

Menerapkan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pencemaran Lingkungan di Mata Pelajaran IPA Kelas X Bandung

Siti Aisah

Sekolah Menengah Pertama Negeri 20 Bandung, Indonesia

sitiaisah6556@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan Model *Role Playing*. Penelitian ini dimulai dengan kegiatan pra-tindakan untuk merumuskan permasalahan dan membuat perencanaan tindakan pembelajaran. Selama penelitian, data diperoleh melalui tes hasil belajar, observasi, dan angket. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang dilengkapi dengan instrumen lain berupa lembar observasi. Alat evaluasi yang digunakan adalah tes pilihan ganda dan uraian untuk menjangkau hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan Model *Role Playing*.

Berdasarkan hasil analisis terhadap implementasi Model *Role Playing* pada pembelajaran IPA, ditemukan bahwa model tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan Model *Role Playing* pada materi "Pencemaran Lingkungan" dapat mempercepat proses peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus 1, hasil tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata harian tertinggi adalah 100 dan terendah adalah 40, dengan rata-rata 70.00. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 17 orang atau 31.25%. Namun, hasil ini perlu ditingkatkan pada siklus 2.

Pada siklus 2, terjadi peningkatan yang signifikan pada rata-rata kelas. Hasil tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata harian tertinggi adalah 100 dan terendah adalah 50, dengan rata-rata 80.93. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar meningkat menjadi 30 orang atau 93.75%. Oleh karena itu, pembelajaran yang menggunakan Model *Role Playing* diakhiri pada siklus 2 karena pemahaman dan hasil belajar siswa telah meningkat.

Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa setuju bahwa penggunaan Model *Role Playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA, dengan persentase 83.45%. Namun, sebagian kecil siswa menyatakan ketidaksukaan pada pelajaran IPA dan kesulitan memahami materi pelajaran.

Dalam keseluruhan penelitian, Model *Role Playing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA Materi Pokok Pencemaran Lingkungan di X Bandung Tahun Pelajaran 2021/2022. Oleh karena itu, Model *Role Playing* dapat direkomendasikan sebagai metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

Kata Kunci: Model *Role Playing*, hasil belajar siswa, pembelajaran IPA, pencemaran lingkungan, tes hasil belajar.

Abstract

This research aims to improve student learning outcomes in science education by using the Role Playing Model. The study began with pre-action activities to formulate problems and plan learning actions. Data was obtained through learning outcome tests, observations, and questionnaires. The main instrument used in this study was the researcher himself equipped with other instruments such as observation sheets. The evaluation tool used was multiple-choice and essay tests to capture student learning outcomes before and after using the Role Playing Model.

Based on the analysis of the implementation of the Role Playing Model in science education, it was found that the model was able to improve student learning outcomes. The use of the Role Playing Model in the "Environmental Pollution" topic could accelerate the process of improving student learning outcomes. In cycle 1, the test results showed that the highest daily average score was 100 and the lowest was 40, with an average of 70.00. The number of students who achieved learning completeness was 17 or 31.25%. However, this result needed to be improved in cycle 2.

In cycle 2, there was a significant improvement in the class average. The test results showed that the highest daily average score was 100 and the lowest was 50, with an average of 80.93. The number of students who achieved learning completeness increased to 30 or 93.75%. Therefore, the use of the Role Playing Model in science education was ended in cycle 2 because the students' understanding and learning outcomes had improved.

Furthermore, the questionnaire results showed that most students agreed that the use of the Role Playing Model could improve student learning outcomes in science education, with a percentage of 83.45%. However, a small number of students expressed dislike for science lessons and difficulty in understanding the lesson material.

Overall, the Role Playing Model was proven to be effective in improving student learning outcomes in science education on the topic of Environmental Pollution in X Bandung in the 2021/2022 academic year. Therefore, the Role Playing Model can be recommended as a learning method that can improve student learning outcomes in science education.

