapat dipaparkan pada Tabel 1 berikut.

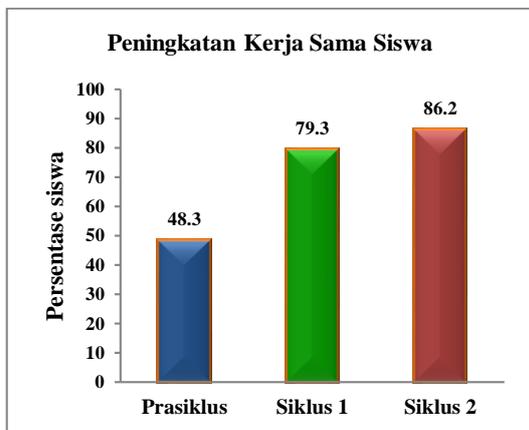
Tabel 1. Prosedur Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran dalam Penelitian

No	Kegiatan Pembelajaran
1	Identifikasi jenis zat aditif pada kemasan kosong bekas makanan dan minuman
2	Klasifikasi jenis zat aditif berdasarkan hasil identifikasi secara perorangan dengan menuliskan hasil temuannya ke papan tulis. Setiap siswa dapat menuliskan sebanyak-banyaknya hasil identifikasi sesuai klasifikasinya (pemanis, pewarna, pengawet dan penyedap rasa)
3	Pembuatan portofolio pembelajaran dengan memanfaatkan kemasan kosong bekas dengan petunjuk khusus dari guru.
4	Perencanaan <i>role playing</i> secara berkelompok (menentukan substansi, diskusi pembuatan skenario dan pelatihan <i>role playing</i> )
5	Pementasan <i>role playing</i>

## PEMBAHASAN

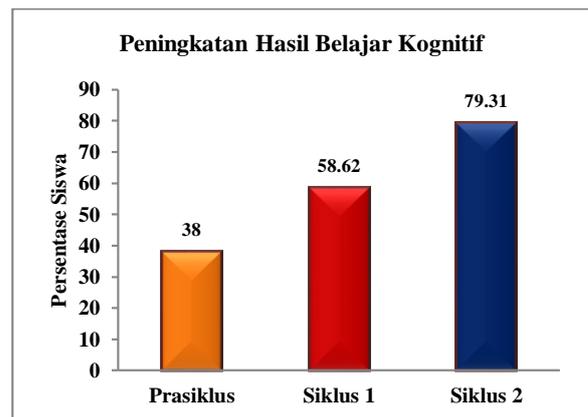
Hasil observasi terhadap seluruh proses pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2 telah menampakkan peningkatan kemampuan kerjasama dan hasil belajar kognitif siswa sebagai implikasi penerapan *role playing* berbantuan kemkokas. Atas dasar kondisi tersebut, maka siklus dalam penelitian ini diberhentikan sampai siklus 2 berakhir.

Peningkatan kerjasama siswa dalam penelitian ini dapat disajikan dalam bentuk histogram pada Gambar 1.



Gambar 2. Histogram Peningkatan Kerja Sama Siswa

Peningkatan ketuntasan hasil belajar kognitif dalam penelitian ini dapat disajikan dalam bentuk histogram pada Gambar2.



Gambar 3. Histogram Peningkatan Hasil Belajar Kognitif

Selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran pada siklus 1 diperoleh temuan-temuan yang seluruhnya terdokumentasi sebagai catatan lapangan maupun rekaman audio visual. Refleksi pelaksanaan *role playing* berbantuan kemkokas pada pertemuan pertama maupun kedua pada siklus 1 dilakukan penulis setelah proses pembelajaran masing-masing berlangsung. Temuan-temuan pada proses pembelajaran siklus 1 ini antara lain: (1) konsentrasi siswa sejak awal kegiatan pembelajaran sudah baik meskipun masih ditemukan beberapa siswa yang mengikuti pembelajaran sambil bermain sendiri; (2) apersepsi disampaikan dengan menarik oleh guru dengan prinsip IPA sebagai proses dan bukan sebagai produk ilmu pengetahuan

