

Implementasi Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Aritmetika Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa (*Implementation of Role Playing Learning Methods on Social Arithmetic to Improve Student Learning Outcome and Activity*)

Randi Pratama, Arif Fatahillah
Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail: randipopo@gmail.com

Abstrak

Usia anak SMP adalah usia saat masih suka bermain sesuatu sehingga mempengaruhi karakteristik siswa dalam proses belajar mereka. Salah satu metode studi alternatif yang dapat dikembangkan untuk memenuhi permintaan adalah metode *role playing*. Sasarannya adalah siswa lebih mudah untuk memahami materi pelajaran, merasa seperti dalam proses belajar dan juga mudah mengingat pokok pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Silo. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes

Kata Kunci: *Role Playing*, Aktivitas Siswa, Hasil Belajar Siswa

Abstract

Student's age in Junior High School is represent time when still like to playing something so its influencing students characteristic in they learning process. One of alternative study method which can be developed to fulfill the demand is role playing method. Its target is easier student to understanding the lesson items, feel to like in course of study and also easy to remember the lesson items which have been submitted by the teacher. The subject of this research is grade VII-D students of SMP Negeri 1 Silo. The data collecting methods used in this research is observation, interview, documentation, and test.

Keywords : *Role Playing, Students Activities, Students Achievement*

Pendahuluan

Pengajaran matematika di setiap jenjang persekolahan pada dasarnya mengacu pada dua tujuan pokok yaitu tujuan yang bersifat formal yang memberi tekanan pada penataan nalar serta pembentukan pribadi anak, dan tujuan yang bersifat material yang memberi tekanan pada kemampuan memecahkan masalah dan penerapan matematika, baik dalam bidang matematika maupun untuk bidang ilmu lainnya (Soedjadi, 2000:45). Menurut Sudjana (1991) inti dalam proses pembelajaran adalah kegiatan belajar peserta didik. Dalam hal ini guru sebagai pengajar dan pembimbing harus mampu menerapkan pendekatan yang baik sehingga dapat meningkatkan kadar kegiatan belajar siswa sebagai salah satu upaya untuk memperbaiki mutu pendidikan matematika.

Selain faktor dari siswa dan guru itu sendiri ada beberapa faktor yang juga perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah metode dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak sesuai dengan materi pembelajaran sehingga materi yang diterima oleh siswa sulit dipahami dan dimengerti. Soekarwati (1995) mengatakan bahwa diduga penyebab kegagalan siswa adalah model atau metode pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang sesuai dengan tingkat berfikir siswa. Oleh karena itu guru harus melatih siswa dengan menggunakan berbagai metode dan model yang bervariasi sehingga pada saat proses pembelajaran agar para siswa merasa nyaman dan mudah

untuk memahami dan menerima materi yang diberikan oleh guru.

Usia anak SMP kelas VII merupakan usia dimana anak masih suka bermain sehingga sedikit banyak mempengaruhi karakteristik siswa dalam proses belajarnya. Dalam bermain juga terjadi proses belajar yang dapat merubah tingkah laku, sikap dan pengalaman. Mata pelajaran Matematika pokok bahasan aritmatika sosial sesungguhnya dapat disajikan dengan menggunakan metode bermain peran, karena pada bab ini berisi tentang alur yang sistematis sehingga dapat dilakukan dengan menggunakan permainan. Hal ini dilakukan karena selama ini materi aritmatika sosial di SMP Negeri 1 Silo masih menggunakan metode ceramah dan diskusi (berdasarkan wawancara dengan guru matematika kelas VII D SMP Negeri 1 Silo), dimana siswa hanya memperhatikan ceramah dan kemudian diskusi dalam pengerjaan soal-soal latihan dari guru tanpa terlibat aktif dalam belajar mengajar, sehingga pesan yang ingin disampaikan dari materi pelajaran sulit dapat diterima oleh siswa.

Untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dalam belajar perlu adanya kecakapan, pemahaman, inisiatif dan kreativitas dari pihak guru dalam menggunakan model dan media pembelajaran sehingga pesan yang ingin disampaikan dari materi yang diberikan dapat berhasil dengan baik (Mursell dan Nasution, 1995:3). Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah

metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Metode ini juga dapat digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut hal, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan daripada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh siswa. Metode bermain peran (*Role Playing*) sangat menyenangkan dan juga menuntut adanya kecerdasan, ketegasan dan ketangkasan serta adanya kerja sama dari siswa. Salah satu tujuan diterapkannya metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) adalah agar siswa lebih mudah dalam memahami suatu materi pelajaran, merasa senang dalam proses pembelajaran serta mudah mengingat materi yang telah disampaikan guru.

Metode *Role Playing* atau bermain peran adalah salah satu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar. Dengan menerapkan metode bermain peran akan terjadi suasana yang menggembirakan bagi siswa selama belajar. Metode *role playing* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Dengan melakukan peran suatu kasus pada materi pelajaran yang sedang dibahas, para siswa bersangkutan diharapkan dapat menghayati kejadian itu, sehingga pemahaman dan sikap mereka terhadap mata pelajaran matematika khususnya materi aritmatika sosial semakin meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana implementasi metode *role playing* (bermain peran), aktivitas siswa dan ketuntasan belajar siswa.

Metode Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-D SMP Negeri 1 Silo. Kompetensi dasar sebagai objek penelitian ini adalah menggunakan konsep aljabar dalam pemecahan masalah aritmatika sosial yang sederhana. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan menggunakan dua siklus dengan tahapan tiap siklus: 1) perencanaan; 2) tindakan; 3) observasi; 4) refleksi. Pelaksanaan siklus pertama dilakukan dalam 2 kali pembelajaran dan 1 kali tes akhir siklus, kemudian dilanjutkan siklus kedua dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus pertama. Siklus kedua juga dilaksanakan dalam 2 kali pembelajaran dan 1 tes akhir siklus.

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu: (1) observasi, (2) wawancara, (3) dokumentasi, dan (4) tes. Observasi saat pembelajaran berlangsung dilakukan oleh guru bidang studi dan 3 orang observer dengan memperhatikan pedoman observasi. Hal yang diamati adalah aktivitas guru, aktivitas individu siswa dan aktivitas kelompok siswa. Wawancara pada siswa dilakukan setelah pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kendala yang dihadapi siswa dan tanggapan siswa tentang pembelajaran aritmatika sosial dengan metode *role playing*. Wawancara

dikenakan pada 2 orang dari kelompok siswa yang tuntas hasil belajarnya dan 2 orang dari kelompok siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya.

Data yang ingin diperoleh dengan menggunakan metode dokumentasi pada penelitian ini adalah data siswa mengenai nama, jenis kelamin dan tingkat prestasi siswa. Sedangkan dokumentasi yang lain adalah hasil pekerjaan siswa berupa lembar jawaban LKS, PR (Pekerjaan Rumah) dan tes akhir digunakan sebagai analisa data untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa serta mengetahui kemampuan siswa dalam melakukan pemecahan masalah soal-soal aritmatika sosial yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Hasil Penelitian

Analisis Data Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas yang diamati adalah aktivitas guru (peneliti) dalam pembelajaran, aktivitas individu siswa dan aktivitas kelompok siswa.

a. Analisis Aktivitas Siswa

Tabel 1. Persentase Aktivitas Individu Siswa

Pertemuan	Aktivitas Siswa					
	Penghayatan	Kejelasan berbicara	Percaya diri	Perhatian	Diskusi	Pendapat
I	66.7	66.7	80	85.7	82.8	61.6
II	80	86.7	80	89.3	86.9	64.6
III	86.7	93.3	80	86.9	88.9	69.7
IV	80	100	86.7	92.9	89.9	73.7

Tabel 1 menjelaskan bahwa aktivitas siswa tiap kegiatan yang diamati mengalami peningkatan tiap pertemuannya. Pada pertemuan I, persentase penghayatan siswa yang bermain peran 66,7%, hal ini dikarenakan masih sulitnya siswa memahami karakter dari suatu peran di dalam naskah. Begitu juga persentase kejelasan berbicara dan kepercayaan diri yaitu 66,7% dan 80%. Pada pertemuan kedua, ketiga dan keempat terjadi peningkatan yang bertahap. Aktivitas siswa yang paling menonjol adalah perhatian dan diskusi. Dimana siswa sangat antusias memperhatikan kelompok yang bermain peran di depan kelas. Yang kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelompok membahas latihan soal di dalam Lembar Kerja Siswa. Sedangkan aktivitas siswa yang paling kurang adalah mengeluarkan pendapat. Karena siswa yang mempunyai tingkat prestasi tinggi masih mendominasi jalannya pendapat dalam kelompok diskusi.

