

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 SATU ATAP LAHUSA

Evitina Laia

Guru SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa

tyna0499laiya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui bagaimana Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* di kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa Tahun Pembelajaran 2022/2023. (2) Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa setelah menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* di kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa Tahun Pembelajaran 2022/2023. Rancangan penelitian yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa Tahun Pembelajaran 2022/2023. Sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A yang berjumlah 23 orang. Analisis data penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah (1) Pengolahan hasil observasi, (2) Pengolahan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh bahwa: (1) Model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan materi Perubahan Ruang dan Interaksi Antar ruang Akibat Faktor Alam, hal ini disebabkan dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat memahami konsep materi dengan baik. (2) Hasil belajar siswa meningkat pada siklus ke I, ternyata persentase ketuntasan belajar siswa belum memenuhi target yang ditetapkan sebesar 70, 04%.

Kata Kunci: Model pembelajaran; role playing; hasil belajar siswa

Abstract

This research aims to determine the application of the Role Playing learning model in improving the learning outcomes of Class VIII Students at SMP Negeri 3 One Roof Lahusa for the 2022/2023 Academic Year. Basically, the purpose of the learning process is to explore students' potentials, interests and talents while participating in teaching and learning process activities which are accompanied by the application of learning models and methods, one of which is the role playing learning model. The research design that will be used in this research is a classroom action research design (PTK). The research instruments used in this research were student observation sheets and subject teacher observation sheets. Based on the research results, it was found that: (1) The Role Playing learning model can improve student learning outcomes in social studies learning with the material Changes in Space and Interaction Between Spaces Due to Natural Factors, this is because by implementing the Role Playing learning model students are more active in learning activities and can understand the concept of the material well. (2) Student learning outcomes increased in the first cycle, it turned out that the percentage of student learning completeness had not met the target set at

70.04%. So it was continued in the second cycle with 81.27%, in the good category because the results showed good results.

Keywords: *Learning model; role playing; student learning outcomes*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian penting dalam proses pembangunan sumber daya manusia (SDM) Indonesia, untuk mempunyai kecakapan hidup (*life skill*) sehingga siap kerja, yang diperlukan dalam memenuhi dunia kerja. Tujuan pendidikan adalah untuk mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. UU nomor 20 tahun 2003 memberikan mandat pada setiap sekolah/kelompok sekolah dan komite sekolah wajib menyusun kurikulum yang digunakan sebagai acuan penyelenggaraan proses pendidikan disatuan pendidikan tersebut, dengan tetap mengacu pada Standar Pendidikan Nasional Pendidikan.

Mengajar diartikan sebagai interaksi antara siswa dan guru. proses penyampaian informasi atau pengetahuan dari guru kepada siswa. Menurut Sanjaya (2007:1001) dalam Oktavia (2020:7) menjelaskan bahwa mengajar dalam konteks standar pendidikan tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu

perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan.

Interaksi ini terjadi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman (peserta didik lainnya), alat, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar yang lain. Interaksi ini sangat berperan penting untuk mencapai tujuan atau hasil belajar yang diinginkan. Oleh karena itu, guru harus pandai menentukan metode, model, dan media pembelajaran yang akan digunakan agar interaksi yang berlangsung dalam pembelajaran berjalan baik. Interaksi dalam pembelajaran memiliki ciri-ciri yakni memiliki tujuan, ada suatu prosedur (jalannya interaksi) yang direncana, ditandai suatu penggarapan materi secara khusus, ditandai dengan aktivitas, ada guru yang berperan sebagai pembimbing, membutuhkan disiplin dan ada batas waktu untuk pencapaian tujuan serta sudah barang tentu perlu adanya kegiatan penilaian. Dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk selalu aktif. Implikasi keaktifan bagi peserta didik berwujud perilaku-perilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan, menganalisis hasil percobaan, dan perilaku sejenis lainnya. Implikasi keaktifan bagi peserta didik lebih lanjut menuntut keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan aktifnya peserta didik, sehingga peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Dimasa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi social masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi Kurikulum).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru IPS di SMPN 3 Satu Atap Lahusa bahwa peserta didik mendapatkan hasil belajar yang kurang maksimal atau kurang baik bahkan masih di bawah nilai KKM pelajaran IPS. Nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) kelas VIII di SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa.

