Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas VII B SMP Negeri 2 Semarang melalui Metode *Role Playing*

Alvania Nabila Tasyakuranti[1*], Putie Dayani[2], Parmin[1]

[1]Universitas Negeri Semarang, Semarang
[2]SMP Negeri 2 Semarang, Semarang
*Email korespondensi: alvanianabila01@gmail.com

ABSTRAK

Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen yang menentukan keberhasilan pada hasil belajar peserta didik. Namun, fakta di lapangan menyatakan bahwa ketuntasan hasil belajar belum sepenuhnya merata pada masing-masing peserta didik. Hal ini disebabkan karena kurang menariknya metode dan strategi pembelajaran yang diterapkan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII B SMP Negeri 2 Semarang melalui metode bermain peran (*role playing*) pada mata pelajaran IPA. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan parameter yang diamati adalah persentase ketuntasan yang mengindikasikan hasil belajar peserta didik. Pengambilan data dilakukan melalui penilaian tes tertulis pada setiap siklus. Penelitian dilaksanakan pada kelas VII B SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2023/2024. Sampel berjumlah 33 peserta didik yang terdiri dari 13 laki-laki dan 20 perempuan. Penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus memiliki empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada ketuntasan hasil belajar peserta didik yaitu yang semula hanya 21 menjadi 30. Persentase ketuntasan peserta didik saat siklus I adalah 64% dan meningkat pada siklus II menjadi 85%. Berdasarkan data diatas, diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran dengan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII B di SMP Negeri 2 Semarang pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya.

Kata kunci: Hasil Belajar; Metode Role Playing; Pembelajaran IPA

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci untuk menuju perubahan yang lebih baik. Pendidikan menjadi proses untuk mempersiapkan generasi muda agar mampu menjalankan kehidupan dan memenuhi tujuan hidup yang lebih efektif dan efisien. Pendidikan diharapkan dapat menyelesaikan segala persoalan terkait sumber daya manusia melalui pemikiran yang kreatif dan inovatif dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman. Pendidikan yang sukses tidak terlepas dari sistem pendidikan yang diterapkan didalamnya (Enda & Yatmin, 2021). Berdasarkan Pasal 1 UU No.20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, yang menjelaskan bahwa "Pendidikan adalah sebuah upaya yang dilakukan secara 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" (Nasrullah & Adi, 2022). Dengan demikian, secara umum pendidikan diartikan sebagai upaya untuk mewujudkan tumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran (*intellect*), dan tumbuh kembang anak.

Kualitas pendidikan pada suatu bangsa menjadi penilaian utama dari kemajuan bangsa itu sendiri. Apabila kualitas pendidikan suatu bangsa dapat berjalan dengan baik, maka bangsa tersebut akan maju dan tentram. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan tokoh-tokoh generasi penerus bangsa yang hebat (Aisyah et al., 2023). Konteks pendidikan tidak akan terlepas dari proses pembelajaran di sekolah. Pendidikan formal menjadi tempat persemaian benih-benih pengetahuan dengan mengembangkan bakat dan minat pada peserta didik melalui kegiatan belajar yang mengedepankan kebermaknaan dan kontekstual (Madkour & Mohamed, 2016). Pendidikan membentuk peserta didik menjadi manusia dengan kecerdasan yang inovatif dan kreatif yang sesuai dengan karakter pendidikan abad-21. Pada abad-21 pendidikan harus dilandaskan pada keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreatif (Kurnia & Sunarno, 2021). Hal ini telah diupayakan dalam bidang pendidikan, salah satunya pada mata pelajaran IPA.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi salah satu bidang ilmu pengetahuan yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar melalui kegiatan implementasi di kehidupan sehari-hari peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran hendaknya dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, bermakna dan memotivasi peserta didik. Sehingga, mereka akan ikut berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat dan minat serta perkembangan fisik dan psikologisnya (Wahyuni & Ganesha, 2022). Pembelajaran IPA akan melatih peserta didik untuk berusaha memperoleh pengetahuan yang baru, menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap kemandirian serta sikap ilmiah agar dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tentu dapat melatih peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, objektif dan rasional (Zuleni & Marfilinda, 2022). Dengan demikian, pengembangan keterampilan pada pembelajaran IPA dibutuhkan metode dan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Nurhasanah et al., 2016).