Tabel 2. Persentase Aktivitas Siswa Keseluruhan

Pertemuan	Aktivitas Siswa		Rata-rata (%)
	Individu	Kelompok	
I	76.0	79.1	77.5
II	80.3	83.9	82.1
III	82.4	87.2	84.8
IV	85.7	90.6	88.1

Tabel 2 menjelaskan bahwa aktivitas siswa secara umum mengalami peningkatan. Pada pembelajaran I kegiatan bertanya dan berdiskusi memiliki prosentase yang relatif lebih kecil, hal tersebut dimungkinkan karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran dengan metode *role playing*. Pembelajaran II cenderung lebih baik dari pertemuan I karena kekurangan-kekurangan pada pembelajaran I telah diperbaiki pada pembelajaran II walaupun perbaikan-perbaikan tersebut masih belum sempurna seperti yang diharapkan. Demikian pula pada pembelajaran III dan IV aktivitas siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan.

Selain itu berdasarkan analisis aktivitas siswa keseluruhan, pada siklus I terdapat 1 siswa berkategori sangat aktif, 18 siswa aktif, 12 siswa cukup aktif dan 2 siswa kurang aktif. Dan pada siklus II terdapat 8 siswa sangat aktif, 22 siswa aktif dan 3 siswa cukup aktif.

b. Analisis Aktivitas Guru

Tabel 3. Aktivitas Guru

Pertemuan	Aktivitas Guru (%)
I	83.3
II	86.6
III	90
IV	96.6

Tabel 3 menjelaskan bahwa aktivitas guru secara umum mengalami peningkatan. Dimana aktivitas guru pada pertemuan pertama hanya 83,3%. Kemudian pada pertemuan kedua meningkat 3,3% menjadi 86,6%. Pada pertemuan ketiga dan keempat pun juga mengalami peningkatan. Hal tersebut dimungkinkan karena guru mengalami perbaikan di setiap pembelajarannya.

c. Analisis Nilai Kognitif Siswa

Nilai akhir kognitif siswa dapat dihitung dengan Rumus $(2PR+3LKS+5T)/10$. Pekerjaan rumah (PR) dengan persentase 20%, pengerjaan Lembar Kerja Siswa (LKS) 30% dan nilai tes akhir (T) 50%.

Berdasarkan analisis nilai kognitif siswa, terdapat 20 siswa tuntas dengan nilai lebih dari sama dengan 70 (SKM) dan 13 siswa yang tidak tuntas. Dengan hal itu ketuntasan klasikal kelas VII D adalah 60,6 %, dan persentase tersebut masih di bawah nilai nilai 75% yang ditetapkan SMP Negeri 1 Silo.

Sedangkan pada siklus II, terjadi perbaikan nilai dari siklus I. Yaitu terdapat 26 siswa yang tuntas dan 7 siswa yang tidak tuntas. Dengan itu ketuntasan klasikal kelas VII D pada siklus II adalah 78,8%, dan persentase tersebut sudah memenuhi ketuntasan klasikal. Dan terjadinya peningkatan persentase hasil analisis nilai kognitif siswa dari 60,6% menjadi 78,8%. Jadi metode *role playing* dapat dikatakan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial.

d. Analisis Data Hasil Wawancara

Hasil wawancara terhadap siswa setelah pembelajaran menunjukkan bahwa siswa menyukai model pembelajaran dengan metode *role playing* yang diterapkan. Hal ini dikarenakan siswa dapat belajar bersama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan permasalahan serta dapat

lebih mudah membayangkan permasalahan aritmatika sosial dengan bermain peran.

