

Penggunaan Metode Bermain Peran Berbasis PBL Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMP

Aris Setyono¹, Muriani Nur Hayati¹, Bayu Widiyanto¹

¹Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pancasakti Tegal.
Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.
Email : murianinh@upstegal.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah (1) Mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik Kelas VIII E SMP N 4 Petarukan tahun pelajaran 2021/2022 pada materi pernapasan manusia dengan metode Bermain Peran. (2) Mengetahui peningkatan hasil belajar afektif peserta didik Kelas VIII E SMPN 4 Petarukan tahun pelajaran 2021/2022 pada materi pernapasan manusia dengan metode Bermain Peran. Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK). Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VII E di SMP N 4 Penarukan Kabupaten Pemalang tahun pelajaran 2021/2022 sebanyak berjumlah 30 peserta didik, yang terdiri dari 14 peserta didik putra dan 16 peserta didik putri. Teknik pengambilan sampel menggunakan Siklus 1 dan Siklus 2. Data diambil dengan menggunakan lembar tes dan lembar angket. Dibuktikan Rata-rata hasil belajar dari semua siklus telah mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Maka dengan hasil ini target yang ingin dicapai dari peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 75% dapat dicapai, dengan tingkat ketuntasan 20% menjadi 90% hal ini mengalami peningkatan 70%..

Kata kunci: Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL), Hasil Belajar, Motode Bermain Peran

PENDAHULUAN

Proses pendidikan di Indonesia pada Pelaksanaan pembelajaran IPA, harus dirancang sesuai dengan kebutuhan, karakter, dan kemampuan peserta didik. Tidak bisa hanya dilakukan dengan sekedar transfer ilmu (*transfer knowledge*) dari guru ke peserta didik. Tetapi harus mengarahkan peserta didik untuk berfikir kritis dan dapat menyelesaikan masalahnya sendiri atau problem solving yang disebut dengan pembelajaran *higher order thinking skill* (Kunandar, 2011).

Salah satu hal yang memegang peran penting bagi keberhasilan proses pembelajaran adalah guru. Pelaksanaan pembelajaran yang baik sangat dipengaruhi oleh perencanaan yang baik pula. Pada prinsipnya pembelajaran merupakan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru sangat mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik, sehingga untuk mendukung keberhasilan pembelajaran diperlukan media/ model/ metode pembelajaran yang tepat (Dalhar, 2011).

Persoalannya sekarang adalah bagaimana menentukan dan memilih metode pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar peserta didik secara aktif dan mandiri. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap metode pembelajaran memiliki implikasi strategi untuk pengembangan potensi peserta didik. Tetapi pada umumnya para guru masih memiliki kelemahan dalam menentukan metode yang terbaik untuk dipilih dan diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya di kelas. Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar memperhatikan karakteristik siswa sehingga dengan metode tersebut guru mampu memancing emosi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran..

Metode belajar model bermain peran merupakan salah satu model yang dapat menjadikan peserta didik aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan peserta didik, antara peserta didik dengan peserta didik yang lain. Dalam hal ini tentu saja, metode belajar bermain peran memudahkan peserta didik menemukan

dan memahami konsep- konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan peserta didik yang lain. Sebab metode belajar bermain peran, dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas (Dalhar, 2011).

Menurut Piaget dalam Siska (2011), awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya. Pelaksanaan bermain peran ini disertai dengan apron (karton bertuliskan nama peran) yang dikalungkan pada peserta didik sesuai perannya. Tujuannya adalah untuk memperjelas peran seorang peserta didik. Penggunaan kartu peran sebagai salah satu media pembantu dalam belajar sangat menunjang, apalagi diperankan sehingga berkesan hidup, bergerak serta dapat diamati langsung, sehingga membantu peserta didik dalam menganalogikan dengan benda pada peristiwa yang diperankan. Kesan yang didapatkan peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran pada materi yang dipelajari akan lebih kuat, diharapkan dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan minat peserta didik, yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan Selviana (2013), dengan judul Pengaruh metode bermain peran terhadap keaktifan dan hasil belajar IPA Biologi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Berbah. Diperoleh kesimpulan penggunaan metode bermain peran efektif digunakan dalam pembelajaran IPA. Peserta didik tampak lebih berminat dan antusias untuk melaksanakan belajar. Tingkat partisipasi peserta didik lebih baik serta kemampuan menggunakan pendapat dan saran juga menjadi lebih. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar peserta didik .