Keywords: *Role Playing model, student learning outcomes, science learning, environmental pollution, learning achievement test.*

How to cite (APA Style): Aisah, S., (2023). Menerapkan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pencemaran Lingkungan di Mata Pelajaran IPA Kelas X Bandung. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 23 (1), 73-82. doi: <https://doi.org/10.17509/jpp.v23i1.56538>

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran krusial dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi berbagai tantangan. Selain itu, pendidikan juga memungkinkan manusia untuk memberikan kontribusi positif bagi negara dan bangsa. Tujuan umum pendidikan nasional yang tercantum dalam GBHN tahun 1993 bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia agar menjadi manusia yang beriman, memiliki budi pekerti luhur, kreatif, terampil, disiplin, etos kerja, profesional, bertanggungjawab, serta produktif dan sehat jasmani dan rohani.

Tujuan umum pendidikan nasional Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan memperhatikan nilai-nilai Pancasila. Hal ini terlihat dari tujuan untuk menciptakan manusia Indonesia yang memiliki kualitas budi pekerti yang luhur serta memiliki kemampuan kreatif, terampil, dan disiplin. Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk menciptakan manusia Indonesia yang memiliki etos kerja yang tinggi, profesional, serta bertanggungjawab dan produktif dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan juga berperan dalam menjaga kesehatan jasmani dan rohani agar manusia Indonesia dapat memberikan kontribusi yang positif bagi negara dan bangsa.

Meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan tujuan penting dari pendidikan nasional Indonesia. GBHN tahun 1993 memuat tujuan umum pendidikan nasional yang mengacu pada Pancasila. Dalam konteks tersebut, pendidikan diharapkan dapat menciptakan manusia Indonesia yang berakhlak mulia, kreatif, terampil, disiplin, serta bertanggungjawab dan produktif. Pendidikan juga diharapkan dapat menjaga kesehatan jasmani dan rohani manusia Indonesia agar dapat memberikan kontribusi yang positif bagi negara dan bangsa. Dengan demikian, peran pendidikan sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Untuk mencapai tujuan tersebut, pemerintah menetapkan kurikulum untuk setiap satuan pendidikan, termasuk di dalamnya adalah mata pelajaran IPA. Mata pelajaran ini memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan bernalar dan memahami perkembangan ilmu pengetahuan, serta menjadi dasar dalam menghadapi segala aspek kehidupan di masyarakat.

Namun, kenyataan yang sering ditemukan di lapangan adalah rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA. Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA merupakan hal yang sangat penting untuk menjamin terlaksananya pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok pencemaran lingkungan pada mata pelajaran IPA, penelitian ini dilakukan dengan menerapkan model *Role Playing* di kelas X di Bandung pada tahun pelajaran 2021/2022. Dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pendidikan di Indonesia khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Dalam artikel ini, penulis akan memaparkan hasil dari tindakan kelas yang dilakukan dan memberikan rekomendasi yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengembangkan pembelajaran pada mata pelajaran IPA di satuan pendidikan lainnya.

METODE PENELITIAN

Pengertian Hasil Belajar Siswa

Dalam proses belajar mengajar di kelas, tidak akan terlepas dari faktor objek pelaku pembelajaran yaitu siswa sendiri. Siswa akan memperoleh pengetahuan yang maksimal apabila dia memiliki minat yang kuat dari dalam diri siswa itu sendiri maupun pada lingkungan sekitar terhadap pembelajaran IPA.

Belajar merupakan usaha untuk memfokuskan pada apa yang sedang terjadi. Sedangkan pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan

dalam cara-cara bertingkah laku yang baru, berkat pengalaman dan latihan. Pengertian lain belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Slameto, (2003:2).

Sedangkan hasil belajar adalah, kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Untuk mengevaluasi hasil belajar siswa yang diharapkan, diperlukan tujuan yang bersifat operasional yaitu tujuan berupa tingkah laku yang dapat dikerjakan dan diukur. Tujuan berkaitan dengan sifat secara operasional dan tujuan pembelajaran khusus (Subiyanto, 1986: 46).

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah “perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotor”. Dimiyati dan Mujiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif sebagai berikut.