Sementara nilai yang di peroleh sisa ada yang dibawah 60. Proses pembelajaran masih sering menerapkan metode ceramah, karena dianggap sebagai metode yang paling cepat dalam menyampaikan materi pelajaran dalam hal waktu dan target materi penuntasan yang ditentukan sekolah. Sedangkan hasil observasi terlihat metode ceramah yang digunakan tanpa disertai media pembelajaran.

Metode ceramah dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelemahan antara lain peserta didik cenderung pasif, guru sulit untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sejauh mana, jika guru tidak memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik, peserta didik akan merasa bosan, seringkali peserta didik dijejali materi yang seharusnya diberikan dalam waktu yang banyak tetapi disekaliguskan dalam satu waktu, hal ini membuat peserta didik jenuh. Hal ini terbukti dari proses pembelajaran IPS di SMPN 3 Satu Atap Lahusa sering menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik terlihat pasif dalam pembelajaran atau tidak terlibat aktif dalam pembelajaran.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode dan prosedur. Menurut Octavia (2020:13) model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model

2828-6502

pembelajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah-sekolah sebagian masih mengedepankan pada keaktifan guru, dan hal tersebut menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Sesuai dengan pernyataan tersebut, di SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa yang masih.

Berdasarkan hasil wawancara guru IPS Kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa bahwa dalam proses belajar mengajar khususnya pada materi IPS menggunakan metode diskusi yang didukung dengan media pembelajaran berupa gambar atau video. Selain itu masih ditemui siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru. Guru sering memberikan pertanyaan untuk memancing siswa aktif dalam pembelajaran. Namun, hanya beberapa siswa yang berinisiatif menjawab sedangkan siswa yang lain hanya diam. Metode yang di gunakan oleh guru dalam mengajar masih bersifat ceramah artinya pembelajaran berpusat pada guru sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih kurang maksimal. Dengan ini guru perlu memperhatikan metode, model, dan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran sehingga peserta didik dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Beberapa siswa yang masih kesulitan dalam belajar, terutama pada mata pelajaran IPS. Menurut informasi dari beberapa siswa di Kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa, menyatakan bahwa kesulitan yang dialami dalam

belajar IPS yaitu banyak materi yang harus dihafal, dan ada juga yang menyatakan bahwa dalam belajar IPS banyak materi yang dihafal dan menjadi menyenangkan akan tetapi jika tidak dipahami akan mudah lupa begitu saja, hal ini didapat dari hasil wawancara siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **"Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa Tahun Pembelajaran 2022/2023."**

B. Metode Penelitian

Rancangan penelitian yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja di munculkan oleh guru dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, 2016:3). Jika dengan analisis itu dapat disimpulkan bahwa prektik-praktik pembelajaran tertentu seperti: pemberian pekerjaan rumah kepada siswa di kelas tidak mampu merangsang siswa untuk berpikir dan sebaliknya maka dapat dirumuskan secara tentatif tindakan tertentu untuk memperbaiki keadaan tersebut dengan melalui prosedur PTK.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, maka penulis merencanakan penelitian yang bertujuan untuk

2828-6502

meningkatkan hasil belajar siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Objek Penelitian

Adapun yang menjadi objek tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Peningkatan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Ekonomi melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa Tahun Pembelajaran 2022/2023
- b. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa Tahun Pembelajaran 2022/2023.