saja telah berhasil memusatkan konsentrasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran selanjutnya; (3) penyajian media pendukung berupa makanan basah maupun kemasan dan berbagai jenis minuman kemasan berhasil membuat siswa menjadi lebih ingin tahu peruntukan media tersebut dalam proses pembelajaran; (4) hasil pengamatan secara keseluruhan selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa siswa suka dan sangat antusias dalam belajar IPA. Hal ini didukung oleh bimbingan dan bantuan guru yang menampilkan fenomena asli, media kontekstual berupa contoh-contoh makanan dan minuman secara nyata, makanan dan minuman dalam kemasan, kemasan-kemasan kosong makanan dan minuman, dan *slide power point* untuk memenuhi kebutuhan siswa akan hal-hal yang konkret; (5) kegiatan tanya jawab siswa dengan guru sebagai wujud bimbingan secara inkuiri terbimbing untuk menemukan konsep berjalan lancar walaupun kurang efektif karena setiap individu siswa memiliki level kemampuan berpikir yang berbeda. Hal ini menyebabkan guru harus berupaya lebih untuk mengatasi hal ini; (6) aktivitas siswa dalam diskusi dengan bimbingan

guru mampu menyibukkan siswa dengan aktivitas belajarnya, meskipun masih ada beberapa siswa mendominasi.

Hal ini masih menunjukkan bahwa belum terjadi kerja sama yang maksimal antar siswa dalam kelompok; (7) pelaksanaan penyajian hasil identifikasi dan klasifikasi jenis-jenis bahan aditif dalam makanan mampu membantu siswa menemukan konsep dengan dibantu oleh guru melalui pengalaman belajar secara langsung melalui media-media yang tersedia; (8) pemanfaatan media secara maksimal mampu membuat siswa lebih berminat terhadap pembelajaran dan menerima pesan materi dengan lebih mudah. Pemanfaatan kemasan kosong bekas makanan dan minuman yang merupakan benda konkret, mudah dijumpai, dan tidak asing bagi siswa merupakan contoh media yang mampu menarik minat siswa dalam belajar. Dengan demikian, kemasan kosong bekas mampu menyampaikan pesan nyata dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Contoh lain, media seperti bakso, gendar, karak dan kunyit juga merupakan benda-benda yang sudah sangat dikenal oleh siswa, sehingga siswa mendapat pengalaman

belajar yang benar-benar nyata; (9) beberapa kelompok tampak belum kompak dan bekerja sama dengan sinergi. Hal ini tampak baik pada tahap pembuatan skenario, latihan pementasan, maupun saat pementasan. Ketidakkompakan tersebut sangat terlihat pada saat pementasan masih ada siswa yang tidak siap dengan peran yang harus dijalani. Terdapat siswa yang tidak hapal dengan skenario bahkan masih ada yang kurang paham dengan peran yang menjadi tugasnya. Namun demikian, secara umum diskusi persiapan pembuatan skenario, latihan dan pelaksanaan *role playing* berbantuan kemkokas telah berjalan berjalan dengan baik. Siswa antusias dan merasa gembira karena dapat belajar dengan cara bermain. Hal ini mengingat usia SMP kelas VIII masih cenderung melakukan kegiatan belajar yang menantang, berbeda sebagaimana biasa, dan sambil bermain; dan (10) kegiatan evaluasi siklus 1 berlangsung dengan tertib dan lancar.

