

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN PADA BIDANG STUDI IPA TERPADU MATERI SISTEM PENCERNAAN DAN PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS VIII-1 SMP NEGERI 1 PATUMBAK**

**Dina Haloho**  
SMP Negeri 1 Patumbak

---

### **ABSTRAK**

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Patumbak di Jalan Perjuangan II No 112, Desa Sigaragara, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang. Materi Pembelajaran yang diterapkan selama pengambilan data di kelas adalah Sistem Pencernaan dan Sistem Pernapasan pada Manusia. Penelitian ini dilakukan pada bulan September 2013 sampai dengan Desember 2013. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 1 (satu) kelas yaitu kelas VIII-1 SMP Negeri 1 Patumbak sebanyak 40 orang. Pemilihan kelas ini sebagai tempat penelitian karena hasil belajar dan aktivitas belajar siswa di kelas ini masih kurang memuaskan, dan di kelas ini tersedia instalasi listrik sehingga memungkinkan menggunakan media infokus. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif bermain peran hasil belajar siswa dari Siklus ke Siklus berikutnya mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif bermain peran pada Formatif I dan Formatif II menunjukkan 24 orang tuntas individu dan tuntas kelas sebesar 60% dan 34 orang tuntas individu dan kelas 85% tuntas kelas. Ini berarti siklus I belum mencapai ketuntasan minimum, namun pada siklus II telah mencapai ketuntasan minimum. Data aktivitas siswa menurut pengamatan pengamat pada Siklus I antara lain menulis, membaca (29,6%), mengerjakan LKS (31,5%), bertanya sesama teman (15,8%), bertanya kepada guru (15%), dan yang tidak relevan dengan KBM (8,1%). Data aktivitas siswa menurut pengamatan pada Siklus II antara lain menulis, membaca (25%), mengerjakan LKS (48%), bertanya sesama teman (12%), bertanya kepada guru (9%), dan yang tidak relevan dengan KBM (6%). Minat belajar siswa dari sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif bermain peran mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif bermain peran. Berdasarkan data yang diperoleh dengan memberikan angket kepada siswa, sebelum dilakukan pembelajaran kooperatif bermain peran rata-rata sikap senang terhadap pelajaran IPA Terpadu yakni 67,9 meningkat menjadi 80,5 setelah penerapan model pembelajaran

*PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN PADA BIDANG STUDI IPA TERPADU MATERI SISTEM PENCERNAAN DAN PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS VIII-1 SMP NEGERI 1 PATUMBAK*

kooperatif bermain peran, sebelum dilakukan pembelajaran kooperatif bermain peran rata-rata sikap ingin tahu siswa terhadap pelajaran IPA Terpadu 71,9 meningkat menjadi 81,2 setelah penerapan model pembelajaran kooperatif bermain.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Model Pembelajaran Bermain Peran

## **PENDAHULUAN**

Apa yang sebenarnya yang diharapkan guru dalam mengajar? Sebagai pendidik, peran guru di dalam kelas menghadapi 25 sampai 40 anak didik dan mungkin saja menghabiskan lebih kurang lima jam setiap hari. Bahkan para guru melakukan komunikasi dengan para peserta didik, secara individu atau kelompok dalam keberagaman bentuk interaksi untuk mencapai tujuan pengajaran. Para guru diharapkan dapat mengendalikan, mengarahkan, membimbing, menyampaikan materi pelajaran, menjelaskan dan membawa peserta didik pada situasi pembelajaran yang mendekati kepuasan peserta didik.

Meburut Bloom dalam Syafaruddin (2005:38) dari hasil penelitian ditemukan bahwa dalam peristiwa pembelajaran, yaitu: 1) Ada pelajar-pelajar yang baik dan kurang baik, 2) Ada pelajar yang cepat dan pelajar yang lambat, dan 3) Kebanyakan pelajar menjadi sangat erat keberhasilannya dengan kemampuan belajar, tingkat pembelajaran lebih tinggi, dan motivasi pembelajaran lebih tinggi yang diberikan dengan kondisi pembelajaran yang menyenangkan.