Berdasarkan hasil wawancara dari salah satu guru di SMP N 4 petarukan yang mengajar di kelas VIII E menuturkan bahwa dalam mengikuti pelajaran IPA perserta didik

banyak yang tidak memperhatikan guru. Proses pembelajaran lebih terlihat satu arah, peserta didik kurang dapat mengekspresikan dirinya, sehingga ide atau gagasan baru kurang bisa muncul. Ketuntasan klasikal di kelas tersebut masih di bawah rata-rata KKM yang disyaratkan, yaitu 75, peserta didik tidak mau mengungkapkan ide-ide atau gagasan baru sehingga siswa malu-malu bertanya dan mengekspresikan dirinya. Akhirnya proses pembelajaran yang terjadi hanya sebatas penyampaian informasi saja, kurang terkait dengan lingkungan sehingga peserta didik tidak mampu memanfaatkan konsep keilmuan dalam proses pemecahan masalah kehidupan yang dialami siswa sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Rancangan penelitian tindakan kelas dipilih karena masalah yang akan dipecahkan berasal dari proses belajar mengajar.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan SMP Negeri 4 Petarukan Kabupaten Pematang.

Target/Subjek Penelitian

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 4 Petarukan Kabupaten Pematang tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 30 peserta didik, yang terdiri dari 14 peserta didik putra dan 16 peserta didik putri dengan karakteristik mempunyai hasil belajar yang sedang.

Prosedur

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Siklus I

1. Perencanaan

- a. Pada pengajaran berdasarkan masalah membutuhkan sarana dan prasarana yang perlu diidentifikasi, di rancang pengadaannya.
 - b. Peneliti dan rekan sejawat secara kolaboratif menyusun lembar tugas, merancang pembentukan kelompok kecil yang heterogen.
 - c. Peneliti menyiapkan lembar observasi, pendokumentasian, lembar refleksi, dan evaluasi.
2. Tindakan
- a. Peneliti memberikan informasi awal tentang proses pembelajaran yang akan di tempuh dan tugas yang harus diselesaikan peserta didik secara singkat, jelas, dan penuh suasana kehangatan.
 - b. Selama penyajian informasi dalam proses pembelajaran guru mitra bertindak sebagai pengamat dan pencatat.
 - c. Peneliti membentuk kelompok-kelompok kecil yang kemampuannya heterogen terdiri 5 anak yang didasarkan pada rata-rata kemampuan peserta didik.
 - d. Peneliti mengatur tempat duduk agar sedemikian rupa sehingga satu sama lain dapat bertatap muka.
 - e. Peneliti membagikan lembar tugas untuk dipelajari dan didiskusikan secara berkelompok dengan di pandu oleh ketua kelompok.
 - f. Peneliti berkeliling untuk mengawasi aktivitas kelompok.
 - g. Peneliti meminta pada ketua kelompok agar melaporkan hambatan-hambatan yang di alami oleh anggota kelompoknya, jika diperlukan peneliti dapat memberikan bantuan kepada kelompok.
 - h. Peneliti memberi kesempatan kepada kelompok yang sudah siap untuk mempresentasikan hasil yang diperoleh dalam kerja kelompoknya.
3. Pengamatan
- a. Guru mitra (berkolaborasi) mengamati kegiatan kelompok serta kerjasama antar kelompok.
 - b. Dengan pendekatan yang partisipatif mengamati jalannya proses pembelajaran.
 - c. Mengamati aktivitas peserta didik pada saat tutor memberikan penjelasan kepada temannya yang memerlukan bantuan.
 - d. Mengamati dan mencatat peserta didik yang aktif di dalam kerja sama kelompok dan selama proses pembelajaran.
 - e. Mengamati dan memberi pujian kepada kelompok yang telah melakukan persentasi.

f. Mengamati hasil belajar peserta didik.

4. Refleksi

- a. Menganalisis hasil pengamatan untuk dibuat simpulan sementara terhadap pelaksanaan pengajaran pada siklus I, termasuk kemungkinan mengubah susunan anggota kelompok berdasarkan efektifitas kinerja kelompoknya.
- b. Mendiskusikan hasil analisis untuk tindakan perbaikan pada pelaksanaan kegiatan penelitian dalam siklus II.