Keberhasilan dalam pembelajaran tentu membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak, salah satunya adalah seorang guru. Proses pembelajaran dalam dunia pendidikan sepenuhnya membutuhkan peran dari sosok seorang pendidik. Proses mendidik dan mengajar dilakukan oleh seorang pendidik yang profesional dalam dunia pendidikan (Irawati et al., 2022). Sebagai seorang pendidik yang profesional harus memiliki empat kompetensi dasar. Sebagaimana yang telah tercantum di dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada pasal 10 ayat (1) yang berbunyi, "Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi" (Fajri & Trisuryanti,

2021). Untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berpihak pada peserta didik, guru harus mengetahui strategi pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Seorang guru harus memiliki gagasan yang kreatif dan inovatif untuk senantiasa mencari pendekatan-pendekatan baru dalam menyelesaikan masalah terkait kegiatan pembelajarannya (Paudi, 2019).

Berdasarkan hasil penilaian pada materi sebelumnya dan diskusi dengan salah seorang guru IPA di SMP Negeri 2 Semarang, menyatakan bahwa tidak sedikit peserta didik yang memperoleh hasil belajar dengan kategori belum tuntas. Problematika ini disebabkan oleh kemampuan peserta didik dalam menyerap dan memahami materi pelajaran serta penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat. Dengan demikian, diperlukan suatu modifikasi terhadap strategi pembelajaran IPA agar kriteria ketuntasan dapat dicapai oleh semua peserta didik. Oleh karena itu, guru harus menemukan pembaruan terkait strategi dan metode pembelajaran agar setiap peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan menciptakan pengalaman yang bermakna dalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran yang dibangun berdasarkan pengalaman setiap peserta didik dengan pemahaman dan kemampuan mengingat bahan materi yang disampaikan dengan bahasa dan gaya belajar setiap peserta didik yaitu dengan metode *role playing* atau bermain peran (Nurhasanah et al., 2016).

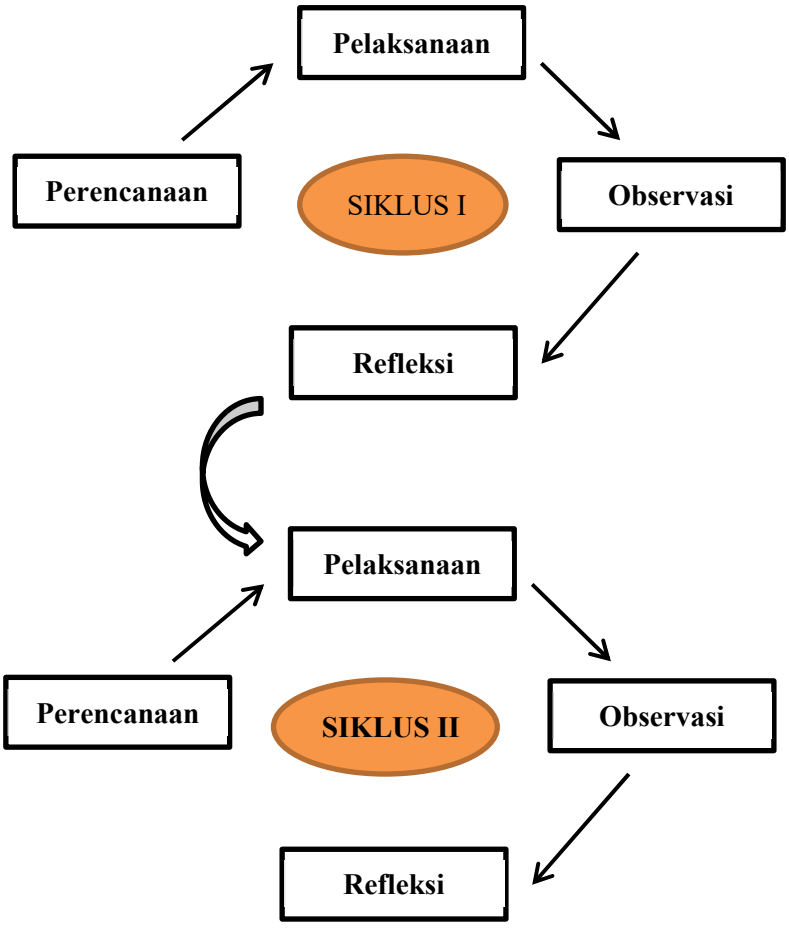
Role playing merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pengalaman belajar secara aktif melalui kegiatan personalisasi memainkan peran tertentu dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas (Kencana Sari, 2018). Menurut Basri (2017), kelebihan dari penerapan metode role playing dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah peserta didik akan berlatih untuk memahami dan mengingat bahan materi yang diperankan sesuai dengan materi ajar. Selain itu, peserta didik akan berlatih untuk membangun kerja sama dalam satu kelompok. Setiap peserta didik akan ikut terlibat secara langsung untuk membangun penguasaan terhadap bahan pelajaran sesuai dengan kreatifitas serta ekspresi yang harus diperankan. Sehingga, lingkungan belajar akan lebih menyenangkan karena setiap peserta didik akan berpartisipasi secara aktif sesuai dengan peran yang dimainkan. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Metode *role playing* memiliki tujuh tahapan, yaitu; pemilihan masalah yang dilakukan dengan guru menjelaskan secara umum terkait permasalahan yang akan diperankan berdasarkan materi ajar, selanjutnya menentukan pemain untuk memerankan peran, kemudian menyusun alur bermain peran, menentukan observer dan penilai, dilanjutkan dengan pelaksanaan, dan terakhir adalah evaluasi kegiatan dan pengambilan keputusan (Yusnidar, 2023).