Perbaikan pada proses pembelajaran di siklus 2 dilakukan berdasarkan temuan-temuan dari observasi yang terjadi pada siklus 1. Hasil refleksi yang dilakukan bersama

observer menghasilkan beberapa tindakan perbaikan berupa: (a) pengelolaan kelas yang lebih intensif dalam mengendalikan dan memperhatikan batasan waktu dalam setiap aktivitas siswa, sehingga kegiatan belajar lebih efektif dan selesai tepat waktu; (b) memaksimalkan pembimbingan dari guru kepada siswa selama menyelesaikan tugas-tugasnya; (c) menekankan lagi petunjuk kegiatan yang harus dilaksanakan oleh siswa, dimulai dari proses identifikasi zat adiktif pada kemasan kosong, klasifikasi, pemilihan tema maupun penyusunan skenario *role playing*; (d) memaksimalkan kegiatan kerja sama siswa sesuai petunjuk guru. Hal ini disebabkan pada saat mengidentifikasi, masih banyak siswa bekerja sendiri tanpa mempedulikan teman sekelompoknya; (e) memberikan perhatian lebih kepada kelompok yang kurang baik kemampuannya, sehingga proses penyusunan skenario, latihan pementasan dan proses pementasan berlangsung dengan sungguh-sungguh; (f) memberikan bimbingan, bantuan literatur, dan contoh kemasan kosong pada saat identifikasi maupun klasifikasi zat adiktif, pemilihan tema skenario serta

latihan pementasan dengan lebih intensif.

Perbaikan proses pembelajaran dituangkan dalam bentuk perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang diimplementasikan pada siklus 2. Selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran pada siklus 2 diperoleh temuan-temuan sebagai berikut: (1) proses pembelajaran *role playing* berbantuan kemkokas berlangsung sesuai dengan perencanaan dan perbaikan berdasarkan refleksi setelah siklus 1 berlangsung; (2) persepsi dan motivasi dari guru mampu menarik perhatian siswa untuk memusatkan konsentrasi mengikuti proses pembelajaran selanjutnya; (3) kegiatan pengamatan untuk menarik rasa ingin tahu siswa melalui penyajian media pendukung berupa kemasan-kemasan kosong zat-zat yang dapat menimbulkan ketagihan berhasil membuat siswa menjadi lebih ingin tahu peruntukan media tersebut dalam proses pembelajaran; (4) hasil pengamatan secara keseluruhan selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa siswa suka dan sangat antusias dalam belajar IPA sebagaimana terjadi pada siklus 1.

Dukungan bimbingan dan bantuan guru yang menampilkan fenomena asli sangat membantu siswa untuk memenuhi kebutuhan akan hal-hal yang konkret; (5) kegiatan tanya jawab siswa dengan guru pada saat kegiatan identifikasi dan klasifikasi zat adiktif sangat aktif. Hal ini dibuktikan semua siswa berebut maju ke depan untuk menuliskan hasil usahanya mengidentifikasi dari kemasan kosong ke papan tulis; (6) aktivitas siswa dalam diskusi dengan bimbingan guru mampu menyibukkan siswa dengan aktivitas belajarnya, yaitu memilih tema dan mencari ide skenario *role playing*. Tampak telah terjadi kerja sama yang lebih baik dibandingkan pada siklus 1. Semua kelompok telah berusaha semaksimal mungkin membuat skenario dan berlatih untuk pementasan sesuai perannya; (7) pementasan skenario *role playing* berlangsung sangat menarik dan menampakkan kesiapan semua kelompok dengan kekompakannya masing-masing. Tema dan skenario yang dibuat telah sangat sesuai dengan konten materi tentang zat adiktif. (8) kegiatan konfirmasi guru dan pemberian penguatan terstruktur berlangsung dengan

baik; (9) kegiatan evaluasi pada siklus 2 berjalan dengan tertib dan lancar.

Hasil observasi keseluruhan terhadap proses pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2 telah menampakkan peningkatan kemampuan kerjasama dan hasil belajar kognitif siswa sebagai implikasi penerapan *role playing* berbantuan kemokas. Atas dasar kondisi tersebut, maka siklus dalam penelitian ini diberhentikan sampai siklus 2 berakhir. Guru berperan besar dalam menentukan media maupun penggunaan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Kepiawaian guru dalam menentukan media pembelajaran tampak dari kesesuaian media yang digunakan dengan muatan materi pelajaran yang sedang dibahas. Karakteristik siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran menjadi pertimbangan utama dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media tersebut hendaknya mampu memberikan pengalaman nyata secara langsung kepada siswa.