Siklus II

Kegiatan siklus II pada dasarnya hampir sama dengan kegiatan siklus I, siklus II merupakan perbaikan atau penyempurnaan dari siklus I yang didasarkan dari hasil refleksi pada siklus I. Tahapnya tetap meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Materi pelajaran berkelanjutan. Diharapkan efektifitas kerja kelompok peserta didik semakin tinggi.

Teknik Analisis Data

1. Nilai Hasil Belajar Individual

Nilai hasil belajar individual yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran melalui model pembelajaran dengan metode Bermain Peran Berbasis Pemecahan Masalah (*Problem Based Learning*) disesuaikan dengan KKM mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII E di SMP Negeri 4 Petarukan yaitu sebesar 75. Apabila peserta didik memperoleh nilai ≥ 75 maka dikategorikan tuntas, tetapi apabila peserta didik memperoleh nilai < 75 maka dikategorikan tidak tuntas.

Nilai rata rata kelas

Untuk menghitung nilai rata rata kelas menggunakan rumus:

$$M_x = \frac{LX}{N}$$

Keterangan:

M_x :Nilai rata-rata kelas

LX :Jumlah nilai seluruh peserta didik

N :Jumlah peserta didik

2. Ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal

Presentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal dengan rumus:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{LS}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

LS 2: 75 = Jumlah peserta didik yang mendapat nilai 2: 75

N = Banyaknya peserta didik

100% = Bilangan tetap

(Purwanto, 2018).

Hasil analisis data tersebut akan dijadikan penentuan tingkat keberhasilan peserta didik secara klasikal sesuai kriteria berikut.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Peserta didik dalam Persen

Rentang	Nilai	Kategori
74,00	100%	Sangat Tinggi
58,00	73,99%	Tinggi
42,00	57,99%	Sedang
36,00	41,99%	Rendah
20,00	35,99%	Sangat Rendah

(Arikunto/, 2016)

3. Nilai Hasil Belajar Afektif

Nilai Afektif individual yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran melalui model pembelajaran dengan metode Bermain Peran Berbasis Pemecahan Masalah (*Problem Based Learning*) adalah baik sesuaikan dengan KKM Sikap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII E di SMP Negeri 4 Petarukan

Prosedur dalam melakukan penilaian sikap yaitu menggunakan Teknik observasi dengan indikator pencapaian kompetensi hasil belajar afektif diukur dengan lembar penilaian sikap dengan indikator rasa ingin tau, ketelitian dan kejujuran, ketekunan dan tanggung jawab, ketrampilan dalam bertanya

4. Indikator Kinerja

a. Indikator Kuantitatif Pembelajaran

Pembelajaran dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila adanya peningkatan nilai peserta didik setiap siklusnya dari nilai KKM mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII E SMP Negeri 4 Petarukan yang sudah ditentukan yaitu 2: 75 dan dianggap tuntas belajar jika secara klasikal 75% dari jumlah peserta didik memperoleh nilai sekurangnya 75.

b. Indikator Kualitatif Pembelajaran

Indikator kualitatif pembelajaran dapat dilihat dari keterampilan proses *sains* peserta didik. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika keterampilan proses *sains* peserta didik berada pada kategori baik atau sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk melakukan situasi, ide, karakter khusus. Guru menyusun dan memfasilitasi permainan peran kemudian ditindaklanjuti dengan diskusi. Selama permainan peran berlangsung, peserta didik yang tidak turut bermain diberi tugas mengamati, merangkum dan mengevaluasi permainan peran (Mulyatiningsih, 2014).

Berdasar hasil penelitian dapat diambil hasil bahwa pembelajaran dengan model bermain peran, meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik Kelas VIII E SMPN 4 Petarukan tahun pelajaran 2021/2022 pada materi pernapasan manusia dan juga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Hasil