Tentu saja mengajar bukan tugas mudah. Hal yang diharapkan adalah guru melaksanakan pembelajaran efektif. Guru mengajar dengan efektif dan murid belajar secara efektif pula dengan memperoleh keterampilan khusus, pengetahuan dan terbentuk sikapnya. Karena itu pengajar efektif adalah juga pengajar yang siswanya merasa senang dan bermakna.

Para guru harus memperbaiki sistem, strategi dan manajemen pembelajaran yang cenderung menekankan aspek kognitif semata, sebab dengan cara seperti itu nilai hanya sampai pada dataran pengetahuan atau diketahui saja tapi kurang sampai pada dataran pengalaman atau keahlian.

Penerapan pembelajaran IPA di kelas VIII-1 SMP Negeri 1 Patumbak yang berlangsung hampir monoton tidak lagi terasa menantang bagi siswa kelas VIII-1 sehingga minat belajarnya menurun. Keadaan ini ternyata berujung pada ketidaktercapaian ketuntasan belajar siswa kelas VIII-1 secara klasikal. Beberapa siswa yang unggul nilainya

## *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN PADA BIDANG STUDI IPA TERPADU MATERI SISTEM PENCERNAAN DAN PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS VIII-1 SMP NEGERI 1 PATUMBAK*

memuaskan namun tidak sedikit siswa yang nilainya di bawah ketuntasan. Kemudian sikap individualisme siswa masih tinggi, dan aktivitas siswa dalam belajar masih banyak yang tidak relevan dengan KBM. Dalam mempelajari IPA di SMP Negeri 1 Patumbak selama ini, aktivitas belajar siswa juga belum dapat dikategorikan aktif. Memang siswa selalu mengumpulkan tugas (PR) mereka, namun pada saat proses pembelajaran siswa masih pasif. Jarang siswa yang bertanya dan hanya beberapa siswa (3 siswa) yang menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Pada saat peneliti (guru) melakukan pembelajaran kooperatif siswa sering melakukan aktivitas yang tidak relevan dengan KBM, seperti bercerita pada saat diskusi, mengganggu teman, ataupun keluar masuk kelas yang mana sikap dan aktivitas belajar siswa ini mempengaruhi hasil belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan/kurang baik. Sebagai contoh nilai harian I siswa yang dilakukan pada bulan Agustus hanya 45% siswa yang mendapat nilai lulus KKM IPA (75) yang ditetapkan di SMP Negeri 1 Patumbak, tempat peneliti (guru) bertugas.

Siswa kelas VIII-1 kurang dituntut mengembangkan kemampuan berpikir tinggi sehingga siswa akan mengalami kesulitan bila siswa dihadapkan kepada bahan pembelajaran baru yang menghendaki penalaran intelektual. Sedangkan pembelajaran saat ini sangat menuntut kemampuan siswa dalam berpikir. Bukan hanya sekedar memiliki kemampuan prosedural menyelesaikan soal-soal. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengupayakan perbaikan pembelajaran yang peneliti lakukan dengan cara menerapkan model pembelajaran bermain peran. Pada penelitian ini, peneliti (guru) akan membuat skenario yang menjelaskan materi ajar kepada siswa.

### **METODE PENELITIAN**

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Patumbak di Jalan Perjuangan II No 112, Desa Sigaragara, Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deli Serdang. Materi Pembelajaran yang diterapkan selama pengambilan data di kelas adalah Sistem Pencernaan dan Sistem Pernapasan pada Manusia. Penelitian ini dilakukan pada bulan September 2013 sampai dengan Desember 2013. Subjek dalam penelitian ini sebanyak I (satu) kelas yaitu kelas VIII-1 SMP Negeri 1 Patumbak sebanyak 40 orang. Pemilihan kelas ini sebagai tempat penelitian karena hasil belajar dan aktivitas belajar siswa di kelas ini masih kurang memuaskan, dan di kelas ini tersedia instalasi listrik sehingga memungkinkan menggunakan media infokus.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Siklus I**

