

Penerapan Model Bermain Peran pada Materi Sistem Pernapasan terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Semen Kediri

Andy Bagus Alfianto¹, Sulistiono², dan Budhi Utami³

Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Nusantara PGRI Kediri

* Email: sauzzick@yahoo.co.id

Abstract: Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPA rendah, karena proses pembelajaran yang dilakukan lebih didominasi oleh guru dan kurang melibatkan siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui model bermain peran di kelas VIII B SMP Negeri 1 Semen, Kediri. Teknik penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) dengan model Kemmis dan Taggart (1992) yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: rencana tindakan, pengamatan, refleksi. Parameter yang diamati adalah aktivitas siswa dan hasil belajar. Aktivitas siswa diukur dengan rubrik menurut Supinah (2009), sedangkan hasil belajar diukur dengan post test yang dilakukan pada akhir setiap siklus. Model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan aktivitas siswa sebesar 71,8 % menjadi 84,6 % pada siklus II, sedangkan hasil belajar pada siklus I dengan nilai rata-rata 77,1 menjadi 79,3 pada siklus II.

Keywords: Aktivitas, Bermain Peran, Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Menurut UU No. 20 tahun 2003). Kebijakan pendidikan di Indonesia bersifat wajib belajar sembilan tahun namun kebijakan ini masih memiliki permasalahan berupa lemahnya proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran aktivitas anak kurang.

Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPA di SMPN 1 Semen Kab. Kediri rendah, tidak bersemangat, kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru dan kurang berani mengemukakan pendapatnya. Guru juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut, adalah dengan memilih metode belajar yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Model pembelajaran bermain peran adalah salah satu model pembelajaran kelompok yang dapat memberikan kesan pembelajaran kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, menyenangkan, dinamis dan antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa

kebersamaan, dan memungkinkan siswa untuk terjun langsung menerapkan sesuatu yang memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, model bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat. (Kerry S. (2008), Umi dan R. W. Akhidinirwan (2011), Hasanah (2012), Erliana (2013), sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Roshanak, dkk (2013) penggunaan model bermain peran dapat meningkatkan keberanian siswa dan meningkatkan berbicara berbahasa Inggris).

Berdasarkan uraian di atas dan hasil observasi guru maupun siswa, maka penerapan metode pembelajaran bermain peran diharapkan mampu memberikan solusi tentang penerapan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat serta daya kreatifitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran materi sistem pencernaan dapat meningkat.



2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart (1992) dalam Irnawati, (2013). Pelaksanaan PTK ini dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: rencana, tindakan, pengamatan, refleksi. Penelitian dilaksanakan dikelas VIII B di SMP Negeri 1 Semen Kab.Kediri, sebanyak 39 siswa, dengan kolaborator: 1) Djohan Eko Atmaja, S.Pd, 2) Elisa Mar Atul Afifah. Penelitian ini selama 3 bulan, yaitu dari tanggal 1 Februari 2015 sampai dengan tanggal 22 April 2015. Instrumen penelitian yang digunakan perangkat pembelajaran, lembar observasi, dan tes.

Parameter yang diamati adalah aktivitas belajar dan hasil belajar. Aktivitas diukur dengan menggunakan rubrik, yaitu: memperhatikan, bertanya, mencatat, mendengarkan, menjelaskan, berpikir kompleks, bertanya, memproses informasi, berkomunikasi, bekerja sama, berdaya nalar efektif/disiplin diri, menurut Supinah (2009). Sedangkan Hasil belajar diukur dengan menggunakan norma keputusan hasil belajar siswa menggunakan kriteria rata-rata hasil belajar dan ketuntasan belajar

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian aktivitas dan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan melalui model bermain peran.

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas belajar dan hasil belajar siswa, bahwa siklus I tentang penerapan metode bermain peran dengan memperagakan peran, belum memberi pengaruh positif terhadap prestasi belajar IPA. Berdasarkan tabel dibawah ini dapat dilihat aktivitas dan hasil belajar secara klasikal belum mencapai 85%.