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan, pengetahuan yang berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru, misalnya menggunakan prinsip
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik, misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang lebih kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya kemampuan menyusun suatu program
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu, misalnya, kemampuan menilai hasil belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004: 22). Sedangkan menurut Horwart Kingsley dalam bukunya Sudjana membagi tiga macam hasil belajar: (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2004: 22) Hasil belajar merupakan hal yang menjadi tolak ukur keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran yang ingin di capai, Kusnandar [2012], menyatakan bahwa hasil belajar merupakan nilai yang di peroleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu, dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Selain itu hasil belajar merupakan kapasitas terukur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan ciri-ciri atau variabel bawaannya melalui perubahan pengajaran tertentu [Gagne dalam Uno. 2008]. Penilaian hasil belajar lebih difokuskan pada aspek-aspek yang sesuai dengan kompetensi dasar yang diinginkan.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi dua faktor yakni dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa (Sudjana), 1989 : 39). Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa perubahan kemampuan yang dimilikinya seperti yang dikemukakan oleh Clark (1981 : 21) menyatakan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kualitas pembelajaran (Sudjana, 2002 : 39).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan, pada hakikatnya hasil belajar adalah ”kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup kognitif, efektif, dan psikomotorik.” Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam materi “Pencemaran Lingkungan” di kelas VII.B SMP Negeri 20 Bandung.

Model Pembelajaran *Role Playing*

Dalam proses belajar mengajar seorang guru seharusnya memperhatikan kemampuan berpikir kritis yang dimiliki oleh siswa dan proses adaptasinya dengan lingkungan serta pengalamannya. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang dipandang akomodatif bagi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa maupun aktivitas belajar, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Tipe-tipe pembelajaran kooperatif di antaranya adalah Metode *Role Playing*.

Pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid (Departemen Pendidikan Nasional, 2002). Lebih lanjut prinsip pembelajaran memahami kebebasan berorganisasi, dan menghargai keputusan bersama, murid akan lebih berhasil jika mereka diberi kesempatan memainkan peran dalam bermusyawarah, melakukan pemungutan suara terbanyak dan bersikap mau menerima kekalahan sehingga dengan melakukan berbagai kegiatan tersebut dan secara aktif berpartisipasi, mereka akan lebih mudah menguasai apa yang mereka pelajari (Boediono, 2001).

a. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Basri Syamsu (18:2000) Apabila anda sudah faham tentang pengertian dari model pembelajaran *Role Playing* maka selanjutnya anda bisa menerapkan model pembelajaran ini dengan mengikuti step-stepnya sebagai berikut.

- 1) Guru menyusun serta menyiapkan skenario
- 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung
- 3) Guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang siswa
- 4) Menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai
- 5) Memanggil peserta didik untuk menjalankan skenario
- 6) Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain.
- 7) Setelah semua sudah selesai dilakukan, setiap peserta didik diberi lembar kerja untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok.
- 8) Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan
- 9) Pendidik memberikan kesimpulan secara umum
- 10) Evaluasi.

b. Tujuan Metode *Role Playing*

Bermain peran dalam proses pembelajaran yang ditujukan agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Menurut Santosa (2010:18) tujuan bermain peran adalah agar siswa dapat:

- 1) memahami perasaan orang lain,
- 2) menempatkan diri dari situasi orang lain,
- 3) mengerti dan menghargai perbedaan pendapat.

Dengan demikian peran mereka dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Siswa tersebut juga bisa belajar watak dari orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dalam situasi itu mereka harus bisa memecahkan masalahnya sendiri.

c. Materi Pokok Pencemaran Lingkungan dalam Pembelajaran IPA di SMP dan Sederajat

Materi pokok “Pencemaran Lingkungan” adalah materi pelajaran IPA yang diberikan di kelas VII SMP dan sederajat. Adapun Kompetensi Dasarnya adalah : 3.8 Menganalisis terjadinya pencemaran lingkungan dan dampaknya bagi ekosistem. 4.8 Membuat tulisan tentang gagasan penyelesaian masalah pencemaran di lingkungannya berdasarkan hasil pengamatan.

Pencemaran lingkungan (environmental pollution) merupakan segala sesuatu baik berupa bahan-bahan fisika maupun kimia yang dapat mengganggu keseimbangan ekosistem. Menurut UU RI Nomor 23 Tahun 1997 tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup, menyatakan bahwa pencemaran lingkungan adalah masuknya atau dimasukkannya makhluk hidup, zat, energi, dan/atau komponen lain ke dalam lingkungan hidup oleh kegiatan manusia sehingga kualitasnya turun sampai ke tingkat tertentu yang menyebabkan lingkungan hidup tidak dapat berfungsi sesuai dengan peruntukannya.

