
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPEROLE PLAYING DALAM AKTIVITAS BELAJAR SISWA

Aan Pathiyah

Universitas Islam Al-Ihya Kuningan

Email: aanpathiyah@yahoo.com

Info Artikel

Artikel Masuk: 1 September 2020

Artikel Review: 15 September 2020

Artikel Revisi: 24 September 2020

Kata Kunci:

Kooperatif Tipe role playing; Aktivitas Belajar

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe role playing terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang dioperasionalkan dengan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe role playing lebih baik dari pada menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Metode studi eksperimen dengan desain penelitian berbentuk Quasi Experimental Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Jamberama. Dari hasil pengolahan analisis data dan pengujian hipotesis menggunakan software SPSS $\alpha = 5\%$ Versi.21 dengan taraf nyata pengujian diperoleh nilai signifikansi $0,001 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Rata-rata hasil lembar observasi aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 88,24% dan pada kelas kontrol adalah 72,81%. Teknik analisis data menggunakan uji perbedaan dua rata-rata (Uji T). Berdasarkan pemaparan di atas, metode pembelajaran demonstrasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru dalam memilih model pembelajaran.

DOI:

Pendahuluan

Proses Pembelajaran adalah kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif tersebut mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Harapan yang ada pada setiap guru adalah bagaimana materi pelajaran yang disampaikan kepada anak didiknya dapat dipahami secara tuntas. Untuk memenuhi harapan tersebut bukanlah sesuatu yang mudah, karena kita sadar bahwa setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda baik dari segi minat, potensi, kecerdasan dan usaha siswa itu sendiri. Dari keberagaman pribadi yang dimiliki oleh siswa tersebut, kita sebagai guru hendaknya mampu memberikan pelayanan yang sama sehingga siswa yang menjadi tanggung jawab kita di kelas itu merasa mendapatkan perhatian yang sama. Untuk memberikan pelayanan yang sama tentunya kita perlu mencari solusi dan strategi yang tepat, sehingga tujuan yang sudah dirumuskan dalam setiap Rencana Pembelajaran dapat tercapai.

Proses Pembelajaran adalah kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif tersebut mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan sumber belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Harapan yang ada pada setiap guru adalah bagaimana materi pelajaran yang disampaikan kepada anak didiknya dapat dipahami secara tuntas. Untuk memenuhi harapan tersebut bukanlah sesuatu yang mudah, karena kita sadar bahwa setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda baik dari segi minat, potensi, kecerdasan dan usaha siswa itu sendiri. Dari keberagaman pribadi yang dimiliki oleh siswa tersebut, kita sebagai guru hendaknya mampu memberikan pelayanan yang sama sehingga siswa yang menjadi tanggung jawab kita di kelas itu merasa mendapatkan perhatian yang sama. Untuk memberikan pelayanan yang sama tentunya kita perlu mencari solusi dan strategi yang tepat, sehingga tujuan yang sudah

dirumuskan dalam setiap Rencana Pembelajaran dapat tercapai. Untuk mencapai tujuan tersebut peranan guru sangat menentukan. Menurut (Sanjaya, 2019) peran guru adalah sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, dan evaluator.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah yang dapat diidentifikasi. Pembelajaran IPA di tingkat SD menekankan pada pemberian pengalaman belajar untuk merancang atau membuat suatu karya melalui penerapan suatu karya, melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi kerja ilmiah secara bijaksana. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan pada dasarnya diselenggarakan untuk memberikan dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan bagi anak didik melalui berbagai mata pelajaran yang dalam hal ini isi materinya disesuaikan dengan perkembangan siswa, salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Oleh karena itu, pada saat pembelajaran berlangsung model pembelajaran yang digunakan guru di kelas itu harus bervariasi, tidak hanya mengandalkan metode konvensional saja, serta harus menggunakan alat peraga sebagai media pembelajaran supaya materi yang disampaikan lebih mudah diserap dan tidak bersifat verbalistic.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti laksanakan pada tanggal 07 Maret 2018 menunjukkan bahwa guru sudah mencoba beberapa model pembelajaran namun belum sepenuhnya terlaksana, sehingga menyebabkan kurangnya aktivitas di dalam kelas dan terjadi pembelajaran yang terpusat pada guru dan bukannya pada siswa. Menurut (Joyce, Weil, & Calhoun, 2011) "Role Playing merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Model ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok sosial.

Metode Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2018) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai "metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali". Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Posttest-OnlyControl design* sebagai salah satu jenis desain penelitian yang tergolong kedalam *Quasi Experimental Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2019). Populasi target dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Jemberama, sedangkan Sampel dalam penelitian ini diambil dua kelas secara random dari populasi. Lembar observasi dilakukan sebagai pedoman untuk melakukan pengamatan yang ditujukan untuk mendapatkan data yang diinginkan oleh peneliti.

Lembar observasi untuk aktivitas belajar siswa berisi aspek-aspek aktivitas belajar siswa yang disusun peneliti pada tahap perencanaan penelitian. Aspek-aspek untuk aktivitas belajar siswa yang tercantum dalam lembar observasi adalah aspek afektif dalam aktivitas belajar siswa. Untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Jemberama instrumen tes yang digunakan adalah soal yang berbentuk Pilihan Ganda (*Multiple-Choice*).