Tabel 1. Peningkatan Aktivitas Siswa

No.	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1.	Tidak Aktif	-	-
2.	Cukup Aktif	11	28,20%
3.	Aktif	28	71,80%
4.	Sangat Aktif	-	-

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa siswa yang aktif dengan kategori aktif sebanyak 28 siswa (71,80 %) dan 11 siswa (28, 20%) dengan kategori cukup aktif.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No.	Kategori	Frekuensi	Prosentase	Rata-rata
1.	Tuntas	27	69,20 %	77,1
2.	Tidak Tuntas	12	30,80%	

Berdasarkan tabel 2 pada siklus I dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 77,1. Dari 39 siswa kelas VIII, 27 orang yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 12 orang lainnya belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Sedangkan aktivitas guru pada siklus I menunjukkan masih belum maksimal dikarenakan beberapa faktor antaranya interaksi dengan siswa kurang.

Dari hasil pengamatan selama pelaksanaan proses pembelajaran siklus I, ada beberapa hal yang menyebabkan pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran masih belum mencapai hasil yang maksimal. Beberapa hambatan yang dihadapi pada siklus I adalah :

1. Siswa masih banyak sulit mencari referensi.
2. Pengawasan yang kurang ketat mengakibatkan banyak siswa yang mengikuti pembelajaran dengan tidak serius/bersenda gurau.
3. Kemampuan menyanggah perlu mendapat bimbingan, agar siswa lebih berani untuk mengemukakan pendapat atau gagasan sehingga siswa menjadi lebih kreatif.

Dengan memperhatikan hambatan-hambatan yang dijumpai pada pelaksanaan siklus I, perlu dilakukan perbaikan-perbaikan sehingga pada siklus II kondisi siswa ataupun proses pembelajaran yang mendukung ketercapaian prestasi belajar dapat meningkat pada siklus II.

Didasarkan pada hasil observasi/pengamatan yang telah dilakukan pada siklus I guru/peneliti mengkaji kekurangan-kekurangan dan hambatan-hambatan yang dialami serta mempertahankan kemajuan-kemajuan yang dicapai dari tindakan yang sudah dilakukan pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil analisis data aktivitas belajar dan hasil belajar siswa, bahwa pada siklus II tentang penerapan metode bermain peran dengan memperagakan peran, sudah memberi pengaruh positif terhadap prestasi belajar IPA. Berdasarkan tabel dibawah ini terbukti dari rata-rata aktivitas belajar yang maksimal dan ketuntasan belajar secara klasikal sudah mencapai 85%.

Tabel 3. Peningkatan Aktivitas Siswa

No.	Kategori	Frekuensi	Prosentase
1.	Tidak Aktif	-	-
2.	Cukup Aktif	6	15,40
3.	Aktif	33	84,60
4.	Sangat Aktif	-	-

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa siswa yang aktif dengan kategori Aktif sebanyak 33 siswa (84,60%) dan 6 siswa (15, 40%) dengan kategori cukup aktif.



Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

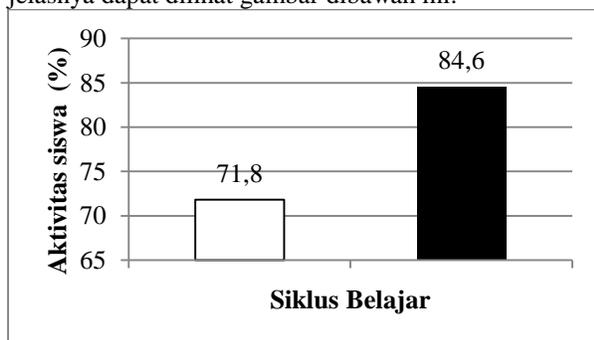
No.	Kategori	Frekuensi	Prosentase	Rata-rata
1.	Tuntas	32	82,10%	79,3
2.	Tidak Tuntas	7	17,90%	

Berdasarkan tabel 4 pada siklus II dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II adalah 79,3. Dari 39 siswa kelas VIII, 32 orang yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 7 orang lainnya belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Aktivitas guru pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dikarenakan interaksi guru dan siswa terjalin dengan baik.