Penelitian tindakan kelas serupa telah dilakukan oleh (Nurhasanah et al., 2016) dengan menerapkan metode *role playing* dalam kegiatan belajar sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada kelas IV SDN Sindang II. Penelitian dengan tiga siklus ini telah berhasil menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Diperoleh persentase sebesar 26,92% pada siklus I, kemudian siklus II menjadi 57,69% dan siklus III 92,31%. Metode serupa juga telah diterapkan oleh Sulistiyohadi (2021) pada peserta didik kelas VII MTsN 7 Ngawi pelajaran IPA materi Sistem Pencernaan. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh persentase dari siklus I, II, dan III berturut-turut adalah 60.86%, 73,91%, dan 91,30%. Keberhasilan serupa juga telah dilakukan oleh Hariani (2019) dengan menerapkan metode *role playing* pada peserta didik SDN 11 Dampelas materi perkembangan makhluk hidup. Penelitian dengan dua siklus ini telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan persentase 73,33% pada siklus I menjadi 86,67% di siklus II. Bersumber dari beberapa penelitian sebelumnya, maka peneliti ingin memperbaiki metode

pembelajaran IPA pada kelas VII melalui metode *role playing* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh seorang guru peneliti untuk memperbaiki kinerja guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hilala, 2022). Penelitian ini menggunakan dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Menurut Kemmis dan Mc Taggert dalam Depdiknas (2006), penelitian tindakan kelas terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut (Dede et al., 2018) :



Gambar 1. Diagram alir Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Semarang yang berlokasi di Jl. Brigjend Katamso No.14, Karangtempel, Kec. Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50242 pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah kelas VII B dengan jumlah peserta didik 33 orang yang terdiri dari 13 laki-laki dan 20 perempuan.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai sumber, yaitu ; (1) hasil observasi yang diperoleh secara langsung selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus pertama hingga siklus kedua, hasil evaluasi bersama peserta didik, dan hasil wawancara dengan guru pengamat (observer); (2) hasil asesmen formatif dalam kegiatan pembelajaran

menggunakan metode *role playing*; (3) hasil asesmen diagnostik sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas. Data pendukung berupa foto dan video dokumentasi kegiatan pembelajaran sebagai bukti telah dilaksanakan penelitian tindakan kelas.

Pengumpulan data dilakukan dengan menyusun instrumen asesmen berupa rubrik penilaian dengan teknik tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda pada materi Sistem Tata Surya melalui platform *google form*. Penilaian tes tertulis diberikan di setiap akhir pertemuan pada setiap siklus untuk mengetahui perkembangan hasil belajar peserta didik secara berkala. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis kuantitatif berdasarkan hasil rata-rata nilai peserta didik dari kedua masing-masing siklus. Rata-rata nilai tes formatif dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:
X = Nilai rata-rata
$\sum x$ = Jumlah semua nilai peserta didik
$\sum N$ = Jumlah peserta didik

Peningkatan hasil belajar dilihat dari perubahan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus berdasarkan perhitungan persentase klasikal dengan kriteria "Tuntas" atau "Tidak Tuntas" dengan nilai KKM 78. Kriteria keberhasilan tindakan apabila perasentase klasikal telah mencapai minimal 85%. Persentase ketuntasan belajar peserta didik dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum Siswa\ tuntas}{\sum siswa} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari dua siklus seperti yang ditunjukkan pada gambar 1, dengan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas VII B SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2023/2024 pada semester genap. Karena siklus pertama belum memenuhi kriteria keberhasilan melalui persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik, maka peneliti melanjutkan penelitiannya pada siklus kedua.