Prosedur penelitian

Proses pelaksanaan penelitian ini diawali dengan melakukan observasi awal di sekolah SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa khususnya di kelas VIII pada mata pelajaran IPS tahun pembelajaran 2022/2023 semester ganjil. Hal tersebut menjadi bahan refleksi awal dalam menemukan solusi terhadap penyelesaian masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yang di alami oleh peserta didik di SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa. Proses pelaksanaan penelitian ini dapat di lakukan dengan menerapkan beberapa

tahap yaitu dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan ditambah dengan pertemuan untuk memberikan tes berupa soal yang diberikan, dengan tujuan untuk mengetahui penguasaan materi yang di berikan oleh guru berdasarkan metode dan model pembelajaran yang di terapkan.

Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi
Lembar observasi dapat digunakan untuk mengamati proses pembelajaran di dalam kelas. lembar observasi yang digunakan peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua jenis yaitu:
 - a. Lembar observasi peserta didik
 - b. Lembar observasi pembelajaran responden Guru
2. Dokumentasi
Dokumentasi merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mendukung terlaksananya penelitian. Dokumentasi yang di maksud dalam hal ini adalah proses pengambilan bukti foto maupun video pada saat terlaksananya proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*
3. Tes Hasil Belajar
Menurut Sudjana (2004:22) dalam Nurhayati (2018:2) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Selanjutnya Warsito (dalam Depdiknas, 2006:125) dalam Nurhayati (2018:2-3) mengemukakan bahwa hasil dari

kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa Tahun Pembelajaran 2022/2023 yang berlokasi di Desa Harenoro, Kecamatan Lahusa, Kabupaten Nias Selatan. Waktu pelaksanaan dimulai tanggal 01 September dan berakhir pada tanggal 23 Oktober 2023. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII IPS semester 1 SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa tahun pelajaran 2023 yang berjumlah 23 orang terdiri dari 11 laki-laki dan 12 perempuan.

Proses Pelaksanaan Penelitian Pada Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan dilakukan sebelum melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* pada mata pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa Tahun Pembelajaran 2022/2023. Perencanaan yang dilakukan antara lain:

- 1) Berkolaborasi kepada kepala sekolah SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa dan atas persetujuannya penelitian dapat dilakukan dan peneliti juga berkolaborasi dengan guru mata pelajaran IPS.
- 2) Menyiapkan bahan pembelajaran yaitu materi pengaruh keunggulan lokasi

terhadap kegiatan ekonomi, transportasi, komunikasi.

- 3) Mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti (RPP) selama dua kali pertemuan sesuai dengan penerapan model Pembelajaran *Role Playing*.
- 4) Membuat lembar observasi baik sama guru, pengamat dan juga sama siswa.
- 5) Mempersiapkan bahan ajar atau materi pada setiap pertemuan.
- 6) Merancang pembagian kelompok menjadi 5 kelompok dari 23 siswa.
- 7) Menyusun alat evaluasi, untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa pada siklus I

Tindakan (*Action*)

Sebagaimana pada proses kegiatan pembelajaran di sekolah maka adapun langkah-langkah kegiatan pada tindakan pada siklus I pertemuan pertama dan disesuaikan dengan Model Pembelajaran *Role Playing* antara lain sebagai berikut:

- a. Pendahuluan
- b. Kegiatan Inti
- c. Kegiatan Akhir.

Lembar Observasi Untuk Siswa-Siswi yang Terlibat Aktif pada Siklus I

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, diperoleh hasil pengolahan lembaran observasi untuk siswa yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh kedua observer yakni kepala sekolah sebagai observer I dan guru mata pelajaran sebagai observer II, diperoleh persentase tingkat keaktifan

2828-6502

siswa diklasifikasikan cukup baik. Dalam pembelajaran *Role Playing* seperti yang telah terurai pada Bab II, melalui model pembelajaran *Role Playing* masing-masing karakteristik menunjukkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran, konteks yang lebih dominan untuk perhatian siswa, sumber dan lingkungan belajar yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar serta presentasi dimana mampu menggunakan berbagai referensi dalam kegiatan pembelajaran seperti jurnal dan video terkait dengan materi yang dipelajari. Untuk minat belajar siswa diperoleh data yang tergolong sangat baik tidak ada, baik tidak ada, cukup baik ada 3 (tiga), kurang baik ada 2 (dua) serta sangat kurang baik tidak ada. Diikuti dengan perhatian siswa, tingkat partisipasi serta presentasi/pemaparan hasil kegiatan belajar, dikategorikan cukup baik. Hal ini diperoleh dari data yang disampaikan oleh masing-masing Observer.