Menurut Lina Herlina (2020:2) Materi pokok “Pencemaran Lingkungan” terbagi menjadi beberapa sub materi di antaranya sebagai berikut.

- 1) menjelaskan tentang pencemaran air.
- 2) menjelaskan tentang pencemaran udara.
- 3) menjelaskan tentang pencemaran tanah.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA melalui penerapan Model Pembelajaran Role Playing. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja guru dan mendorong siswa untuk mencari sendiri sampai mampu berdiri sendiri dalam kaitannya dengan ilmu pengetahuan di luar otoritas gurunya. Penelitian dilakukan di kelas VII.B SMP Negeri 20 Bandung dengan fokus pada pokok bahasan Pencemaran Lingkungan dan dilaksanakan dalam siklus-siklus tindakan dan penelitian yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas dilakukan secara berkesinambungan demi perbaikan dan/atau peningkatan praktek pembelajaran.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran IPA Materi Pokok Pencemaran Lingkungan di Kelas VII.B SMP Negeri 20 Bandung. Penelitian dilakukan dalam beberapa siklus dengan langkah-langkah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dalam suatu sistem spiral yang saling berkait. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA dan dianalisis dalam konteks sejauh mana peningkatan motivasi yang ditunjukkan oleh siswa kelas VII.B dalam mengikuti pembelajaran IPA, ketika guru (peneliti) menggunakan Model Pembelajaran Role Playing. Penelitian tindakan kelas dilakukan demi perbaikan dan/atau peningkatan layanan pembelajaran yang harus diselenggarakan dalam konteks dan/atau dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Siklus akan terus berulang hingga pembelajaran dinilai berhasil, atau tergantung pada indikator keberhasilan program pembelajaran yang telah dirumuskan oleh guru (peneliti).

Peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPA dapat diketahui melalui berbagai teknik pengumpulan data seperti observasi langsung, angket, telaah dokumentasi, tes prestasi belajar, dan rekaman foto atau handycam. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan terjun ke lapangan untuk memahami kenyataan dalam konteks pembelajaran IPA pada materi "Pencemaran Lingkungan" melalui Model Pembelajaran Role Playing. Data lapangan kemudian dicatat dalam catatan lapangan.

Metode pengumpulan data untuk teknik pengumpulan data yang digunakan dijelaskan sebagai berikut: observasi digunakan untuk memaknai situasi pembelajaran, telaah dokumentasi untuk menelaah catatan siswa, lembar tes untuk mengetahui perubahan perilaku belajar siswa, angket untuk mengukur sikap dan tanggapan siswa, dan photo digunakan untuk meliput proses pembelajaran. Semua teknik pengumpulan data tersebut digunakan untuk memperoleh data situasi pembelajaran secara absah pada materi pokok "Pencemaran Lingkungan" melalui Model Pembelajaran Role Playing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penjelasan Per-Siklus

a. Siklus I

Ini adalah laporan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas X Bandung pada tanggal 11 dan 18 November 2021. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dan laporan ini berfokus pada siklus satu. Tahapan dari penelitian tindakan kelas tersebut meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Selama tahap perencanaan, peneliti mengecek Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, menyiapkan ruang kelas sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan memberikan format untuk pengamat.

Selama tahap tindakan, guru/peneliti memotivasi siswa tentang topik "Polusi Lingkungan," memberikan contoh tentang topik tersebut, dan menjelaskan kompetensi yang harus dicapai. Guru menyiapkan skenario tentang topik tersebut dan memilih beberapa siswa untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan dimulai. Guru membentuk kelompok lima siswa dan meminta mereka untuk memainkan skenario. Setelah itu, siswa memberikan pendapat mereka tentang performa setiap kelompok.

Selama tahap observasi, peneliti mengamati perilaku guru dan siswa. Guru memotivasi siswa dengan memberikan apersepsi dan kemudian menjelaskan topik secara praktis untuk membuat siswa memahami topik tersebut. Guru juga memberikan beberapa latihan tentang topik. Siswa memainkan skenario dan membahas latihan yang diberikan, tetapi beberapa dari mereka tidak terlalu memperhatikan topik tersebut. Mereka mendengarkan skenario dan berdiskusi dengan teman sekelas. Beberapa siswa masuk dan keluar dari ruang kelas, dan beberapa dari mereka tidak dapat menyelesaikan latihan yang diberikan dengan benar.