1. Siklus I

Penelitian siklus 1 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 × 40 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 20 Februari 2024 dengan alokasi waktu 2 × 40 menit untuk mempelajari materi yang telah dibagikan oleh guru melalui lembar kerja peserta didik (LKPD). Dilanjutkan dengan pembagian peran dan tugasnya serta skenario drama yang akan dimainkan pada pertemuan kedua. Pertemuan kedua, dilaksanakan pada hari Rabu, 21 Februari 2024. Peserta didik mulai memainkan drama sesuai dengan materi yang sedang dipelajari berdasarkan panduan pada LKPD. Permainan ini terdiri dari tiga kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 11 orang. Berikut merupakan alur kegiatan pada siklus 1 :

a. Perencanaan
Berdasarkan kegiatan identifikasi terhadap masalah yang sedang terjadi di kelas VII B pada mata pelajaran IPA, maka peneliti menyusun rencana untuk melakukan perbaikan terkait metode pembelajaran. Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPA materi Tata Surya di kelas VII B SMP Negeri 2 Semarang Tahun pelajaran 2023/2024

bertujuan untuk meningkatkan keaktifan pada masing-masing peserta didik. Sehingga, pembelajaran akan lebih bermakna dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut merupakan perangkat ajar yang perlu dipersiapkan saat tahap perencanaan:

- Modul Ajar
- Lembar Kerja Peserta Didik
- Asesmen
- Lembar instrumen asesmen
- Pendokumentasi

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, guru mulai melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* dengan skenario pembelajaran sebagai berikut :

- Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdo'a bersama
- Guru mengecek kehadiran serta kondisi perasaan peserta didik sebelum memulai pembelajaran
- Guru menghubungkan pembelajaran hari ini dengan materi pada pertemuan sebelumnya
- Guru menyampaikan tujuan dan skenario pembelajaran
- Guru mengkoordinir pembagian kelompok dan proses diskusi kelompok untuk mempersiapkan permainan peran pada pertemuan selanjutnya
- Setiap kelompok menyusun pembagian peran dan skenario permainan
- Pada pertemuan selanjutnya, setiap kelompok mulai memainkan drama dengan ide dan kreativitasnya masing-masing
- Setiap kelompok memberikan pertanyaan kepada kelompok lainnya sebagai bahan diskusi
- Pada akhir pembelajaran, guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari hari ini
- Dilanjutkan dengan mengerjakan soal pilihan ganda 10 soal untuk mengetahui perkembangan kognitif pada masing-masing peserta didik secara berkala
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan memberikan motivasi dan dilanjutkan do'a bersama

c. Observasi

Tahap observasi dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung menggunakan instrumen observasi dengan rubrik yang memuat beberapa kriteria sebagai berikut :

1. Penilaian sikap
    - Tanggung jawab
    - Disiplin
    - Kerjasama
    - Partisipan
2. Penilaian Keterampilan
    - Kesesuaian
    - Ketepatan
    - Media (properti)
    - Tanya jawab

d. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan kegiatan evaluasi terhadap serangkaian kegiatan pembelajaran pada siklus 1. Berdasarkan hasil evaluasi, diperoleh beberapa kekuatan dan kelemahan dari sistem pelaksanaan pembelajaran *role playing*.