Siklus I Pertemuan Pertama

$$\text{Persentase pengamatan} = \frac{\text{Jumlah hasil pengamatan}}{\text{Jumlah ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Minat} = \frac{65}{92} \times 100\% \\ = 70,7\%$$

$$\text{Perhatian} = \frac{80}{92} \times 100\% \\ = 86\%$$

$$\text{Partisipasi} = \frac{70}{92} \times 100\% \\ = 76\%$$

$$\text{Presentasi} = \frac{70}{92} \times 100\% \\ = 76\%$$

Siklus I Pertemuan Kedua

Persentase pengamatan =

$$\frac{\text{Jumlah Skor hasil pengamatan}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$\text{Minat} = \frac{80}{92} \times 100\% \\ = 86,9\%$$

$$\text{Perhatian} = \frac{75}{92} \times 100\% \\ = 81,5\%$$

$$\text{Partisipasi} = \frac{70}{92} \times 100\% \\ = 76\%$$

$$\text{Presentasi} = \frac{80}{92} \times 100\% \\ = 86,9\%$$

Pengolahan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Dari tes hasil belajar siswa yang dilakukan peneliti di lokasi penelitian pada siklus I diperoleh nilai-nilai perolehan siswa pada setiap item soal sebagai berikut.

Dari peroleh nilai di atas dengan jumlah nilai 1,611 maka dihitung rata-rata sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{1.611}{23}$$

$$\bar{X} = 70,04$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata hitung di atas, maka untuk siklus I perolehan rata-rata hitung sebesar 70,04%. Selanjutnya untuk menghitung presentase

2828-6502

ketuntasan dapat dihitung sebagai berikut:

$$\% = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$
$$\% = \frac{18}{23} \times 100\%$$
$$\% = 78,26\%$$

Jadi berdasarkan perhitungan di atas maka presentase ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 78,26%.

Pengolahan Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar yang dilakukan pada siklus II diperoleh nilai-nilai sebagai berikut: Dari peroleh nilai di atas dengan jumlah nilai 1.869 maka dihitung rata-rata nilai yang di peroleh dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$
$$\bar{X} = \frac{1,869}{23}$$
$$\bar{X} = 81,27$$

Berdasarkan perhitungan rata-rata hitung di atas, maka untuk siklus I perolehan rata-rata hitung sebesar 81,27 termasuk kategori baik. Selanjutnya untuk menghitung presentase ketuntasan dapat dihitung sebagai berikut:

$$\% = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$
$$\% = \frac{22}{23} \times 100\%$$

$$\% = 95,6\%$$

Jadi berdasarkan perhitungan di atas maka presentase ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 95,6%. Berdasarkan hasil perolehan presentase ketuntasan hasil belajar siswa baik pada siklus I maupun pada siklus II di atas dapat di kategorikan dengan sangat baik.

Pembahasan

Sesuai dengan hasil penelitian yang di temukan oleh Basri (2017:51) mengemukakan beberapa aktivasi guru dan siswa melalui penarapan model pembelajaran *role playing* ialah sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran *role playing*, pada siklus I rata-rata aktivitas guru sebesar 62,50% pada kategori kurang cukup, dan aktivitas guru pada siklus II sebesar 84,72% pada kategori baik sekali. Dengan demikian ada peningkatan aktivitas guru sebesar 22,22% dari siklus I hingga siklus II. Pengelolaan kelas yang baik dari pihak guru akan mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa. Jadi peran guru sangat penting dalam pembelajaran, tanpa peran aktif guru hasil belajar yang dicapai siswa tidak optimal.