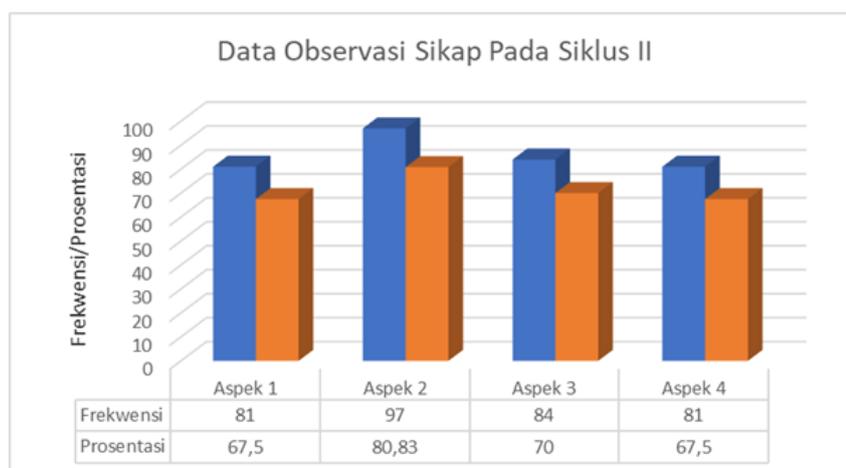
a. Data Hasil Observasi Sikap Peserta didik Siklus II

Aktivitas peserta didik pada siklus II diamati dengan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 4.8. Observasi Sikap Pada Siklus II

No aspek	Aspek yang dinilai	Skor perolehan (30 peserta didik)		
		Jumlah Skor	Jumlah Skor max	Persen (%)
1	Rasa ingin tahu (skor 1-4)	81	120	67,50
2	Ketelitian dan kejujuran dalam melaksanakan pengamatan (skor 1-4)	97	120	80,83
3	Ketekunan dan tanggung jawab dalam belajar berfungsi baik secara individu maupun kelompok (skor 1-4)	84	120	70,00
4	Ketrampilan dalam bertanya dan menjawab pada saat diskusi kelompok / diskusi kelas (skor 1-4)	81	120	67,50
Rata-rata		85,75		71,46
Kategori		Aktif		

Untuk lebih jelasnya data pengamatan perilaku peserta didik prasiklus pada tabel 2 dapat dibuat seperti pada gambar diagram 1



Gambar diagram 4.8 Data Observasi Sikap Pada Siklus II

Tabel 4.9 Peningkatan prosentasi Rata-Rata Pengamatan

Perilaku Peserta Didik Pada Siklus II

No	Komponen Aktivitas	Jumlah Rata-Rata Prosentasi Aspek
1	Siklus I	64,79
2	Siklus II	71,46
Jumlah Kenaikan Rata-rata		10,05

Berdasarkan Tabel 4.9 diatas, dapat diketahui bahwa aktivitas peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan, dari 64,79 % menjadi 71,46 % dengan jumlah kenaikan sebesar 10,05 % dari siklus I ke siklus II.

a. Data Hasil Belajar Peserta didik

Penilaian belajar pada siklus I didasarkan pada kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal tes yang diberikan dalam mencapai KKM yang dapat dilihat pada tabel 4.10. berikut ini

Tabel 4.10. Hasil Belajar Pada Siklus II

No.	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Keterangan	
				Ketuntasan	Jumlah
1.	95 – 100	4	13,33%	Tuntas	27
2.	85 – 94	14	46,67%	Tuntas	
3.	75 – 84	9	30 %	Tuntas	
4.	65 – 74	3	10%	Tidak Tuntas	3
5.	55 – 64				
6.	< 55				
Total		2545			
Rata-rata		84,83			
Nilai Tertinggi		100			
Nilai Terendah		65			

Berdasarkan table 4.10 dapat dilihat bahwa setelah diterapkannya metode bermain peran ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat dari prasiklus yaitu dari 30 peserta didik terdapat 27 (90,%) peserta didik yang mengalami ketuntasan dan terdapat 3 (10%) peserta didik yang belum mengalami ketuntasan. Untuk lebih jelasnya data nilai pada tabel 4.10. dapat dibuat seperti pada gambar diagram 4.10.

Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM=75) data perolehan nilai pada siklus II dapat disajikan dalam bentuk tabel 4.11.