Kekuatan:

- Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan tahapan-tahapan yang termuat dalam perangkat ajar (Modul Ajar)
- Aktivitas peserta didik sudah mulai meningkat karena setiap peserta didik ikut memerankan perannya dengan sangat antusias
- Peserta didik semakin berani untuk menunjukkan ide dan kreatifitasnya

Kelemahan:

- Terdapat beberapa peserta didik yang kurang fokus dalam proses pembelajaran, sehingga terdapat kesenjangan antara peran yang dimainkan dengan ekspresi wajah
- Terdapat beberapa peserta didik yang belum memahami maksud dari metode *role playing*, sehingga mereka merasa bingung saat melaksanakan diskusi kelompok
- Guru masih kurang dalam memberikan motivasi terhadap peserta didik untuk aktif dalam memberikan komentar dan saran perbaikan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 sudah berlangsung cukup baik dan kondusif. Tabel 1 menunjukkan hasil penilaian saat tindakan siklus 1, dengan nilai tertinggi dan terendah berturut turut adalah 100 dan 55. Rata-rata nilai yang diperoleh kelas VII B adalah 82.42. Diperoleh rata-rata persentase ketuntasan 64 % dengan jumlah peserta didik 21 dari 33 peserta didik, sementara 12 lainnya dinyatakan "Tidak tuntas". Berdasarkan hasil refleksi terhadap tindakan pada siklus I, maka peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada siklus II karena belum mencapai target persentase yaitu 85%. Peneliti mengidentifikasi rumusan masalah pada siklus I untuk merancang perbaikan pada tindakan siklus II.

2. Siklus II

Tindakan pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 × 40 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Februari 2024 dengan alokasi waktu 2 × 40 menit untuk mempelajari materi yang telah dibagikan oleh guru melalui lembar kerja peserta didik (LKPD). Dilanjutkan dengan pembagian peran dan tugasnya serta skenario drama yang akan dimainkan pada pertemuan kedua. Pertemuan kedua, dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Februari 2024. Peserta didik mulai memainkan peran yang sudah dibagi pada pertemuan sebelumnya. Permainan ini terdiri dari tiga kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 11 orang. Berikut merupakan alur kegiatan pada siklus II :

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1, maka peneliti kembali menyusun rencana sebagai upaya perbaikan pada pembelajaran siklus II. Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran IPA materi Tata Surya di kelas VII SMP Negeri 2 Semarang Tahun pelajaran 2023/2024 pada siklus I sudah cukup efektif dan kondusif. Namun, karena hasil persentase ketuntasan ≥85%, sehingga diperlukan perbaikan dan penyempurnaan. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, peneliti melakukan tindakan pada siklus 2. Pada siklus II, peneliti harus memastikan bahwa setiap peserta didik benar-benar sudah memahami alur metode *role playing* yang akan dilakukan. Memastikan bahwa peserta didik sudah siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, agar tidak ada peserta didik yang bergurau dengan temannya. Peneliti memberikan

dorongan motivasi dengan bermain *ice breaking* untuk meningkatkan semangat pada peserta didik sebelum memulai kegiatan *role playing*.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, guru mulai melakukan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* dengan skenario pembelajaran sebagai berikut :

- Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdo'a bersama
- Guru mengecek kehadiran peserta didik
- Guru menyampaikan tujuan dan skenario pembelajaran
- Guru menjelaskan kembali tentang materi *role playing*
- Guru mengajukan pertanyaan yang mengarah pada langkah-langkah pembelajaran dengan metode *role playing*.
- Guru mengkoordinir pembagian kelompok dan proses diskusi kelompok untuk mempersiapkan permainan peran pada pertemuan selanjutnya
- Peserta didik menyusun pembagian peran dan skenario permainan
- Pada pertemuan selanjutnya, setiap kelompok mulai memainkan drama dengan ide dan kreatifitasnya masing-masing
- Setiap kelompok memberikan pertanyaan kepada kelompok lainnya sebagai bahan diskusi
- Pada akhir pembelajaran, guru meminta peserta didik untuk membuat kesimpulan dari materi yang sudah dipelajari hari ini
- Dilanjutkan dengan mengerjakan soal pilihan ganda 10 soal untuk mengetahui perkembangan kognitif pada masing-masing peserta didik secara berkala
- Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan memberikan motivasi dan dilanjutkan do'a bersama

c. Observasi

Tahap observasi dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung menggunakan instrumen observasi. Asesmen formatif ini terkait dengan beberapa kriteria untuk mengukur kemampuan non-kognitif, meliputi :