2. Aktivitas Siswa

Rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I persentase keaktifan siswa dalam belajar cenderung meningkat. Pada pertemuan pertama dengan rata-rata aktivitas siswa yaitu 61,25%

dengan kategori cukup. Pada pertemuan kedua meningkat dengan rata-rata aktivitas siswa yaitu 81,25% dengan kategori cukup. Ratarata peningkatan aktivitas siswa dari siklus I hingga siklus II sebesar 20,00%.

3. Hasil Belajar Siswa

Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari nilai evaluasi ini tidak terlepas dari aktivitas siswa dan guru yang memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *role playing* yang berbeda pada tiap pertemuan. Sesuai dengan pendapat Miarso (1992:10) bahwa *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena *role playing* dapat memberikan informasi secara tepat dan benar, sehingga motivasi dapat timbul dan berkembang. Dari hasil tindakan pada siklus I hasil belajar siswa sudah dikategorikan baik, tetapi untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik lagi maka siklus II dilakukan perubahan tindakan yaitu masing-masing siswa menyiapkan semua objek yang akan diamati, sehingga setiap kelompok dapat mengamati objek satu persatu dan mendiskusikannya dalam kelompok. Dengan demikian, siswa akan lebih aktif, karena semua siswa melakukan pengamatan dan kemungkinan waktu untuk bermain menjadi sedikit.

Dari penjelasan diatas maka diketahui guru telah melakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pengajarannya. Kualitas pengajaran guru merupakan penentu hasil belajar siswa,

ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2009) faktor dominan yang mempengaruhi hasil belajar ialah kualitas pengajaran.

a. Pelaksanaan Siklus Ke-1

1) Hasil Pengamatan Pertemuan Ke-1

a) Pada pertemuan ke-1 pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*, peneliti memiliki kelemahan mulai dari persiapan membuka pelajaran hingga pada penerapan model pembelajaran yang digunakan.

b) Model *Role playing*, yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran, siswa sedikit kesulitan untuk mengikuti langkah-langkah yang ada didalamnya.

c) Pada pertemuan pertama dilaksanakan banyak siswa yang tidak terlibat aktif dikarenakan bahan kegiatan pembelajaran yang kurang seperti buku-buku dan alat referensi lainnya sehingga minat belajar siswa kurang.

d) Dalam suatu kelompok kerja, siswa kurang berdiskusi antar teman, dan tidak mau memberi tanggapan dan kritikan kepada teman maupun guru (Peneliti)

b. Hasil Pengamatan Pertemuan Ke-2

1. Pada pertemuan ke-2, pelaksanaan pembelajaran siswa mulai aktif walau tidak semuanya.

2. Pengamat masih menemukan beberapa langkah-langkah yang belum dilaksanakan peneliti dalam

pembelajaran dan pelaksanaannya masih belum dilakukan secara efektif.

3. Dalam kelompok belajar siswa tidak ada kerjasama yang baik sehingga materi yang diberikan masih belum bisa terpecahkan.
 - a) Monoton.

Untuk menutaskan hasil belajar siswa, maka peneliti harus melakukan evaluasi kepada siswa melalui latihan-latihan maupun melalui penyelesaian soal-soal tugas yang diberikan.

c. Pelaksanaan Siklus Ke-II

1. Hasil Pengamatan Pertemuan Ke-1
 - a) Untuk materi pelajaran, siswa difasilitasi oleh peneliti dengan membagikan *Photocopy*.
 - b) Masih terdapat beberapa orang siswa yang masih tidak aktif namun jika dilihat tingkat pengamatan sebelumnya terjadi penurunan.
 - c) Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dari rata-rata sebelumnya pada siklus I.
2. Hasil Pengamatan Pertemuan
 - a) Pelaksanaan pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *Role Playing* telah dilaksanakan dengan baik oleh peneliti.
 - b) Peneliti mampu meningkatkan minat, perhatian, dan partisipasi siswa untuk belajar sehingga siswa saling berinteraksi.
 - c) Kerjasama yang baik antar siswa ditunjukkan dalam sebuah kelompok masing-masing sehingga hasil presentasi yang dilaksanakan sangat baik.