Hasil dari nilai rata-rata harian menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 100, nilai terendah adalah 40, dan nilai rata-rata adalah 70,00. Hanya 17 siswa (31,25%) yang mencapai penguasaan pembelajaran, yang berarti bahwa pencapaian pembelajaran siswa perlu ditingkatkan pada siklus kedua.

Berdasarkan diskusi antara guru dan peneliti, ada lima masalah dalam pembelajaran tentang Polusi Lingkungan di kelas VII.B, yang berkaitan dengan kurangnya minat siswa terhadap topik tersebut. Masalah-masalah ini adalah 1) kurangnya perhatian, 2) kurangnya fokus, 3) tidak dapat menyelesaikan latihan yang diberikan dengan benar, 4) mudah terganggu oleh teman sekelas, dan 5) tidak dapat mengajukan pertanyaan selama kegiatan penutup.

b. Siklus 2

Ini adalah laporan dari Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada Siklus 2, yang berlangsung pada hari Kamis, 25 November, dan Jumat, 26 November 2021, tentang "Polusi Lingkungan" di kelas VII.B. Tahapan dari penelitian tindakan kelas pada siklus ini adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Selama tahap perencanaan, peneliti memeriksa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, menyesuaikan kelas sesuai dengan tujuan pembelajaran tentang polusi lingkungan, dan memberikan format untuk pengamat. Pada tahap tindakan, guru memotivasi siswa, menjelaskan kompetensi yang harus dicapai, dan memberikan contoh masalah terkait polusi lingkungan. Guru menyiapkan skenario bagi siswa untuk berperan dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari lima orang, sementara siswa lain mengamati. Setiap siswa diberi lembar kerja untuk menilai kinerja setiap kelompok, dan setiap kelompok mempresentasikan kesimpulan mereka. Dalam aktivitas penutup, siswa diarahkan untuk membuat kesimpulan umum dan diberikan tugas terkait polusi lingkungan.

Selama tahap observasi, guru membuka pelajaran dengan apersepsi dan memotivasi siswa, serta memberikan contoh praktis untuk memahami topik polusi lingkungan dengan lebih baik. Guru mengulangi pendekatan praktis untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, memberikan pertanyaan latihan, dan mengulangi pendekatan untuk mengkonsolidasi pemahaman siswa tentang topik tersebut.

Perilaku siswa selama penelitian menunjukkan bahwa mereka berperan berdasarkan skenario guru, membahas masalah yang diberikan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Guru mengamati bahwa tidak ada siswa yang berbicara dengan teman sekelas atau bergerak di sekitar kelas selama pelajaran.

Rata-rata nilai harian siswa pada Siklus 2 berkisar antara 50 hingga 100, dengan rata-rata 80,93. Sebanyak 30 siswa (93,75%) mencapai penguasaan pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas dengan Model Berperan berakhir karena pemahaman dan hasil belajar siswa yang meningkat, serta skor ujian dan pemahaman siswa tentang polusi lingkungan meningkat secara signifikan. Dua masalah dalam mengajar IPA tentang topik "Polusi Lingkungan" diidentifikasi dan dibahas selama tahap refleksi, yang terkait dengan minat siswa terhadap subjek tersebut.