Dalam penelitian ini pengujian validitas instrumen menggunakan validitas konstruk (*construct validity*) untuk instrumen penelitian berupa lembar observasi dan validitas isi (*content validity*) untuk instrumen yang berbentuk tes. Instrumen penelitian yang dibuat awalnya masih terdapat kekurangan, kemudian telah diperbaiki sesuai saran dari judgement expert. Dari hasil judgement expert menyatakan bahwa model dan media pembelajaran sudah layak digunakan dalam penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Observasi digunakan untuk penilaian aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi dapat dilihat dari catatan lapangan yang dibuat pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian aktivitas belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* mencapai rata-rata sebesar 77,65%, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen telah memenuhi indikator pencapaian yaitu $\geq 75\%$. Pada saat proses pembelajaran hampir seluruh siswa aktif mengikuti pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih kondusif, siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran terlebih pada saat salah satu kelompok untuk melakukan skenario mengenai komponen-komponen dalam ekosistem. Kategori aktivitas belajar ditentukan dengan menggunakan skor rerata ideal (Mi) aktivitas belajar dan standar deviasi (simpangan baku).

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan diperoleh skor rerata ideal (Mi) adalah 0,50 dan simpangan baku (sdi) = 0,17. aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dari jumlah sampel sebanyak 17 siswa, 88,24% sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan 11,76% cukup antusias, artinya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat dikatakan baik. Hasil perhitungan dengan menggunakan *software SPSSVersi.21* pada data hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* diperoleh jumlah sampel yang valid 17, skor rerata = 80,29, nilai tengah=80,00, simpangan baku=10,227, rentang=30, nilai minimum=65 dan nilai maksimum 95, sedangkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas eksperimen paling banyak terletak pada interval 89-95 sebanyak 6 siswa (35,29%) sedangkan frekuensi terkecil terletak pada interval 83-88 sebanyak 1 siswa (5,88%). Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *roleplaying* berada pada kriteria baik.

Dari hasil pengolahan data yang dilakukan dengan menggunakan *software SPSS.21* diperoleh nilai *sig* (*2-tailed*) nya $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya dari analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada $\alpha = 0,05$, terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa antara kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *roleplaying*. Selanjutnya dari kategori keaktifan belajar yang ditentukan dengan menggunakan skor rerata ideal (Mi) aktivitas belajar dan standar deviasi (simpangan baku), kelas kontrol paling banyak berada pada kriteria cukup antusias, sedangkan untuk kelas eksperimen paling banyak berada pada kriteria sangat antusias.

Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari aktivitas belajar pada kelas kontrol. Selain dari penilaian aktivitas belajar siswa, peneliti juga meneliti hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan diperoleh hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol. Skor rerata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu 80,29 dengan kriteria baik, sedangkan skor rerata kelas kontrol hanya 68,13 dengan kriteria sedang. Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V pada materi Ekosistem jika dilihat dari adanya perbedaan aktivitas dan hasil belajar dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajarannya. Hal ini karena model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* peserta didik berkesempatan mengembangkan kemampuan mengamati segala benda yang sedang terlibat dalam proses serta dapat mengambil kesimpulan-kesimpulan yang diharapkan, sehingga dengan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* ini pengajaran menjadi semakin jelas, mudah diingat dan dipahami, proses belajar lebih menarik, mendorong kreativitas siswa, dan sebagainya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* tidak hanya menambah semangat siswa untuk belajar. Tetapi juga akan berdampak pada keaktifan siswa terhadap materi yang disampaikan dan secara langsung akan meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. “Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan” (Yamin, 2013). “Aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar” (Sardiman, 2010). Saat pembelajaran berlangsung siswa mampu memberikan umpan balik terhadap guru. (Sardiman, 2010) menyatakan bahwa “aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental”. Dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan. (Hasan, 2008) menyatakan bahwa “aktivitas belajar siswa didefinisikan sebagai berbagai aktivitas yang diberikan pada pembelajaran dalam situasi belajar mengajar”. Aktivitas belajar dapat terwujud apabila siswa terlibat belajar secara aktif. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh individu untuk membangun pengetahuan dan keterampilan diri dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar akan menjadikan pembelajaran yang efektif. Guru tidak hanya menyampaikan pengetahuan dan keterampilan saja. Namun, guru harus mampu membawa siswa untuk aktif dalam belajar.

Dengan demikian aktivitas pembelajaran disekolah sangat bervariasi. Guru hendaknya dapat memotivasi peserta didik agar aktivitas dalam pembelajaran dapat optimal. Dengan demikian, proses belajar akan lebih dinamis dan tidak membosankan.

Kesimpulan

Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe role playing pada kelas eksperimen dengan jumlah sampel 17 diperoleh hasil rata-rata sebesar 88,24%, persentase tertinggi yaitu berada pada indikator writing activities sebesar 92,64% dan terendah pada indikator mental activities sebesar 85,29%, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada kelas eksperimen telah memenuhi indikator pencapaian yaitu $\geq 80\%$ dengan kategori sangat antusias sebesar 76,47%, sedangkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada kelas kontrol dengan jumlah sampel 16 mencapai rata-rata sebesar 72,81%, persentase tertinggi yaitu berada pada indikator writing activities sebesar 81,25% dan terendah pada indikator mental activities sebesar 64,06%, hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada kelas kontrol belum memenuhi indikator pencapaian yaitu $\geq 80\%$ dengan kategori cukup antusias sebesar 93,75%.

BIBLIOGRAFI

- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*.
- Hasan, Hamid. (2008). Dasar-dasar pengembangan kurikulum. *Bandung: Remaja Rosda Karya*.
- Joyce, Bruce, Weil, Marsha, & Calhoun, Emily. (2011). Models of teaching: Model-model pengajaran. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Sanjaya, Wina. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*.
- Sardiman, A. M. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
- Yamin, Martinis. (2013). *Kiat Membelajarkan Siswa. Cputat: Referensi*. GP Press Group.