

Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Materi Sistem Peredaran Darah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Role Playing* Siswa MTs

Khaeruddin Afandi

Khaerudin.andi@yahoo.com

MTs Tasywiryah Balapulang, Kankemenag Kab. Tegal

ABSTRAK

Latar belakang penelitian tindakan kelas ini adalah kurangnya antusiasme, kurangnya sikap aktif, kurangnya kelas yang berpusat pada siswa, dan terkadang terdapat siswa yang bermain sendirian di kelas, sehingga menjadi masalah yang dihadapi oleh MTs Tasywiryah terutama untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Pembahasan penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar pada subjek sistem peredaran darah melalui model pembelajaran kooperatif roll bermain di kelas VIIIC. Dan tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk menguji peningkatan hasil belajar biologi pada materi sistem peredaran darah dengan model pembelajaran tipe Role Playing pada siswa kelas VIII C Tasywiryah pada tahun akademik 2018/2019. Melalui penelitian ini, dapat diharapkan dapat mengatasi masalah kelas dengan model pembelajaran bermain peran kooperatif. CAR dilakukan dalam 2 siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIIIC 31, berjumlah 31. Data diperoleh melalui observasi, pengujian kompetensi dan kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini diharapkan menunjukkan peningkatan hasil belajar dan respons positif terhadap pembelajaran yang dilakukan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui role playing model pembelajaran kooperatif siklus I dan siklus II, mampu meningkatkan hasil belajar sains pada subjek sistem peredaran darah di MTs Tasywiryah Balapulang.

Kata kunci: Hasil Belajar, sistem Bloodstream, Model Bermain Peran

ABSTRACT

The background of this class action research is the lack of enthusiasm, lack of active attitude, lack of student-centered class, and sometimes there are playing around alone in the classroom, so it becomes a problem faced by MTs Tasywiryah especially for Natural Sciences subjects causing learning outcomes low student. The discussion of this research is how to improve learning outcomes on the subject of the circulatory system through the cooperative learning model of roll playing in class VIIIC. And the purpose of this class action research is to examine the improvement of biology learning outcomes in the circulatory system material with a learning model of Role Playing type in class VIII C students of Tasywiryah in the academic year 2018/2019 Through this research, it is expected to be able to overcome class problems with the role playing cooperative learning model. CAR is done in 2 cycles. The research subjects were 31st grade VIIIC students, totaling 31. Data were obtained through observation, competency testing and then analyzed descriptively qualitatively. The results of this study are expected to show an increase in learning outcomes and positive responses to the learning carried out. Thus it can be concluded that the implementation of classroom action research through the role playing cooperative learning model cycle I and cycle II, is able to improve the learning outcomes of science on the subject of the circulatory system in MTs Tasywiryah Balapulang.

Keywords: Learning Outcomes, Bloodstream system, Role Playing Model

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa agar dapat berperan aktif dan positif dalam hidupnya sekarang dan yang akan datang (Primantoro, 2013). Pendidikan memegang peranan yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan manusia (Oktarina, 2007). Metode mengajar dikatakan relevan jika mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan melalui pembelajaran (Irsyad, dkk, 2020). Adapun tujuan pembelajaran adalah supaya siswa dapat berpikir dan bertindak secara berdiskusi dan kreatif (Larasati, dkk, 2020), maka dari itu siswa harus diberi kesempatan untuk mencoba kemampuannya dalam berbagai kegiatan.

Pokok bahasan peredaran darah merupakan pokok bahasan kelas VIII siswa MTs. Pada saat siswa diajarkan materi ini, masih terdapat banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep peredaran darah tersebut sehingga siswa masih banyak melakukan kesalahan dalam memahami dan mendeskripsikan peredaran darah pada manusia. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk materi ini yaitu model pembelajaran tipe Roll Playing sehingga mampu mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka akan dilakukan penelitian dengan judul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Materi Sistem Peredaran Darah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Roll Playing Pada Siswa Kelas VIII C Semester Genap MTs Tasywiryah Balapulang Tahun Pelajaran 2018/2019. Untuk menghindari terlalu luasnya masalah yang dibahas dan kesalahpahaman maksud serta demi keefektifan penelitian ini, maka masalah yang dikaji dalam penelitian adalah (1) Subyek penelitian adalah hasil belajar biologi dengan model pembelajaran tipe *Role Playing* (2) obyek penelitian adalah siswa kelas VIII C semester II MTs Tasywiryah Balapulang tahun pelajaran 2018/2019. (3) Pokok bahasan sistem peredaran darah (4) Parameter yang digunakan adalah hasil belajar, yaitu hasil akhir dari proses belajar mengajar dapat ditunjukkan dengan dua bentuk aspek yaitu kognitif dan afektif.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengkaji peningkatan hasil belajar biologi pada pokok bahasan sistem peredaran darah dengan model pembelajaran tipe *Role Playing* pada siswa kelas VIII C MTs Tasywiryah Balapulang tahun ajaran 2018/2019.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran merupakan aktualisasi kurikulum yang menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan (Simanulang, 2014). Dalam hal ini, guru harus dapat mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat ketika peserta didik belum dapat membentuk kompetensi dasar, apakah kegiatan pembelajaran dihentikan, diubah metodenya, atau mengulang dulu pembelajaran yang lalu (Mulyasa, 2005). Pembelajaran ialah

membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan (Elihami & Syahid, 2018). Pembelajaran tersebut merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Sagala, 2003).

Menurut Anita Lie (2005), sistem pengajaran *cooperative learning* bisa didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Terdapat lima unsur pokok yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama dan proses kelompok (Tambak, 2017). Model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekadar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *cooperative learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif (Lie, 2002).

Menurut Jill Hadfield (1990) model pembelajaran role playing merupakan salah satu permainan gerak yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan sekaligus melibatkan unsur bahagia. Dalam bermain peran siswa mesti diarahkan pada situasi tertentu seakan-akan berada di luar kelas, meskipun kenyataannya pada saat pembelajaran berlangsung terjadi di dalam kelas. Selain itu, model pembelajaran role playing tak jarang dimaksudkan sebagai salah satu bentuk aktivitas dimana peserta didik membayangkan dirinya seakan-akan berada di luar kelas dan berperan sebagai orang lain.

Pada model pembelajaran bermain peranan, titik fokusnya terletak pada keterlibatan emosional serta pengamatan indera ke dalam situasi permasalahan nyata yang dihadapi. Melalui model bermain peran ini, diharapkan para siswa bisa : (1) mengeksplorasi perasaannya. (2) mendapatkan wawasan tentang nilai, sikap dan persepsinya. (3) mengembangkan sikap serta keterampilan dalam memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi. (4) mengeksplorasi inti dari masalah yang diperankan melalui berbagai teknik/cara. Selain itu ada beberapa hal yang mesti diperhatikan dalam pemilihan topik masalah (skenario) sehingga akan memadai bagi para siswa, adapun diantaranya: usia siswa, latar belakang, kerumitan masalah, sosial budaya, kepekaan topik yang dijadikan sebagai masalah dan pengalaman siswa dalam bermain peran.

Pada model belajar ini siswa dijadikan sebagai subyek dari kegiatan pembelajaran, dan mereka secara aktif harus melakukan praktik-praktik berkomunikasi dengan temannya dalam kondisi tertentu. Pembelajaran efektif akan dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri siswa (Departemen Pendidikan Nasional, 2002).

Kelebihan pembelajaran role playing: (1). Memberikan kesan yang kuat dan lama terhadap ingatan peserta didik. (2). Menarik bagi peserta didik, sehingga menjadikan kelas menjadi antusias dan dinamis. (3). Membangkitkan semangat dalam diri peserta didik serta menumbuhkan kebersamaan. Kekurangan: (1). Membutuhkan waktu yang lama dalam kegiatan skenario. (2). Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran. (3). Kegiatan bermain peran tidak akan maksimal jika suasana kelas tidak memadai. (4). Jika peserta didik tidak dipersiapkan dengan sungguh-sungguh maka skenario tidak akan berjalan dengan baik. Semoga tulisan rantai guru ini bisa bermanfaat bagi rekan guru semuanya. Jangan lupa baca juga artikel tentang Macam-macam media pembelajaran yang perlu guru ketahui.