Dari hasil pengamatan selama pelaksanaan proses pembelajaran siklus II, ada beberapa hal yang menyebabkan pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran sudah mencapai hasil yang maksimal. Beberapa hambatan yang dihadapi pada siklus II adalah:

1. Beberapa siswa kurang bisa mengembangkan kreatifitasnya dalam menjawab pertanyaan yang disodorkan oleh guru, sehingga siswa beranggapan pertanyaannya sangat sulit.
2. Kemampuan menyanggah perlu mendapat bimbingan, agar siswa lebih berani untuk mengemukakan pendapat atau gagasan sehingga siswa menjadi lebih kreatif.

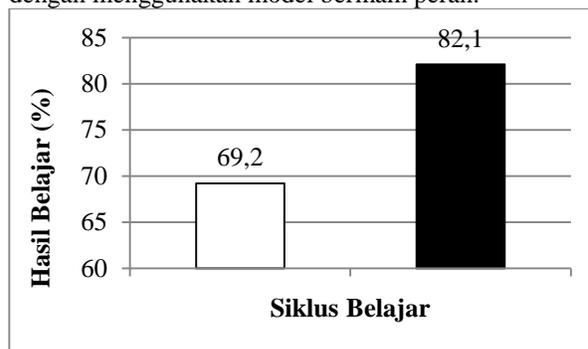
Berdasarkan hasil dari siklus I dan siklus II, terjadi perubahan yang positif, yaitu perubahan ini terjadi setelah dilaksanakannya metode bermain peran yang berarti dalam proses pembelajaran IPA di kelas VIII B SMP Negeri 1 Semen dapat berubah atau meningkat. Pembelajaran bermain peran siswa dituntut lebih aktif, mau berbagi dengan teman dan bekerjasama, berani tampil di depan teman-teman, berani mempertanggung jawabkan hasil pekerjaannya, serta kreatif. Lebih jelasnya dapat dilihat gambar dibawah ini:



Gambar 1. grafik aktivitas siswa pada siklus I (□) dan siklus II (■)

Berdasarkan gambar 1 diatas menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dari siklus I dan siklus II

sebesar 12, 8%. Hal ini disebabkan oleh siswa yang sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran.



Gambar 2. grafik hasil belajar siswa pada siklus I (□) dan siklus II (■)

Hasil belajar siswa pada siklus I siswa dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 77,1. Dari 39 siswa kelas VIII, 27 orang yang mencapai KKM, sedangkan 12 orang lainnya belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Ada beberapa faktor yang menghambat hasil belajar pada siklus I diantaranya siswa kurang siap dengan *post test* sehingga siswa ada yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II adalah 79,3%. Dari 39 siswa kelas VIII, 32 orang yang mencapai KKM, sedangkan 7 orang lainnya belum mencapai KKM yang telah ditentukan. Ada beberapa faktor yang menghambat hasil belajar pada siklus II diantaranya siswa masih belum siap dengan *post test* sehingga masih ada 7 anak yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Berdasarkan gambar 2 diatas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II sebesar 12,9%. Hal ini disebabkan oleh siswa yang sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran.

Dari data diatas dapat dilihat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa, aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan 71,80% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 84,60%, sedangkan hasil belajar pada siklus I mendapatkan 62,20% pada siklus II meningkat menjadi 82,10%.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran terhadap 39 siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Semen pada mata pelajaran IPA dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran dapat



meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran IPA. 2) pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Saran

Guru IPA hendaknya selalu mau belajar untuk mencari metode-metode lain, walaupun tidak harus selalu belajar secara formal.

Kepada pembaca yang ingin meneliti peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model bermain peran. Model bermain peran ini sangat diminati oleh siswa SMP dalam mengikuti pelajaran IPA sehingga dengan adanya model ini pembelajaran seperti ini siswa akan senang belajar IPA atau hasil belajarnya terhadap pelajaran IPA akan lebih meningkat.