Proses Menganalisis Data

a. Daya Serap untuk Tiap Tindakan

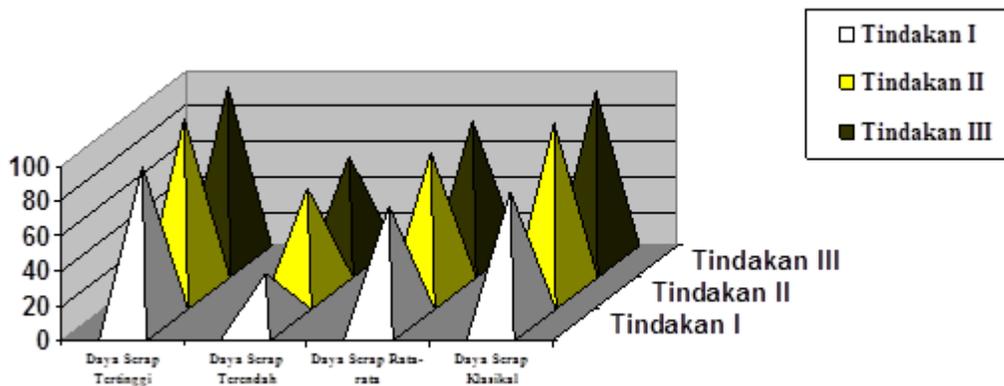
Proses analisis data ini, memfokuskan pada jawaban hasil Penelitian Tindakan Kelas ini. Berdasarkan hasil analisis siklus I baru bisa menyelesaikan tiga masalah dari lima masalah. Hal tersebut dikarenakan 1) siswa kurang perhatian terhadap pembelajaran IPA dalam materi Pencemaran Lingkungan; 2) Siswa ke luar masuk kelas; 3). Siswa kurang percaya diri dalam bermain peran serta terlihat tegang. Hasil siklus 2, dua masalah yang tersisa pada siklus pertama telah terselesaikan, hal tersebut dikarenakan Siswa diberi pujian oleh guru agar timbul percaya diri; siswa diberi motivasi dan kesempatan untuk bermain peran dengan tanpa tekanan.

Pengukuran keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Role Playing, dilakukan analisis daya serap siswa kelas VII.B SMP Negeri 20 Bandung Tahun Pelajaran 2021/2022 terhadap konsep ketuntasan hasil belajar (daya serap klasikal) untuk setiap tindakan. Berdasarkan tabel di atas hasil siklus 1, nilai rata-rata harian tertinggi adalah 100 terendah 40, dan rata-ratanya adalah 70.00, jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 17 orang (31.25%) Dengan demikian hasil belajar siswa pada tindakan I perlu ditingkatkan pada tindakan selanjutnya (siklus 2). Hasil siklus 2, nilai rata-rata harian tertinggi adalah 100 terendah 50, dan rata-ratanya 80.93, jumlah siswa yang mengalami ketuntasan belajar sebanyak 30 orang (93.75%). Dengan demikian siklus 2 ini mengakhiri pembelajaran yang menggunakan Model Pembelajaran Role Playing, karena pemahaman dan hasil belajar siswa telah meningkat dan nilai rata-rata tes, daya serap klasikal nilai siswa di atas 75 sudah berada di atas 85%.

Tabel. Persentase Daya Serap dan Daya Serap Klasikal untuk Setiap Siklus

Tingkat Penguasaan	Presentase Siklus	
	I	II
Daya Serap Tertinggi	100	100
Daya Serap Terendah	40	50
Daya Serap Rata-rata	70.00	80.93
Daya Serap Klasikal	31.25%	93.75%

Tabel di atas apabila dikonversikan ke dalam bentuk diagram batang, maka hasilnya seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2. Diagram Tingkat Penguasaan

Berdasarkan daya serap rata-rata, maka pada tindakan I daya serap rata-rata sebagian besar (70.00%) terjadi kenaikan pada tindakan II sebagian besar (80.93%).

Demikian juga dengan daya serap klasikal mengalami peningkatan, pada tindakan I sebagian kecil (31.25%) pada tindakan II sebagian besar (93.75%) Data di atas didukung oleh sikap positif siswa terhadap pembelajaran IPA Materi Pokok Pencemaran Lingkungan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* (melalui angket) Untuk lebih membuktikan adanya tingkat keberhasilan yang dicapai dari setiap tindakan, selain menampilkan data kualitatif juga dapat dilihat dari data kuantitatif yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan.

b. Hasil Angket Sikap siswa

Angket ini digunakan untuk mengetahui sikap siswa terhadap pembelajaran IPA dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Angket diedarkan pada siswa setelah selesai seluruh pelaksanaan pembelajaran tindakan. Lembar angket berisi 10 pernyataan. Para siswa yang belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* diminta pendapatnya mengenai penggunaan Model pembelajaran dalam pembelajaran IPA tersebut dengan menentukan salah satu pilihan ya atau tidak yang sesuai dengan sikapnya untuk pernyataan-pernyataan yang diajukan.