METODOLOGI

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan di kelas VIII C Tasywiryah Balapulang Wetan Kecamatan Balapulang kabupaten Tegal propinsi Jawa Tengah tahun pelajaran 2018/2019 yaitu penelitian untuk memperbaiki pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya sebagai bentuk refleksi peneliti.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII C dengan jumlah 31 orang yang terdiri dari 14 peserta didik perempuan dan 17 peserta didik laki-laki pada semester II Tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian dilakukan pada bulan Januari 2019 sampai Maret 2019. Data yang akan diselidiki dalam penelitian ini adalah: (1). Keaktifan belajar siswa diperoleh dari hasil observasi guru. (2). Hasil belajar siswa diperoleh dari siswa. (3). Data pembandingan dari tahun pelajaran 2015/2016 – 2017/2018. Dengan demikian sumber datanya adalah: (1). Guru Mata pelajaran sebanyak 1 orang. (2). Siswa kelas VIII C sebanyak 31 orang.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, seperti apa yang telah didesain dalam faktor yang diselidiki. Untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi pokok sistem peredaran darah. Sedangkan pengamatan awal dilakukan untuk melihat keberhasilan dan memperoleh data-data kaitannya dengan pelaksanaan PTK yang dilakukan. Evaluasi dan observasi awal maka dalam refleksi ditetapkanlah bahwa tindakan yang dipergunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami serta mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi tentang sistem peredaran darah di kelas VIII C MTs.

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini menggunakan: (a). Observasi. adalah suatu teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Observasi ini diarahkan kepada tindakan guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan di kelas yang menjadi subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran secara langsung tentang kegiatan belajar siswa di kelas. Dengan observasi, dapat diketahui kegiatan siswa dalam mempersiapkan, memperhatikan dan menanggapi penjelasan dari guru selama proses pembelajaran berlangsung. (b) Teknik Tes.

Pengumpulan data dengan teknik tes untuk mengungkapkan keberhasilan hasil belajar siswa dengan penerapan metode role playing dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). (c). Dokumen. Dokumen digunakan untuk memperoleh data awal dalam penelitian tindakan kelas ini. (daftar hadir peserta, Foto kegiatan).

Langkah-Langkah Penelitian. Di dalam penelitian ini, prosedur penelitian dilaksanakan dengan menggunakan siklus-siklus tindakan (daur ulang). Daur ulang dalam penelitian diawali dengan perencanaan (*Planning*), tindakan (*Action*), mengobservasi (*Observation*), dan melakukan refleksi (*Reflection*), dan seterusnya sampai adanya peningkatan yang diharapkan tercapai, Hopkins dalam Arikunto (2008:14). Prosedur pelaksanaan tindakan kelas dapat dilihat dalam bagan dibawah ini. Kegiatan pada siklus I diawali dengan pembuatan perangkat pembelajaran secara kolaboratif partisipatif antara guru dengan peneliti, kemudian rencana kegiatan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi, agar efisien dan efektif guru perlu memperhatikan hal-hal berikut: (a) Perencanaan. (b). Tindakan (*Action*) (c). Pengamatan (d) Refleksi. selama penelitian dilaksanakan, hasilnya dianalisis dan dikaji keberhasilan dan kegagalannya. Data yang diperoleh pada proses belajar mengajar apabila hasil analisis pada siklus I ada revisi dan kekurangan maka analisis direfleksikan untuk menentukan tindakan pada siklus 2 dalam

rangka mencapai tujuan. Siklus II kegiataannya sama dengan siklus I. Siklus II merupakan tindakan perbaikan dari yang telah dihasilkan pada siklus I

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun oleh guru dalam skenario pembelajaran. Pembelajaran ini didesain untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar pada semua subjek. Selama pelaksanaan kegiatan berlangsung, siswa dapat terlibat semua. Sehingga suasana kelas akan menjadi hidup.

Dalam proses penyajiannya, guru peneliti melakukan langkah-langkah pembelajaran seperti yang tertera dalam pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung guru selain menyajikan materi juga melakukan pengamatan terhadap aktifitas siswa Bersama-sama dengan guru pengamat atau observer. Pengamatan terhadap kinerja guru peneliti dilakukan oleh guru pengamat. Dalam setiap siklus terdiri atas proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi

Berdasarkan kondisi awal nilai rata-rata siswa dari tahun ke tahun dalam materi peredaran darah sebelum penelitian ini dilaksanakan dan dibandingkan dengan data pada siklus I dapat dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 1. Data perbandingan pra siklus dengan siklus 1

No	Tahun pelajaran	Rata-rata nilai 1	Daya serap 2	% ketuntasan belajar 3	Jumlah siswa di atas KKM 4	Jumlah siswa di di bawah KKM 5
1	2015/2016	56	55,56 %	37	10	17
2	2016/2017	62	62,04 %	48,1	13	14
3	2017/2018	63	62,90 %	51,6	16	15
4	2018/2019	64	63,84 %	58,6	18	13

Ada peningkatan sebesar 6,4 % ketuntasan belajar siswa pada siklus I, namun demikian secara klasikal belum dapat dikatakan tuntas belajar, maka perlu dilaksanakan pada siklus II hal ini disebabkan oleh beberapa faktor agar ketuntasan benar-benar tercapai. Perbaikan pembelajaran perlu ditekankan pada materi – materi esensial dengan metode roll playing pada kelompok yang banyak siswanya tidak tuntas belajar, pada siswa yang telah tuntas diharapkan membimbing temannya dalam satu kelompok agar siswa yang belum mampu meningkatkan pemahamannya.

Siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan, materi yang dibahas adalah nama , fungsi, dan proses pada jantung , pertemuan I diadakan hari senin tanggal 28 Januari 2019 membahas nama bagian-bagian jantung beserta fungsinya yang diakhiri dengan proses mengalirnya darah. Pertemuan ke II tanggal 1 Februari 2019 membahas peredaran darah pada manusia. Pada kelas VIII C MTs Tasywiryah. Dari proses tersebut menghasilkan :

Tabel II. Data perbandingan siklus I dengan siklus II

No	Tahun pelajaran	Rata-rata nilai 1	Daya serap 2	% ketuntasan belajar 3	Jumlah siswa di atas KKM 4	Jumlah siswa di di bawah KKM 5
1	2015/2016	56	55,56 %	37 %	10	17

2	2016/2017	62	62,04 %	48,1 %	13	14
3	2017/2018	63	62,90 %	51,6 %	16	15
4	2018/2019	74	89,6 %	89,66 %	24	7

Pada siklus II rata-rata prestasi kelas yang diambil dari nilai evaluasi mengalami peningkatan yang signifikan dari 62,9 menjadi 89,6 sedangkan prestasi individu mengalami peningkatan yang dapat dilihat dengan nilai ketuntasan 89,6 % dimana siswa yang belum tuntas hanya 7 siswa. Sedangkan aktifitas siswa semakin baik dengan jumlah aspek sangat baik

KESIMPULAN & SARAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam pembelajaran IPA melalui penerapan pembelajaran model roll playing sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa dapat diambil beberapa kesimpulan : (1). Penerapan pembelajaran model roll playing efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi sistem peredaran darah kelas VIII C MTs Tasywiryah Balapulangir Sakti. (2). Penerapan pembelajaran *Menggunakan model roll playing* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sitem peredaran darah kelas VIII MTs Tasywiryah Balapulung.

Saran berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, maka dalam upaya peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa melalui pembelajaran *Menggunakan model roll playing* , diajukan sejumlah sebagai berikut: (1). Guru a. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi sangatlah perlu. Salah satu pembelajaran IPA pokok bahasan sitem peredaran darah disarankan menggunakan pembelajaran model roll playing sebagai alternatif untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie, 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia.
- Depdikbud, 1999. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Semarang: Depdikbud.
- Depdiknas, 2006. *Permen Nomor 22 Tahun 2006* Jakarta: Depdiknas
- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79-96.
- Hadfield, J., & Hadfield, J. (1990). *Intermediate communication games: a collection of games and activities for low to mid-intermediate students of English*. Nelson.
- Irsyad, T., Wuryandini, E., Yunus, M., & Hadi, D. P. (2020). Analisis Keaktifan Mahasiswa dalam Proses Pembelajaran Statistika Multivariat. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 89-96.
- Johnson, Elaine B. 2006. *Contextual Teaching & Learning*. Bandung: MLC.
- Larasati, D., Sumastuti, E., Hadi, D., & Yunus, M. (2020). Pengaruh Media Sosial dan Status Sosial Ekonomi Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri I Gubug. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 4(1), 58-69. doi:10.23969/oikos.v4i1.2408
- Lie, A. (2002). *Cooperative Learning (Cover Baru)*. Grasindo.

- Mulyasa, E., & Profesional, M. G. (2005). Menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan. *Bandung: Remaja Rodaskarya*.
- Oktarina, N. (2007). Peranan Pendidikan Global dalam Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia. *Dinamika Pendidikan Unnes, 2(3)*, 61996.
- Primantoro, A. D. (2013). *Implementasi pendidikan karakter bangsa dengan Learning To Life (LTOL) melalui personal wellbeing di SMAN 10 Malang (Sampoerna Academy) (Negeri Malang)*.
- Sagala, S. (2003). Metode belajar mengajar. *Bandung: Alfabeta*.
- Simanulang, J. (2014). Pengembangan bahan ajar materi himpunan konteks laskar pelangi dengan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika Sriwijaya, 8(1)*, 43-54.
- Tambak, S. (2017). Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan, 14(1)*, 1-17.