1. Peningkatan Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penelitian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sudjana (2014:3) menyatakan bahwa hasil belajar hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Keterbatasan Hasil Temuan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan penuh kehati-hatian dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini dilakukan agar mendapatkan hasil yang maksimal akan tetapi untuk mendapatkan hasil penelitian yang sempurna sangatlah sulit, sebab dalam pelaksanaan penelitian terdapat keterbatasan penelitian. Adapun keterbatasan tersebut antara lain:

- a. Keterbatasan dalam penerapan *Role Playing* yang kurang maksimal dimana alat peraga yang digunakan kurang memadai dan pelaksanaannya

seharusnya bisa dilaksanakan tidak hanya di dalam kelas namun di luar kelas guna memberikan pengalaman yang lebih berkesan bagi peserta didik sehingga proses pembelajaran bisa lebih menyenangkan.

- b. Model pembelajaran *Role Playing* ini tidak bisa digunakan pada semua materi pembelajaran. Bermain peran hanya bisa dilakukan pada materi tertentu yang berhubungan dengan dunia sosial dikarenakan tidak semua materi bisa dijadikan sebuah skenario. Model *Role Playing* ini memakan banyak waktu sehingga akan sulit dilakukan pada materi yang memiliki banyak indikator sehingga dikhawatirkan indikator tidak tercapai secara maksimal.
- c. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan hanya VIII SMP Negeri 3 Satu Atap Lahusa Tahun Pembelajaran 2023.
- d. Subjek penelitian adalah kelas VIII yang berjumlah 23 orang.
- e. Sumber belajar yang tersedia di sekolah tempat penelitian kurang memadai sehingga hasil penelitian yang diperoleh belum efektif secara keseluruhan.

D. Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan paparan data, temuan penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa:

1. Model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam

pembelajaran IPS dengan materi Perubahan Ruang dan Interaksi Antar ruang Akibat Faktor Alam, hal ini disebabkan dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat memahami konsep materi dengan baik.

2. Hasil belajar siswa meningkat pada siklus ke I, ternyata persentase ketuntasan belajar siswa belum memenuhi target yang ditetapkan sebesar 70, 04%. Maka di lanjutkan pada siklus ke II 81,27 %, dengan kategori baik karena hasil tersebut menunjukkan hasil yang baik. Hal ini dapat di ketahui dari hasil belajar yang di peroleh pada setiap siklus yang di lakukan. Dimana karakteristik model pembelajaran *Role Playing* dengan menerapkan metode yang kreatif dengan mengajak siswa untuk berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran yang di laksanakan, dapat meningkatkan minat belajar siswa.

E. Daftar Pustaka

- Agusmina Duha, & Darmawan Harefa. (2024). *Pemahaman Kemampuan Koneksi Matematika Siswa SMP*. Sukabumi. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Grafindo
- Darmawan Harefa, Murnihati Sarumaha, Kaminudin Telaumbanua, Tatema Telaumbanua, Baziduhu Laia, F. H. (2023). *Relationship Student*