Karena kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa, amak diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam pembelajaran IPA pada materi lainnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2005). *Hasil Belajar serta faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar*. <http://www.wawasanpendidikan.com/2013/08/> [28 Januari 2015] di akses pada pukul 08.17 WIB.
- Anonim. (2008). *Penerapan Metode Belajar Aktif*. <http://nhowitzer.multiply.com./journal/item/2>. [2 Juni 2014] Pukul 19.30 WIB.
- Erlina, (2013). Pemanfaatan model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI SMA Negeri 1 Merbau. Medan: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas. Volume 2 nomor 1.
- Hasanah, (2012). Penerapan model Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa kelas XII IPA 1 SMA NEGERI 1 Seruway. Medan: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas. Volume 2 nomor 1.
- Irnawati. (2013). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Diskusi Pada Materi Kebebasan Berorganisasi Dalam Pembelajaran Pkn. Jurnal Penelitian Tindakan Kelas.
- Jojo. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Melalui Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Sains Pada Materi Perubahan Lingkungan. *Informasi dan Teknologi Ilmiah (INTI)*. Vol: III, No: I.
- Kerry. (2008). *Seeking Affective Learning Outcomes*. Higher education for sustainability. Vol. 9 No. 1.
- Nurul. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples Dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan

- Hasil Belajar Siswa Di Kelas Viii Smp N 1 Argamakmur. *Jurnal Exacta*. Vol. X No. 1
- Roshanak N., Morteza K., Shahrokh J., And Marjan N., (2013). The Impact Of Psychodrama (Role-Play) On Iranian Intermediate Efl Learner's Speaking Ability. *Tonekabon: Iran*. Vol. 3 (3)
- Supinah. (2009). *Bagaimana Mengukur Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran*. http://p4tkmatematika.org/file/ARTIKEL/Artikel%20Pendidikan/AKTIFIAS%20SISWA_supinah.pdf [10 Juni 2014] pukul 17.58 WIB
- Sutarsih. (2012). Penggunaan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan Dengan Metode Pengajaran Outdoor Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kelas VII SMP.
- Trinandita. (1984). *Penerapan Metode Pembelajaran Aktif Sebagai Upaya Membantu Meningkatkan Hasil Belajar*. [http // www. media. Diknas.go. id/ media / document / 5098. pdf](http://www.media.diknas.go.id/media/document/5098.pdf). [2 Juni 2014] pukul 13.00 WIB.
- Umi & Akhdinirwanto, R. W. (2011). Penerapan Field Study Untuk Peningkatan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Fisika Pada Siswa Kelas Xi Ipa Madrasah Aliyah An Nawawi Berjan Purworejo. Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penanya 1:

Rizky Paramitha Tri Kurniawati Putri
Pendidikan Biologi UNS

Pertanyaan:

Penerapan model bermain perannya seperti apa?
Sintaknya apa saja?
Apakah bisa diterapkan di semua materi?
Bagaimana efektivitas model bermain peran ini berkenaan dengan manajemen waktu?

Jawaban:

Sintak model bermain peran:

- Siswa diberi materi
- Siswa mencari informasi
- Siswa memperagakan

Langkah-langkah model bermain peran untuk materi system pernapasan

- Pembagian kelompok, setiap kelompok diberikan topik tentang organ pada sistem pernapasan, misalnya hidung, tenggorokan dan lain sebagainya
- Siswa diminta mencari informasi mengenai fungsi, bagian-bagian, dan bagaimana cara kerjanya
- Salah satu siswa ditunjuk untuk memperagakan/memerankan cara kerja setiap organ



Penanya 2:

Mariani Natalina Linggasari
Universitas Riau

Pertanyaan:

Bagaimana pelaksanaan pembelajaran model bermain peran?
Berapa KD yang digunakan dalam penelitian ini?

Untuk PTK apakah mungkin hanya 1 KD, sedangkan dalam PTK minimal melalui 2 siklus?

Jawaban:

Pembelajaran dengan model bermain peran tidak hanya memperagakan saja tetapi juga bercerita tentang yang diperagakan