Nilai terendah Formatif 1 adalah 40 dan tertinggi adalah 90 dengan 16 orang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan atau ketuntasan klasikal adalah sebesar 60%. Nilai ini berada di sedikit bawah kriteria keberhasilan sehingga dapat dikatakan KBM Siklus 1 kurang berhasil memberi ketuntasan belajar dalam kelas. Nilai rata-rata kelas adalah 72. Data hasil Formatif 1 ini dapat disajikan kembali dalam grafik histogram sebagai berikut:

### **Data Aktivitas Belajar Siswa**

Selain hasil belajar siswa pada siklus I juga ditemukan skor aktivitas belajar siswa. Penilaian aktivitas diperoleh dari lembar observasi aktivitas. Pengamatan dilakukan oleh dua pengamat selama 20 menit kerja kelompok dalam setiap KBM atau 40 menit dalam satu siklus. Dengan pengamatan setiap 2 menit, maka nilai yang teramati untuk satu kategori aktivitas selama 40 menit adalah 20 kali. Pada siklus 1 rata-rata aktivitas 1 yakni menulis dan membaca memperoleh proporsi 29,6%. Nilai ini menunjukkan bahwa penerapan model masih asing bag siswa, sebagian besar siswa belum memahami kegiatan apa yang dikerjakannya sehingga aktivitas individual dalam diskusi yang pasif masih mendominasi.

### **Refleksi**

Setelah Peneliti (guru) melaksanakan tindakan pada siklus I, dengan Model Pembelajaran Bermain Peran kemudian di evaluasi maka ditemukan kekurangan-kekurangan antara lain:

1. Guru sudah mengolah pembelajaran dengan cukup baik, hanya saja ada dua aspek yang meninggalkan nilai hxrang baik yakni menghubungkan pelajaran sekarang dengan pelajaran terdahulu dan pengelolaan waktu.
2. Siswa pada saat bermain peran masih tergantung untuk membaca teks skenario, sehingga masih tersendat-sendat mengungkapkan dialognya. Hal ini mengakibatkan penampilan siswa kurang menarik, dan siswa yang memperhatikan inenjadi kurang serius dan antusias.
3. Nilai yang diperoleh siswa pada tes formatif 1 yang mencapai KKM (75) masih sebanyak **24** siswa dari **40** siswa atau sebesar **60%**. Namun hasil belajar siswa ini sudah meningkat di dibandingkan dengan hasil pretes siswa.

## *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN PADA BIDANG STUDI IPA TERPADU MATERI SISTEM PENCERNAAN DAN PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS VIII-1 SMP NEGERI 1 PATUMBAK*

4. Aktivitas belajar siswa sudah terjadi peningkatan, namun masih dikategorikan kurang aktif karena, tingginya aktivitas yang tidak relevan dengan KBM yakni 8,1% dan masih tingginya aktivitas individual membaca dan menulis 29,6%.

Berdasarkan hasil tersebut Peneliti (guru) merasa masih kurang memuaskan, karena tindakan pada siklus I belum berhasil. Maka Peneliti berencana pada tindakan tindakan pada siklus II dengan merevisi beberapa tindakan pada siklus I agar menjadi lebih maksimal pada siklus II.

### **Siklus II**

Merujuk pada Tabel 4.6, nilai terendah untuk Formatif II adalah 30 dan tertinggi adalah 90 dengan 6 orang mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan atau ketuntasan klasikal adalah sebesar 85%. Nilai ini sudah mencapai kriteria keberhasilan sehingga dapat dikatakan KBM Siklus 2 berhasil memberi ketuntasan belajar dalam kelas. Nilai rata-rata kelas adalah 77.

### **Aktivitas Belajar Siswa**

Selain hasil belajar siswa pada siklus II juga ditemukan skor aktivitas belajar siswa. Penilaian aktivitas diperoleh dari lembar observasi aktivitas. Pengamatan dilakukan oleh dua pengamat selama 20 menit kerja kelompok dalam setiap KBM atau 40 menit dalam satu siklus. Dengan pengamatan setiap 2 menit, maka nilai yang teramati untuk satu kategori aktivitas selama 40 menit adalah 20 kali.

### **Minat siswa**

Sikap konstruktif siswa terhadap mata pelajaran diidentifikasi melalui kuisioner yang diberikan kepada siswa sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif bermain peran dan setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe bermain peran. Kuisioner yang diberikan terdiri dari dua puluh item yang terbag dalam tiga indikator. Penilaian dilakukan melalui skala penilaian yang terdiri dari empat skala mulai dari 1 sampai 4.