Pembelajaran mengenai zat aditif dan zat adiktif ini memanfaatkan media kontekstual yang bersifat konkret dan mudah dihadirkan dalam proses belajar.

Berbagai macam kemasan kosong makanan dan minuman dengan merk dagang berbeda-beda digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan sangat dikenal oleh siswa usia SMP. Pada kemasan kosong, biasanya dijumpai komposisi bahan baku maupun zat aditif yang terkandung. Pemanfaatan kemasan kosong bekas makanan dan minuman bersifat sederhana, karena merupakan benda konkret yang mudah dijumpai dan tidak asing bagi siswa. Dengan demikian, pesan nyata yang terkandung dalam kemasan kosong tersebut lebih mudah dipahami oleh siswa. Kemasan kosong tersebut juga sudah sangat dikenal oleh siswa, sehingga siswa mendapat pengalaman belajar yang benar-benar nyata. Pemanfaatan kemasan-kemasan kosong yang mengandung bahan adiktif dan dibantu pula dari beberapa gambar narkotika dan psikotropika dari berbagai rujukan, menjadi sumber belajar yang dapat mengkonkretkan benda-benda tersebut bagi siswa. Pengemasan pengetahuan mengenai zat aditif dan zat adiktif dalam bentuk *role playing* dapat meningkatkan kerja sama siswa sejak pemilihan tema,

menemukan ide *role playing*, penyusunan naskah, berlatih, hingga pementasan di kelas.

Menghadirkan peristiwa dan hal-hal nyata yang menarik merupakan sebuah upaya dalam meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar pada siswa usia SMP. Kemasan kosong bekas pada dasarnya hanya berupa sampah tidak berguna, namun bagi siswa diharapkan mampu menjadi sumber belajar faktual. Komposisi zat aditif dan zat adiktif yang tercantum dalam kemasan, membantu siswa secara nyata memahami kandungan zat aditif dan zat adiktif dalam suatu produk, dan bukan sekedar menghafal istilah dari buku teks.

Pembelajaran aktif dengan basis inkuiri dapat diwujudkan dengan sangat menarik melalui metode *role playing*. Pemahaman tentang jenis-jenis, manfaat, dan dampak penggunaan zat aditif maupun zat adiktif diperoleh melalui proses penggalian informasi dan penemuan konsep serta penyimpulan secara bertahap melalui pembimbingan guru yang intensif. Dengan demikian, metode pembelajaran aktif ini mampu menjadi solusi bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran Kemampuan

indra dan keterlibatan mental siswa dapat terasah dengan baik melalui metode *role playing*. Dalam penelitian ini metode *role playing* terbukti mampu memberi pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pemaparan di atas diperkuat oleh Vernon dalam DePorter (2010) yang menyatakan bahwa, kita belajar: (a) 10% dari apa yang kita baca; (b) 20% dari apa yang kita dengar; (c) 30% dari apa yang kita lihat; (d) 50% dari apa yang kita lihat dan dengar; (e) 70% dari apa yang kita katakan; dan (f) 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan.

Beberapa kelebihan metode *role playing* adalah: (1) mampu melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi dan mempunyai kesempatan dalam mengembangkan kemampuannya dalam bentuk kerja sama yang sinergis; (2) memberi kebebasan secara utuh kepada siswa dalam mengambil keputusan dan berekspresi; (3) permainan merupakan suatu penemuan yang mudah dan dapat diterapkan dalam waktu dan situasi lain yang berbeda; (4) saat permainan sedang berlangsung, guru memiliki kesempatan mengevaluasi pemahaman setiap siswa; dan (5) pengalaman belajar nyata yang

menyenangkan bagi siswa dapat dilakukan melalui sebuah permainan. (Agnel dan Saino: 2013)