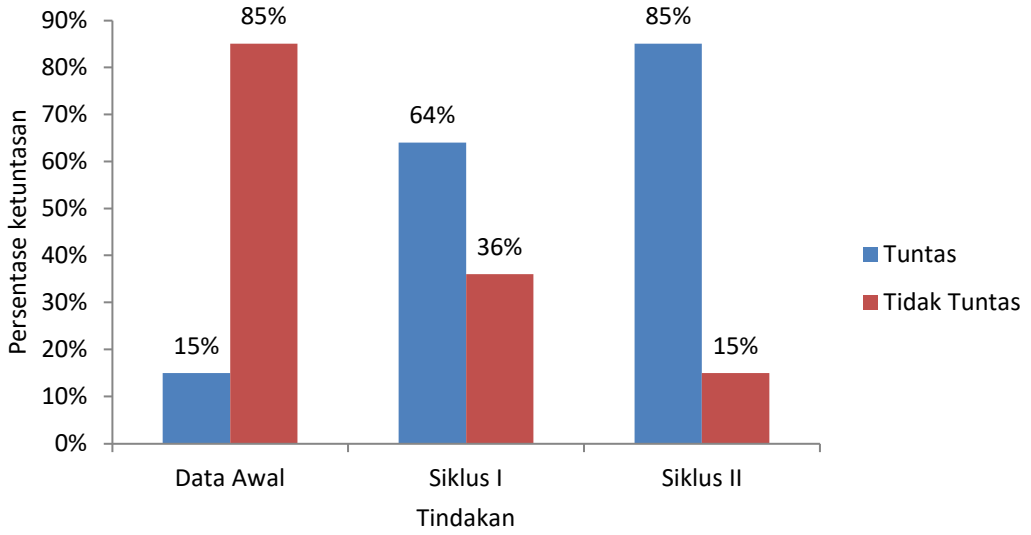
1. Penilaian sikap
   - Tanggung jawab
   - Disiplin
   - Kerjasama
   - Partisipan
2. Penilaian Keterampilan
   - Kesesuaian
   - Ketepatan
   - Media (properti)
   - Tanya jawab

d. Refleksi

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan kegiatan evaluasi terhadap serangkaian kegiatan pembelajaran pada siklus 1. Berdasarkan hasil evaluasi, diperoleh beberapa refleksi dari sistem pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut :

- Terjadi peningkatan terhadap minat belajar peserta didik dalam melakukan metode belajar dengan *role playing*
- Alokasi waktu yang digunakan sudah efektif untuk menyampaikan seluruh materi pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran

- Guru memberikan motivasi untuk terus belajar secara aktif melalui kegiatan *role playing* tersebut
- Setiap peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, seperti memberikan pertanyaan, komentar atau saran perbaikan
- Pelaksanaan pembelajaran siklus II berlangsung secara lebih kondusif dan efektif. Hal ini terbukti dari hasil rata-rata nilai dengan ketuntasan belajar mencapai persentase 85% peserta didik. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran dengan metode *role playing* tidak perlu diulang kembali karena sudah memenuhi indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan.



Gambar 2. Diagram persentase ketuntasan hasil belajar

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah berlangsung sangat baik dan kondusif dengan nilai tertinggi dan terendah berturut turut adalah 97 dan 60. Tabel 1 menunjukkan hasil penilaian saat tindakan siklus II, dengan rata-rata nilai yang diperoleh kelas VII B adalah 84.09. Diperoleh rata-rata persentase ketuntasan 85 % dengan jumlah peserta didik 21 dari 33 peserta didik, sementara 12 lainnya dinyatakan "Tidak tuntas". Berdasarkan hasil refleksi terhadap tindakan pada siklus II, maka peneliti menyatakan telah mencapai target pencapaian yaitu 85%. Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik ditunjukkan pada gambar 2 dengan rincian pada tabel 1. Maka, peneliti menyatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII B pada mata pelajaran IPA khususnya materi sistem tata surya di SMP Negeri 2 Semarang.

Tabel 1. Persentase Penilaian Peserta didik

Keterangan	Data Awal	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata Nilai	61.54	82.42	84.09
Nilai Tertinggi	90	100	97
Nilai Terendah	30	55	60
Tuntas	5	21	28
Tidak Tuntas	28	12	5
Persentase Ketuntasan (%)	15%	64%	85%
Persentase Belum Tuntas (%)	85%	36%	15%