Berdasarkan analisis kegagalan siklus I memiliki beberapa kekurangan, oleh karena itu sebelum pelaksanaan siklus II peneliti harus terlebih dulu merencanakan revisi (tindakan perbaikan). Adapun kekurangan dan revisi siklus II yang dilaksanakan ialah:

Kekurangan siklus I

1. Siswa pada saat bermain peran masih tergantung untuk membaca teks skenario, sehingga inasih tersendat-sendat mengungkapkan dialognya. Hal ini mengakibatkan

*PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN PADA BIDANG STUDI IPA TERPADU MATERI SISTEM PENCERNAAN DAN PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS VIII-1 SMP NEGERI 1 PATUMBAK*

penampilan siswa kurang menarik, dan siswa yang memperhatikan menjadi kurang serius dan antusias.

2. Nilai yang diperoleh siswa pada tes formatif 1 yang mencapai KKM (75) masih sebanyak 24 siswa dari 40 siswa atau sebesar 60%. Namun hasil belajar siswa ini sudah meningkat di bandingkan dengan hasil pretes siswa.
3. Aktivitas belajar siswa sudah terjadi peningkatan, namun masih dikatagorikan kurang aktif karena, tingginya aktivitas yang tidak relevan dengan KBM yakni 81% dan Inasih tingginya anktivitas individual membaca dan menulis 29,6%.

Perbaikan yang dilakukan adalah:

1. Meningkatkan pengawasan terhadap proses diskusi siswa. Siswa yang ribut dikenai hukuman agar tidak mengganggu temannya yang lainnya.
2. Agar siswa tidak tersendat-sendat lagi, pada saat bermain peran, maka peneliti (guru) memilih siswa yang dianggap mampu untuk memerankan tokoh pada skenario yang sudah disiapkan guru dan membentuk 2 grup yaitu grup A dan grup B. Guru tidak lagi menyuruh setiap kelompok untuk melakukan drama/ penampilan melainkan melalui dua grup yang nantinya grup tersebut digilir tampil pada pertemuan 3 dan 4.
3. Agar siswa lebih memahami materi pelajaran system pernapasan peneliti (guru) di akhir pembelajaran untuk memberikan penguatan dengan memutar video Sistem Pernapasan Manusia, jadi guru tidak llanya menampilkan gambar-gambar atau charta.

Untuk aktivitas belajar siswa dari siklus I mengalami peningkatan pada siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan observer pada siklus I aktivitas siswa yang paling dominan yakni mengejakan LKS (31,5%), aktivitas menulis, membaca (29,6%), akbvitas bertanya pada teman (1 5,8%), aktivitas bertanya pada guru (15%), dan aktivitas yang tidak relevan dengan KBM (8,1°A). Pada siklus II aktivitas menulis,membaca menurun menjadi 25% yang mana menunjukkan siswa lebih bersifat kooperatif sehingga menurun aktivitas individualisme menulis dan membaca. Aktivitas mengerjakan LKS naik menjadi 48% yang menunjukkan siswa lebih antusias terhadap pembelajaran, lebih kondusif mengikuti pelajaran, dan lebih aktif. Aktivitas bertanya pada teman menjadi 12%, hal ini kurang baik menurut peneliti, seharusnya aktivltas ini meningkat agar menunjukkan sifat kooperatif siswa meningkat. Aktivitas bertanya pada guru turun menjadi 6% yang menunjukkan siswa lebih terampil

*PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN PADA BIDANG STUDI IPA TERPADU MATERI SISTEM PENCERNAAN DAN PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS VIII-1 SMP NEGERI 1 PATUMBAK*

berpikir sendiri dan berkurang ketergantungan kepada gurunya. Aktivitas yang tidak relevan dengan KBM turun menjadi 6% yang menunjukkan siswa lebih kondusif dan serius mengikuti pelajaran.