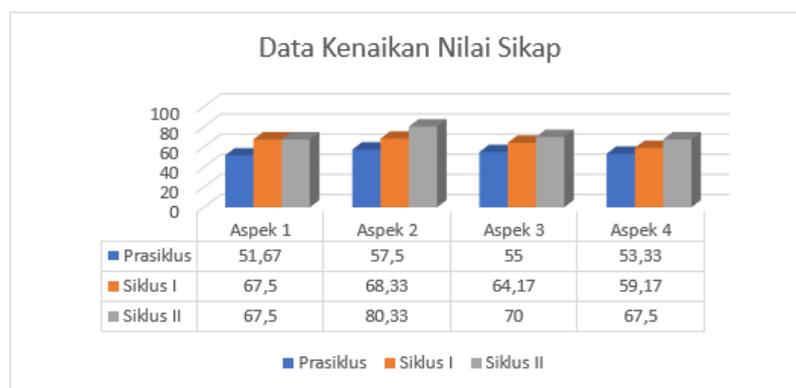
Tabel 4.11. Ketuntasan Belajar Siklus I

NO	Ketuntasan Belajar	Jumlah peserta didik	
		Jumlah	Persen (%)
1	Tuntas	27	90
2	Tidak Tuntas	3	10
Jumlah		30	100

Tabel 4.12. Peningkatan nilai sikap Peserta didik

No.	Kondisi	Aspek 1	Aspek 2	Aspek 3	Aspek 4
1	Prasiklus	51,67 %	57,50%	55,00%	53,33%
2	Siklus I	67,50%	68,33%	64,17%	59,17%
3	Siklus II	67,50%	80,33%	70,00%	67,50%

Untuk lebih jelasnya peningkatan persentase nilai sikap peserta didik dibuat seperti pada gambar diagram 4.12.



Gambar 4.12 Peningkatan Nilai sikap Peserta didik

Ketuntasan belajar peserta didik perolehan siklus II dapat diketahui bahwa, peserta didik yang memiliki nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM=75) sebanyak 3 peserta didik (10%), sedangkan yang sudah mencapai ketuntasan minimal sebanyak 27 peserta didik (90%).

3. Refleksi

a. Data Hasil Observasi Sikap Peserta didik

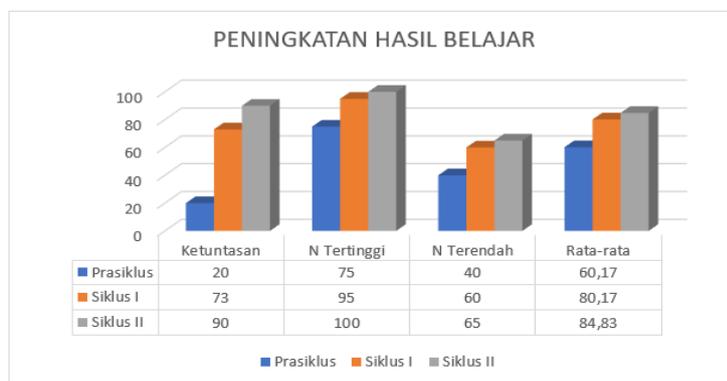
Pada tindakan siklus II persentase nilai sikap peserta didik secara umum meningkat dari siklus I yang meliputi aspek 1 (67,50%), aspek 2 (68,33%), aspek 3 (64,17%), aspek 4 (59,17%). Setelah diadakan tindakan pada siklus II persentase rata-rata ketercapaian

nilai sikap peserta didik meningkat menjadi aspek 1 (67,50%), aspek 2 (80,33%), aspek 3 (70,00%), aspek 4 (67,50%).

Dari deskriptif komparatif data menunjukkan nilai sikap peserta didik meningkat dari siklus I kategori kurang aktif menjadi aktif pada siklus II. Simpulan dari hasil penelitian di atas adalah melalui penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik Kelas VIII E SMPN 4 Petarukan tahun pelajaran 2021/2022 pada materi pernapasan manusia .

4. Data Hasil Belajar Peserta didik

Hasil belajar IPA pada siklus I persentase peserta didik yang tuntas 73% sedangkan yang belum tuntas 27%, nilai tertinggi 95, nilai terendah 60, dan nilai rata-rata 78.67. Setelah diadakan tindakan pada siklus II persentase peserta didik yang tuntas 90,00% sedangkan yang belum tuntas 10,%, nilai tertinggi 100, nilai terendah 65, dan nilai rata-rata 84,83. Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar peserta didik dibuat seperti pada gambar diagram 4.13.



Gambar 4.13. Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik

Berdasarkan deskripsi komparatif data menunjukkan hasil belajar peserta didik meningkat dari siklus I ke siklus II. Simpulan dari hasil penelitian di atas adalah

1. Peserta didik menjadi lebih paham terhadap materi sistem pernafasan manusia dengan menggunakan metode bermain peran .
2. Peserta didik lebih berantusias menyimak pembelajaran yang berlangsung terutama

pada saat pementasan drama di depan kelas.