Perolehan nilai yang berhasil mencapai target ketuntasan merupakan bukti bahwa metode *role playing* dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPA. Dengan metode tersebut, peserta didik lebih termotivasi untuk aktif dalam mengikuti serangkaian alur kegiatan pembelajaran di setiap siklus penelitian. Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan non-kognitif pada peserta didik. Keterampilan berpikir yang semakin meningkat, keaktifan berpartisipasi, kemampuan gotong royong dengan menjalin kerja sama dan sikap bertanggung jawab pada setiap kelompok. Hal ini sejalan dengan kelebihan dari metode *role playing* menurut Basri (2017) yaitu peserta didik akan dilatih untuk bersikap gotong royong dengan membangun kerja sama dan bertanggung jawab dalam setiap kelompok. Peserta didik akan berpartisipasi secara aktif sesuai dengan peran yang dimainkan. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah untuk memahami dan mengingat bahan materi yang diperankan sesuai dengan materi ajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data hasil belajar pada peserta didik kelas VII B, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* pada pelajaran IPA materi sistem tata surya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil rata-rata jumlah dan persentase ketuntasan pada siklus I adalah 82.42 dan 64%. Sementara pada siklus II diperoleh rata-rata jumlah dan persentase ketuntasan adalah 84.1 dan 85%. Berdasarkan ketercapaian keberhasilan peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini, maka disampaikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut :

a. Sebelum menentukan metode dan strategi pembelajaran yang efektif, guru harus mempertimbangkan topik dan tujuan pembelajaran serta kondisi lingkungan belajar
b. Guru dapat menerapkan metode *role playing* dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu meningkatkan keaktifan dan keterampilan pada setiap peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, H., Wiryanto, & Muhimmah, H. A. (2023). Konsep Merdeka Belajar Dalam Perspektif Teori Belajar Humanistik. *Ilmiah Pendidikan Dasar*, *08*(01).

Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa ndonesia Sisw Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Pendidikan Dan Pengajara*, *1*(1), 38–53.

Dede, N. salim, Afriyuni, Y. devi, & Fauziah, A. nurul. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *4*(2), 9–16.

Enda, T. N., & Yatmin, Y. (2021). Representasi Pengetahuan Terhadap Sistem Among Dalam Penanaman Pendidikan Karakter Siswa. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar …*, 828–836. https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/1639%0Ahttps://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/1639/1247

Fajri, S., & Trisuryanti, T. (2021). Gagasan Sistem Among Ki Hajar Dewantara dalam Membangun Pendidikan di Indonesia Sejak 1922 Sampai dengan 2021. *Tarikhuna: Journal of History and History Education*, *4*(1), 18–27. https://doi.org/10.15548/thje.v3i1.2833

Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, *10*(2), 63–74.

https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.270

Hilala, Y. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Penerapan Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Marisa. *Pendidikan Masyarakat Dan Pengabdian*, *02*(2), 539–552.

Irawati, D., Masitoh, S., & Nursalim, M. (2022). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara sebagai Landasan Pendidikan Vokasi di Era Kurikulum Merdeka. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, *7*(4), 1015–1025. https://doi.org/10.58258/jupe.v7i4.4493

Kencana Sari, F. F. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, *34*(1), 62–76. https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i1.p62-76

Kurnia, A., & Sunarno, W. (2021). *Profil Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Soal Tes Pilihan Ganda pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. *04*(September), 27–32.

Madkour, M., & Mohamed, R. A. A. M. (2016). Identifying College Students' Multiple Intelligences to Enhance Motivation and Language Proficiency. *English Language Teaching*, *9*(6), 92. https://doi.org/10.5539/elt.v9n6p92

Nasrullah, N., & Adi, H. C. (2022). Nilai-nilai pendidikan Islam dalam ajaran Ki Hajar Dewantara. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan ...*, *20*(2), 1269–1278. https://www.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/ekspose/article/view/1417

Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Lingkungannya*. *1*(1), 611–620.

Paudi, Z. I. (2019). *Penerapan Metode Role Playing pada Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *7*, 111–120. https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022

Sulistiyohadi, A. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran pada Materi Sistem Pencernaan untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, *1*(2), 104–111. https://doi.org/10.23971/jpsp.v1i2.3326

Wahyuni, A. S., & Ganesha, U. P. (2022). *Jurnal Pendidikan MIPA*. *12*, 118–126.

Yusnidar. (2023). *Penggunaan Model Role Playing dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas XI-1 Materi Sistem Pencernaan Manusia pada SMA Negeri 1 Baktiya*. *1*(1), 30–51.

Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). *Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa 1*(1), 244–250.