Hasil wawancara terhadap guru bidang studi matematika menunjukkan bahwa guru bidang studi matematika merespon dengan baik penggunaan metode pembelajaran *role playing* yang diterapkan pada materi aritmatika sosial. Metode pembelajaran ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membantu siswa menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kehidupan nyata, meningkatkan interaksi sosial siswa, membantu mengembangkan keberanian siswa dalam bermain peran, dan meningkatkan motivasi siswa dalam pelajaran matematika.

Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran aritmatika sosial dengan metode *role playing* berjalan dengan lancar dan baik. Pembelajaran ini selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa juga meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja secara berkelompok.

Awalnya pembelajaran pada kelas VIID SMP Negeri 1 Silo hanya dengan ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Sehingga pertama kali pembelajaran dilakukan dengan model yang berbeda, siswa mengalami sedikit kesulitan untuk menyesuaikan diri. Setelah guru (peneliti) menjelaskan tentang aturan metode pembelajaran *role playing*, siswa mulai tertarik dan bersemangat mengikuti pembelajaran.

Keaktifan siswa mengikuti dan berpartisipasi dalam pembelajaran ini juga tampak. Hal itu dapat dilihat dari bagaimana tiap kelompok dengan semangat mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru (peneliti). Pada pertemuan pertama, persentase aktivitas siswa masih cenderung kecil, karena siswa masih belum terbiasa dengan metode *role playing*, baik dalam bermain peran ataupun yang tidak bermain peran. Pada pertemuan kedua, ketiga dan keempat, hampir seluruh kelompok siswa mengalami peningkatan aktivitas secara bertahap.

Ketuntasan hasil belajar siswa bukan hanya dilihat dari nilai tes akhir. Nilai pekerjaan rumah (PR) dan lembar kerja siswa (LKS) pun disertakan dalam perhitungan ketuntasan hasil belajar siswa. Pada siklus I, ketuntasan klasikal masih dibawah standar yang ditentukan $60,6\% \leq 75\%$, sehingga harus ada perbaikan di siklus II. Kemudian pada siklus II, persentase ketuntasan meningkat menjadi $78,8\% \geq 75\%$, sehingga siklus pembelajaran dihentikan.

Dengan demikian secara umum implementasi metode *role playing* pada materi aritmatika sosial ini dianggap cukup berhasil karena dapat meningkatkan aktivitas siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu metode *role playing* ini juga memberi keterampilan pada siswa untuk bekerja secara berkelompok dan kepercayaan diri dalam bermain peran.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan metode *role playing* pada materi aritmatika sosial berjalan dengan baik dan lancar. Siswa mampu

memerankan naskah role playing dengan baik dan siswa yang lainnya seksama untuk mengamatai temannya di depan kelas.

2. Aktivitas siswa cenderung meningkat dari pembelajaran pertama sampai pembelajaran terakhir. Prosentase keaktifan secara klasikal di siklus I adalah 77,5% untuk pembelajaran pertama, 82,1% untuk pembelajaran kedua, 84,8% untuk pembelajaran ketiga, dan 88,1% untuk pembelajaran keempat. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang kesulitan dalam berinteraksi dengan teman-temannya, kurang berpartisipasi dalam kelompok dan cenderung diam.
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran dengan metode *role playing* pada materi aritmatika sosial ini mencapai ketuntasan klasikal 60,6% pada siklus I dan 78,8% pada siklus II. Dari hasil tersebut ketuntasan klasikal tercapai pada siklus II, yaitu $78,8\% \geq 75\%$. Dengan demikian pembelajaran dengan metode *role playing* pada materi aritmatika sosial ini dapat dikatakan cukup berhasil.

Daftar Pustaka

- [1] Mursell dan Nasution, S. 1995. *Mengajar Dengan Sukses*. Jakarta: Bumi Aksara
- [2] Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika Di Indonesia: Konstatasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas
- [3] Soekarwati. 1995. *Meningkatkan Efektifitas Mengajar*. Jakarta: Pustaka Jaya
- [4] Sudjana, Nana. 1991. *Teori-Teori Belajar Untuk Pengajaran*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fak. Ekonomi UI