3. Hasil belajar Peserta didik sudah mencapai target yang ditentukan.

Pembahasan

Metode bermain peran dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk melakukan situasi, ide, karakter khusus. Guru menyusun dan memfasilitasi permainan peran kemudian ditindaklanjuti dengan diskusi. Selama permainan peran berlangsung, peserta didik yang tidak turut bermain diberi tugas mengamati, merangkum dan mengevaluasi permainan peran (Mulyatiningsih, 2014).

Berdasar hasil penelitian dapat diambil hasil bahwa pembelajaran dengan model bermain peran, meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik Kelas VIII E SMPN 4 Petarukan tahun pelajaran 2021/2022 pada materi pernapasan manusia dan juga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

1. Data Observasi Sikap Peserta didik

Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata presentase aktifitas peserta didik dengan menggunakan model bermain peran pada prasiklus, siklus I dan II adalah sebagai berikut:

Dari Tabel 4.14 menunjukkan bahwa rata-rata aktifitas peserta didik pada prasiklus adalah 54,37%, siklus I 64,78% dan rata-rata pada siklus II adalah 71,46% . dari data tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan aktifitas peserta didik . Untuk lebih jelasnya peningkatan persentase aktifitas peserta didik dibuat seperti pada gambar diagram 4.14

Tabel 4.13 Aktifitas peserta didik

Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1. Rasa ingin tahu	51,67 %	67,50%	67,50%
2. Ketelitian dan kejujuran dalam melaksanakan pengamatan	57,50%	68,33%	80,83%
3. Ketekunan dan tanggung jawab dalam belajar berfungsi baik secara individu maupun kelompok	55,00%	59,17%	70,00%

Berdasarkan grafik 4.6 diketahui bahwa persentase aktivitas belajar siswa di kelas VIII E yang menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran pada Pra-siklus, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan. Terdapat perubahan aktifitas rata-rata dari tindakan Pra-siklus, siklus I sampai ke tindakan siklus II. Hal ini disebabkan karena perubahan pada tindakan masing-masing siklus berbeda. Tindakan siklus II merupakan perbaikan dari kekurangan siklus sebelumnya. Sebelum melakukan metode Bermain Peran peserta didik cenderung diam tidak memperhatikan guru, bahkan ada yang ngobrol di kelas saat jam pelajaran berlangsung tetapi setelah melakukan metode Bermain Peran aktifitas peserta didik berubah meningkat kearah positif. Pembelajaran menggunakan metode bermain peran dapat memupuk keberanian dan percaya diri peserta didik, sehingga peserta didik berani tampil dan juga berani untuk berbicara didepan teman-teman dan guru. Hal ini sesuai dengan pernyataan Abdul Majid (2013) yang menyatakan bahwa bermain peran dapat memupuk keberanian dan percaya diri peserta didik.

Tabel 4.15 Hasil *Posttest* Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Kategori	Jumlah		Presentase	
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	≥ 75	Tuntas	22	27	73,33%	90%
2	< 75	Belum Tuntas	8	3	26,67%	10%
Jumlah			30	30	100%	100%

Hal senada juga disampaikan Linda Setiawati dalam penelitian dengan judul “Implementasi *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar (2015)” dimana pembelajaran metode Bermain Peran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

5. Data Hasil Belajar

Dari hasil wawancara dan survei awal menunjukkan bahwa peserta didik di kelas VIII E SMP N 4 Petarukan memiliki ketuntasan klasikal kelas yang masih rendah. Maka dari itu, peneliti dan guru memutuskan untuk memberikan tindakan dengan menerapkan metode Bermain Peran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan dilihat pada ketuntasan klasikal. Hasil penelitian pada tahap pra siklus menunjukkan 666 bahwa prosentasi ketuntasan yaitu 20%. Setelah diberi tindakan dengan menerapkan metode bermain peran pada siklus I, rata-rata prosentasi ketuntasan yaitu 73,33%. Pada siklus II menjadi 90%. Hal ini secara umum dapat dilihat pada Tabel 4.14 dibawah ini,