Pembiasaan karakter positif dalam penilaian afektif dapat dilakukan dengan melatih kerja sama siswa dalam setiap proses pembelajaran. *Role playing* berbantuan kemkokas dapat menjadi salah satu alternatif dalam melatih kerja sama siswa dalam aktivitas belajarnya. Mengidentifikasi zat aditif dan zat adiktif melalui kemkokas dilakukan siswa dengan cara saling belajar. Hal ini terbukti mampu menumbuhkan kerjasama yang sinergis. Penekanan pemahaman dan pengetahuan mengenai zat aditif dan zat adiktif melalui *role playing* dapat meningkatkan kerja sama siswa sejak pemilihan tema, menemukan ide *role playing*, penyusunan naskah/skenario, penentuan pemeran, berlatih, hingga pementasan di kelas. Kerja sama yang baik antarsiswa dalam kelompoknya akan menghasilkan skenario dan pementasan *role playing* yang kompak dan menarik. Siswa yang dilatih untuk memiliki keterampilan bekerja sama akan belajar berbagi tugas secara merata, bergantian, dan berusaha menyelesaikan

pendapat yang mungkin berbeda, dalam setiap kegiatan pembelajaran siswa lebih bersikap responsif terhadap kebutuhan teman-temannya, serta dapat menunjukkan sikap positif saat terlibat suatu kegiatan (Pai, Sears, dan Maeda:2014).

Berdasarkan pengamatan proses pembelajaran dan hasil refleksi, maka pembelajaran menggunakan metode *role playing* berbantuan kemkokas diharapkan mampu menjadi upaya inovatif dan menginspirasi para pendidik untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna. Metode dan media yang dipilih dalam pembelajaran ini dapat dilaksanakan dengan mudah dan mendapat hasil sesuai tujuan jika tepat dalam mengkolaborasikannya dengan model pembelajaran atau teknik lain yang mendukung.

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kerjasama dan hasil belajar materi zat aditif dan zat adiktif di kelas VIII E SMP Negeri 22 Surakarta tahun pelajaran 2015/2016 melalui *role playing* berbantuan kemkokas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adityasari, Ria. 2013. *Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerja Sama Anak dalam Bermain Angin Puyuh*. Skripsi. UNNES.
- Agnel Permata Indi dan Saino. 2013. *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Diklat Pelayanan Prima di Kelas X-PM 2 SMKN 2 Blitar*. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*. 1(3),88-100
- Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R. 2010. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dale, Edgar. 1964. *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc.
- Darmawan, I Putu Ayub dan Sujoko, Edy. 2013. Revisi Taksonomi Pembelajaran Benjamin S. Bloom. *Satya Widya*. 29(1),1-11
- Deporter, Bobby. 2010. *Quantum Teaching*. Bandung. Kaifa.
- Djariyo, Mudzanatun, dan Wijaya. E.B. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Semester I SD N Wonokerto 1 Karangtengah Demak Tahun Ajaran 2011/2012. *Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*. 2(1).12-21
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., Smaldino, S.E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Seventh edition. Ohio: Merrill Prentice Hall.
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- 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. *Jurnal Pendidikan Dasar UPI*. 6(8),70-79
- Kemmis, S., Taggart, Robin, Rhonda Nixon (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Springer Singapore

- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta UNY.
- Pai, H.H., Sears, D.A., & Maeda, Y. 2014. Effect of Small-Group Learning on Transfer: a Meta Analysis. *Educational Psychology Review*. 27(1), 79-102.
- Parji, Reni Eka Andriani. 2016. Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Tradisional Congklak. *Jurnal Studi Sosial*.1(1), 14-23
- Pranowo, D.J. 2013. Implementasi Pendidikan Karakter Kepedulian dan Kerja Sama pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis dengan Metode Bermain Peran. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 3(2), 45-56
- Sugiharto, Bowo. 2010. *Buku 2 Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Biologi*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.