Minat belajar siswa dari sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif bermain peran mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif bermain peran. Berdasarkan data yang diperoleh dengan memberikan angket kepada siswa, sebelum dilakukan pembelajaran kooperatif bermain peran rata-rata sikap senang terhadap pelajaran IPA Terpadu yakni 67,9 meningkat menjadi 80,5 setelah penerapan model pembelajaran kooperatif bermain peran, sebelum dilakukan pembelajaran kooperatif bermain peran rata-rata sikap ingin tahu siswa terhadap pelajaran IPA Terpadu 71,9 meningkat menjadi 81,2 setelah penerapan model pembelajaran kooperatif bermain peran. Sebelum dilakukan pembelajaran kooperatif bermain peran rata-rata sikap ingin membantu yang kesulitan belajar IPA Terpadu yakni 61,6 meningkat menjadi 80,9 setelah penerapan metode pembelajaran kooperatif bermain peran.

## **KESIMPULAN**

Setelah data-data tes hasil belajar, dan aktivitas belajar siswa, selama belajar terkumpul kemudian dianalisis sehingga dapat disimpulkan antara lain:

1. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif bermain peran hasil belajar siswa dari Siklus ke Siklus berikutnya mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif bermain peran pada Formatif I dan Formatif II menunjukkan 24 orang tuntas individu dan tuntas kelas sebesar 60% dan 34 orang tuntas individu dan kelas 85% tuntas kelas. Ini berarti siklus I belum mencapai ketuntasan minimum, namun pada siklus II telah mencapai ketuntasan minimum.
2. Data aktivitas siswa menurut pengamatan pengamat pada Siklus I antara lain menulis, membaca (29,6%), mengerjakan LKS (31,5%), bertanya sesama teman (15,8%), bertanya kepada guru (15%), dan yang tidak relevan dengan KBM (8,1%). Data aktivitas siswa menurut pengamatan pada Siklus II antara lain menulis, membaca (25%), mengerjakan LKS (48%), bertanya sesama teman (12%), bertanya kepada guru (9%), dan yang tidak relevan dengan KBM (6%).

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN PADA BIDANG STUDI IPA TERPADU MATERI SISTEM PENCERNAAN DAN PERNAPASAN MANUSIA DI KELAS VIII-1 SMP NEGERI 1 PATUMBAK

3. Minat belajar siswa dari sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif bermain peran mengalami peningkatan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif bermain peran. Berdasarkan data yang diperoleh dengan memberikan angket kepada siswa, sebelum dilakukan pembelajaran kooperatif bermain peran rata-rata sikap senang terhadap pelajaran IPA Terpadu yakni 67,9 meningkat menjadi 80,5 setelah penerapan model pembelajaran kooperatif bermain peran, sebelum dilakukan pembelajaran kooperatif bermain peran rata-rata sikap ingin tahu siswa terhadap pelajaran IPA Terpadu 71,9 meningkat menjadi 81,2 setelah penerapan model pembelajaran kooperatif bermain.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., (2003), *Munajen~enP enelitian*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 200 1. *Dasur-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah. Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineksa Cipta
- Fogg, P. (2001). *A history professor engages students by givrng them a role in the action*. Chronicle of figher Education.
- Jill Hadfield (1 986). *Classroom Dynamic*. Oxford University Press
- Joyce, B. R., & Weil, M. (2000). *Role Playing; Studying Social Behavior and Values*. In *Models of Teaclzing*. Allyn and Bacon.
- Joyce, B., Weil, M. & Calhoun, E. (2009), *Model-Model Pentbefajaran*, Edisi Delapan, Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Nur, Moh. 200 1. *Pemolivoasian Siswa untuk Belajar*. Surabaya. University Press. Universitas Negeri Surabaya.
- Poorman, P. B. (2002. *Biograplzy and role-playing; fostering empathy in ubnornzal psycholoo*. Teaching of Psychology.
- Sardiman, (2001), *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sardiman, A.M. 1996. *Interaksi dan Motivasi Relajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Slameto, (2003), *Belajur dun Faktor-Faktor yang Menzpengurulzinya*, hneka Cipta, Jakarta.
- Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan, Suaru Pen~lekutan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto, (2007), *Model-Model Pem belajaran Inovalrf Berorientasi Kotzstruktivistik*, restasi Pustaka, Jakarta.