Tabel 4.14 Hasil *Posttest* Siswa Pada *Prasiklus*, Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Kategori	Jumlah			Presentase		
			<i>Pra siklus</i>	<i>Siklus I</i>	<i>Siklus II</i>	<i>Pra siklus</i>	<i>Siklus I</i>	<i>Siklus II</i>
1	≥75	Tuntas	6	22	27	20,00%	73,33%	90%
2	<75	Belum tuntas	24	8	3	80,00%	26,67%	10%
			30	30	30	100%	100%	100%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan penguasaan konsep IPA siswa. Pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* membuat siswa lebih mudah mengingat dan memahami konsep IPA. Hal ini sesuai dengan pernyataan Syaiful Bahri Djamarah (2013) yang menyatakan bahwa dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran, siswa melatih dirinya untuk memahami, melatih dan

mengingat isi bahan/materi yang didramakan. Maka dari itu, penguasaan konsep IPA siswa menjadi lebih baik. data yang diperoleh peneliti melalui *posttest* maka diperoleh data presentase rata-rata ketuntasan belajar peserta didik Hal ini secara umum dapat dilihat pada Tabel dibawah ini.

Dari Tabel 4.15 diatas dapat diketahui bahwa hasil posttest pada siklus II lebih baik dari hasil posttest pada siklus I. Pada siklus I terdapat 22 peserta didik yang tuntas dan 8 peserta didik yang belum tuntas, sedangkan pada siklus II terdapat 27 peserta didik yang tuntas dan 3 peserta didik yang belum tuntas.

Pada siklus I, presentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai presentase sebesar 73,33% dan pada siklus II berhasil mencapai presentase sebesar 90%. Terjadilah peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II presentase sebesar 16,67%, maka target ketuntasan belajar pada siklus ini tercapai. Dapat disimpulkan bahwa, berdasarkan penerapan metode pembelajaran bermain peran untuk kelas VIII E SMP N 4 Petarukan pada materi sistem pernafasan manusia telah menunjukkan hasil yang nyata.

Meningkatnya hasil belajar peserta didik dari siklus I dan siklus II disebabkan karena prosedur yang ada dalam model pembelajaran bermain peran dilakukan untuk menekankan penjelasan materi, memotivasi peserta didik untuk lebih giat membaca, mengarahkan peserta didik untuk lebih selalu memperhatikan penjelasan guru. Maka dengan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran ini siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati permasalahannya. Selain itu penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati, mengajukan saran dan kritik. Maka dengan penerapan model bermain peran peserta didik dapat mengetahui unsur-unsur yang terkandung dalam cerita, serta dapat memecahkan permasalahan yang ada dalam cerita tersebut dengan baik. Sehingga pada saat peserta didik mengerjakan tes yang diberikan guru peserta didik dapat mengerjakan dengan baik dan benar.

Dari upaya yang dilakukan tersebut, pada siklus II telah terjadi peningkatan pada psikomotor peserta didik dan hasil belajar peserta didik yang mencapai target yang diharapkan oleh peneliti, jadi dalam penelitian ini dianggap sudah berhasil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan model bermain peran ini dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik Kelas VIII E SMPN 4 Petarukan tahun pelajaran 2021/2022 pada materi pernapasan manusia. Rata-rata hasil belajar dari semua siklus telah mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II. Maka dengan hasil ini target yang ingin dicapai dari peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 75% dapat dicapai, dengan tingkat ketuntasan 20% menjadi 90% hal ini mengalami peningkatan 70%
2. Pembelajaran dengan model bermain peran ini dapat meningkatkan hasil belajar afektif peserta didik Kelas VIII E SMPN 4 Petarukan tahun pelajaran 2021/2022 pada materi pernapasan manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Offset.
- Arikunto, Suharsimi, 2016. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dahar, Ratna Wilis. Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. Erlangga, 2011.
- Endang Mulyatiningsih. 2014. Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Yogyakarta : ALFABETA
- Kunandar. 2011. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Jakarta:Rajawali Press.
- Purwanto, Ngalim. 2018. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi*, Bandung: Rernaja Rosdakarya.

- Selviana, W. 2013. Pengaruh metode Role Playing terhadap keaktifan dan hasil belajar IPA Biologi siswa kelas VII Smp Negeri 1 Berbah. Skripsi Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Sains dan teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yokyakarta..
- Siska,Yulia. 2011 Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. Diakses (06 Juli 2013). http://ejournal.upi.edufile4-yulia_siska-edit.pdf
- Syaiful Bahri Djamarah. 2013. Stategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.