Sikap siswa Kelas VII.B SMP Negeri 20 Bandung terhadap pembelajaran IPA yang menggunakan model Pembelajaran *Role Playing* diungkap dengan menggunakan angket. Pernyataan dalam angket dibagi menjadi pernyataan yang positif dan pernyataan yang negatif. Hasil perhitungan persentase pernyataan yaitu umumnya siswa yang setuju dengan pernyataan positif ada 83.45% artinya sebagian besar siswa menganggap bahwa penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Sedangkan untuk pernyataan negatif 11.40% artinya sebagian kecil siswa menyatakan bahwa penggunaan model Pembelajaran *Role Playing* membuat mereka tidak menyukai pelajaran IPA, sulit memahami materi pelajaran karena guru terlalu monoton membawakan materi dan tidak menyukai proses pembelajaran IPA.

Salah satu cara untuk menciptakan sikap siswa yang positif terhadap pembelajaran IPA adalah menciptakan situasi belajar yang kondusif, kreatif, inovatif, luwes dan menyenangkan. Untuk menciptakan sikap positif siswa terhadap pembelajaran IPA melalui penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing*. Sikap positif tersebut berdampak pada daya serap siswa terhadap pembelajaran IPA di kelas VII.B SMP Negeri 20 Bandung.

Penelitian Tindakan Kelas ini, secara empirik telah membuktikan bahwa penggunaan Model Pembelajaran IPA *Role Playing* terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di kelas VII.B SMP Negeri 20 Bandung Tahun Pelajaran 2021/2022.

KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di SMP Negeri 20 Bandung berhasil membuktikan keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi pokok "Pencemaran Lingkungan" di kelas VII.B. Melalui tindakan yang dilakukan oleh guru, para siswa berhasil mencapai hasil belajar yang memuaskan dan mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman dan nilai rata-rata tes. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran ini terbukti efektif dan memberikan manfaat yang besar bagi para siswa dalam meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran IPA.

Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran IPA masih banyak ditemukan permasalahan yang menyangkut minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran kepada pihak terkait, seperti kepala sekolah untuk memberikan supervisi klinik terhadap guru IPA dan guru mata pelajaran IPA untuk selalu menyediakan media pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik individu siswa. Dengan adanya saran-saran tersebut, diharapkan proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan lebih baik dan para siswa dapat semakin tertarik dengan pelajaran IPA.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan pentingnya kreativitas guru dalam menyuguhkan pelajaran dengan berbagai metode yang inovatif, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna bagi para siswa. Dalam hal ini, penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* terbukti berhasil dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di kelas VII.B SMP Negeri 20 Bandung pada materi pokok "Pencemaran Lingkungan" tahun pelajaran 2021/2022. Diharapkan model pembelajaran ini dapat menjadi referensi bagi para guru dalam memberikan pembelajaran yang efektif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiono. (2001). *Statistika dan Probabilitas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dekdikbud. (1999). *Bahan Pelatihan Tindakan (Action Research)*. Jakarta: Dekdikbud.
- Depdiknas. (2002). *Kurikulum Berbasis Kompetensi (Ringkasan Kegiatan Belajar Mengajar)*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati, M., & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Hopkins, D. (1993). *Desain Penelitian Tindakan Kelas (Model Ebbut)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Buku Paket Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kusnandar. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- McTaggart, R. (1991). *Action Research A Short Modern History*. Victoria, Australia: Ceakin University Press.
- Nasution, S. (1992). *Penelitian Kualitatif*. Bandung: Bumi Aksara.
- Noeng Muhadjir, H. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi 3)*. Yogyakarta: Sarasin.
- Santoso, A. (2010). *Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Penelitian Di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma*. *Jurnal Penelitian*, 14(I), 1-17.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- Sudjana, N. (1989). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sukidin, Basrowi, & Suranto. (2002). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Insan Cendikia.

Syamsu Basri. (2000). *Pengertian Model Pembelajaran Role Playing*. Diakses pada 1 Mei 2020 dari <http://www.sharingkuliahku.wordpress.com.html>

Wiratmadja. (2002). *Metode Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Oosen*. Bandung: Remaja Rosda Karya.