2828-6502

- Learning Interest To The Learning Outcomes Of Natural Sciences. *International Journal of Educational Research and Social Sciences (IJERSC)*, 4(2), 240–246. <https://doi.org/https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i2.614>
- Djamaluddin, Ahdar & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta. CV. Kaaffah Learning Cente.
- Foahonoa Zisokhi Nehe, Mesrawati Ndruru, Wiwin Cintia Dewi Bu'ulolo, Irman Imawan Laia, Matus Halawa, & Darmawan Harefa. (2024). *Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Dimensi Tiga*. Sukabumi. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Gaurifa, M., & Darmawan Harefa. (2023). Development Of A Cartesian Coordinate Module To The Influence Of Implementing The Round Club Learning Model On Mathematics Student Learning Outcomes. *Afore : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 45-55. <https://doi.org/10.57094/afore.v2i2.1130>
- Gaurifa, M., & Darmawan Harefa. (2024). Learning Mathematics In Telukdalam Market: Calculating Prices And Money In Local Trade. *Afore : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 97-107. <https://doi.org/10.57094/afore.v3i2.2305>
- Halawa, S., & Darmawan Harefa. (2024). The Influence Of Contextual Teaching And Learning Based Discovery Learning Models On Abilities Students' Mathematical Problem Solving. *Afore : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 11-25. <https://doi.org/10.57094/afore.v3i1.1711>
- Harefa, D. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Talking Chips Untuk. *Tunas: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1).
- Harefa, D. (2023). The Relationship Between Students' Interest In Learning And Mathematics Learning Outcomes. *Afore : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 1-11. <https://doi.org/10.57094/afore.v2i2.1054>
- Harefa, D. (2024). Exploring Local Wisdom Values Of South Nias For The Development Of A Conservation-Based Science Curriculum. *TUNAS : Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2), 1-10. <https://doi.org/10.57094/tunas.v5i2.2284>
- Harefa, D. (2024). Preservation Of Hombo Batu: Building Awareness Of Local Wisdom Among The Young Generation Of Nias. *HAGA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 1-10. <https://doi.org/10.57094/haga.v3i2.2334>

- Harefa, D. (2024). Strengthening Mathematics And Natural Sciences Education Based On The Local Wisdom Of South Nias: Integration Of Traditional Concepts In Modern Education. *HAGA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 63-79.
<https://doi.org/10.57094/haga.v3i2.2347>
- Harefa, D. (2024). The Influence Of Local Wisdom On Soil Fertility In South Nias. *Jurnal Sapta Agrica*, 3(2), 18-28.
<https://doi.org/10.57094/jsa.v3i2.2333>
- Harefa, D. (2025). [Hombo Batu A Traditional Art That Can Be Explained With The Laws Of Physics](#). *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 4(1), 2025.
<https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/FAGURU>
- Harefa, D. (2025). Hombo Batu The Tradition Of South Nias That Teaches Courage And Cooperation. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 4(1), 2025.
<https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/FAGURU>
- Harefa, D., & Fatolosa Hulu. (2024). Mathematics Learning Strategies That Support Pancasila Moral Education: Practical Approaches For Teachers. *Afore : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 51-60.
<https://doi.org/10.57094/afore.v3i2.2299>
- Harefa, D., & I Wayan Suastra. (2024). Mathematics Education Based On Local Wisdom: Learning Strategies Through Hombo Batu. *Afore : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 1-11.
<https://doi.org/10.57094/afore.v3i2.2236>
- Harefa, D., Budi Adnyana, P., Gede, I., Wesnawa, A., Putu, I., & Ariawan, W. (2024). Experiential Learning: Utilizing Local Wisdom Of Nias For Future Generations. *CIVIC SOCIETY RESEARCH And EDUCATION: Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 52-61.
<https://doi.org/https://doi.org/10.57094/jpkn.v5i2.2254>
- Harefa, D., Dkk (2024). Bimbingan Belajar Matematika Tingkat SD. *HAGA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 30-38.
<https://doi.org/10.57094/haga.v3i1.1933>
- Harefa, D., Dkk. (2024). [Perspektif Psikologi Pendidikan Kearifan Lokal Nusantara](#). Sukabumi. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Harefa, D., I Made Sutajaya, I Wayan Suja, & Ida Bagus Made Astawa. (2024). NILAI MORAL TRI HITA KARANA DALAM ALBUM "KERAMAT" CIPTAAN H. RHOMA IRAMA. *Ndrumi : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 7(2), 1-15.
<https://doi.org/10.57094/ndrumi.v7i2.2117>

2828-6502

- Harefa, D., Made Sutajaya, I., Suja, W., Bagus, I., & Astawa, M. (2024). Lowalangi Dalam Konsep Tri Hita Karana Dalam Kearifan Lokal Nias. *NDRUMI: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Humaniora*, 7(2), 51. <https://doi.org/https://doi.org/10.57094/ndrumi.v7i2.2226>
- Harefa, D., Murnihati Sarumaha, Amaano Fau, Kaminudin Telaumbanua, Fatolosa Hulu, Baziduhu Laia, Anita Zagoto, & Agustin Sukses Dakhi. (2023). Inventarisasi Tumbuhan Herbal Yang Di Gunakan Sebagai Tanaman Obat Keluarga. *Haga : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 11-21. <https://doi.org/10.57094/haga.v2i2.1251>
- Harefa, D., Sarumaha, M. ., Telaumbanua, K. ., Telaumbanua, T. ., Laia, B. ., & Hulu, F. . (2023). Relationship Student Learning Interest To The Learning Outcomes Of Natural Sciences . *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 4(2), 240–246. <https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i2.614>
- Kaminudi Telaumbanua, & Darmawan Harefa. (2024). Efektivitas Layanan Penguasaan Konten Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar . *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*, 3(2), 16-29. <https://doi.org/10.57094/faguru.v3i2.1919>
- Khasanah. 2021. Strategi Belajar Inovatif. *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati*. CV. Pradina Pustaka Grup.
- Komalasari, Kokom. 2017. *Pembelajaran kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Rajawali Pers.
- Muhammad. 2015. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Murnihati Sarumaha, Harefa, D., Adam Smith Bago, Amaano Fau, Wira Priatin Lahagu, Toni Lastavaerus Duha, Musafir Zirahu, & Hartaniat Warisman Lase. (2023). Sosialisasi Tumbuhan Ciplukan (Physalis Angulata L.) Sebagai Obat Tradisional . *HAGA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 22-35. <https://doi.org/10.57094/haga.v2i2.1994>
- Murnihati Sarumaha, Kaminudin Telaumbanua, & Darmawan Harefa. (2024). Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal Nias Selatan: Membangun Identitas Budaya Pada Generasi Muda. 12(3), 663. <https://doi.org/10.37081/ed.v12i3.6585>
- Mutolib, A., Rahmat, A., Harefa, D., Nugraha, S., Handoko, L., Sululing, S., Laxmi, & Nurhayati, S. (2025). Volcanic disaster mitigation based on local wisdom: A case study from a local community in the Mount Galunggung, Indonesia. *BIO Web of*

- Conferences*, 155.
<https://doi.org/10.1051/bioconf/202515502002>
- Octavia. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta. Cv. Budi Utama.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Ropi Muhhamad dan Fahrurozi. *Evaluasi Hasil Belajar*. 2017. Universitas Hamzanwadi Press. Penerbit : Universitas Hamzanwadi Press.
- Rosyid, Zaiful & Abdullah, Rosid Aminol. 2019. *Prestasi Belajar*. Literasi Nusantar.
- Rustiani Duha, & Darmawan Harefa. (2024). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Suardi. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Budi Utama.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Rosda Karya. Bandung.
- Suhono. 2022. *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*. Surakarta. UNISRI Press.
- Suprijono. 2009. *Strategi belajar dan pembelajaran implementasi kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Toni Hidayat, Amaano Fau, & Darmawan Harefa. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Index Card Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Terpadu. *TUNAS : Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 61 - 72.
<https://doi.org/10.57094/tunas.v4i1.885>
- Tonius Gulo, D. H. (2023). Identifikasi Serangga (Insekta) yang merugikan Pada Tanaman Cabai Rawit di Desa Sisarahili Ekholo Kecamatan Lolowau Kabupaten Nias Sealatan. *Jurnal Sapta Agrica*, 2(1), 50–61.
- Umi Narsih, D. (2023). Bunga rampai “Kimia Analisis farmasi.” Nuha Medika.
<https://www.numed.id/produk/bunga-rampai-kimia-analisis-farmasi-penulis-umi-narsih-faidliyah-nilnaminah-dwi-ana-anggorowati-rini-kartika-dewi-darmawan-harefa-jelita-wetri-febrina-a-tenriugi-daeng/>
- Umrah. 2021. *Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Ki Hajar Dewantara*. Bandung. Penerbut: Indscript Creative.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional