

MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KOORDINAT CARTESIUS MELALUI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DI KELAS VIII-B SMP NEGERI 1 KALIANGET

SUKARMAN

SMP Negeri 1 Kalianget Sumenep
e-mail: sukarman.sumenep@gmail.com

ABSTRAK

Matematika di ajarkan mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi, hal ini cukup beralasan karena belajar matematika dapat membentuk pola pikir alamiah. Matematika merupakan pelajaran eksak yang mampu membentuk pola pikir siswa secara konsisten sehingga pendidikan matematika senantiasa menjadi perhatian berbagai kalangan. Banyak anggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang menakutkan dan sulit untuk dipelajari. Salah satu upaya yang dilakukan untuk menghadapi permasalahan di atas yaitu dengan menerapkan model yang dapat menimbulkan minat siswa untuk aktif. Jenis Penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II dengan setiap siklusnya dilaksanakan 2 kali pertemuan. Dan kegiatan yang dilakukan : 1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi dan Evaluasi, 4) Refleksi. Hasil rata rata nilai yang didapat pada siklus I 70,31 dan siklus II 76,58 serta prosentase ketuntasan pada siklus I 62,5%, siklus II 90,63%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat di simpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran *rolle playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII.B SMPN 1 Kalianget.

Kata Kunci: Role Playing, Aktivitas, Hasil belajar

ABSTRACT

Mathematics is taught from basic education to higher education, this is quite reasonable because learning mathematics can form a natural mindset. Mathematics is an exact subject that is able to shape students' mindsets consistently so that mathematics education is always a concern of various groups. Many assume that mathematics is a scary and difficult subject to learn. One of the efforts made to deal with the above problems is to apply a model that can generate student interest to be active. The type of research conducted in this research is classroom action research. This research was carried out using two cycles, namely cycle I and cycle II with each cycle carried out in 2 meetings. And the activities carried out are: 1) Action planning, 2) Action implementation, 3) Observation and evaluation, 4) Reflection. The average score obtained in the first cycle is 70.31 and the second cycle is 76.58 and the percentage of completeness in the first cycle is 62.5%, cycle II 90.63%. Based on the results of the research and discussion above, it can be concluded that the application of the *rolle playing* learning model can improve student activity and learning outcomes in Mathematics Subjects in Class VIII.B SMPN 1 Kalianget.

Keywords: Role Playing, Activities, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Matematika di ajarkan mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi, hal ini cukup beralasan karena belajar matematika dapat membentuk pola pikir alamiah. Matematika merupakan alat untuk mengembangkan cara berpikir (Hudojo, 2005). Matematika merupakan pelajaran eksak yang mampu membentuk pola pikir siswa secara konsisten sehingga pendidikan matematika senantiasa menjadi perhatian berbagai kalangan. Berbagai komentar dilontarkan berkaitan dengan rendahnya prestasi belajar matematika siswa. Menurut Aprlia, dkk (2020) menyatakan bahwa dalam sebuah pembelajaran, siswa banyak yang menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang menakutkan dan sulit untuk dipelajari. Permasalahan tersebut dikarenakan guru biasanya mengajarkan dengan memberitahukan rumus

yang sudah jadi tanpa dijelaskan darimana rumus itu berasal. Hal itu mengakibatkan rendahnya ketertarikan siswa pada pelajaran matematika, sehingga kompetensi yang ingin dicapai semakin jauh dari tujuan pendidikan. Masyarakat mengeluh karena hasil belajar matematika siswa tidak sebagus seperti yang diharapkan.

Seiring dengan harapan di atas bahwa aktivitas belajar siswa pada saat ini sangat kurang sekali utamanya dalam aktivitas belajar yang kurang terarah dengan baik karena siswa hanya diberi pembelajaran secara ceramah dan selalu banyak mencatat di papan tulis pada buku-buku catatan secara rutin sehingga siswa tidak banyak beraktivitas dalam proses pembelajaran dan akibatnya hasil belajarnya sangat rendah sekali. Hasil belajar di dapat dari hasil ulangan harian yang kemudian hasilnya dianalisis. selanjutnya dengan adanya aktivitas belajar yang sangat lemah sekali maka hasil belajar yang diperoleh akan lebih rendah.

Selama ini pembelajaran matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang hanya mampu dijangkau oleh anak-anak yang berkemampuan tinggi saja, sehingga menyebabkan rendahnya prestasi siswa. Akibatnya metode yang diterapkan oleh guru tidak cocok dengan karakteristik matematika, lingkungan belajar yang kurang memadai, kemampuan matematika siswa yang rendah, orang tua yang tidak dapat lagi membantu anaknya belajar, atau mungkin karena siswa sudah dihindari rasa cemas dalam menghadapi pelajaran matematika. Salah satu upaya yang dilakukan untuk menghadapi permasalahan di atas yaitu dengan menerapkan model yang dapat menimbulkan minat siswa untuk aktif. Hal tersebut telah ditunjang oleh Suprijono (2014) yang menyatakan bahwa model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang tepat diterapkan di dalam kelas diharapkan dapat membuat siswa dapat berperan aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, selain itu kegiatan belajar menggunakan model pembelajaran yang tidak didasarkan pada keaktifan siswa akan menyebabkan proses belajarnya hanya terjadi dengan hafalan saja tanpa pemahaman yang menyebabkan siswa sering lupa atau bahkan tidak mengingatnya lagi materi itu selesai diajarkan

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model belajar *role playing*. Menurut Zuhaerini (dalam Sadili, 2001), model ini digunakan apabila pelajaran dimaksudkan untuk: (a) menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak, dan berdasarkan pertimbangan didaktik lebih baik didramatisasikan dari pada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihayati oleh anak; (b) melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial-psikologis, dan (c) melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya. Sementara itu, Davies (dalam Sadili, 2001) mengemukakan bahwa penggunaan *role playing* dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan afektif. Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu kiranya dilakukan penelitian tindakan kelas mengenai penerapan model belajar *role playing* dilihat dari aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam proses belajar mengajar Matematika di SMP Negeri 1 Kalianget. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan Judul "Meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar siswa pada Materi Koordinat Cartesius Melalui Pembelajaran *Role Playing* di kelas VIII-B Smp Negeri 1 Kalianget".

Matematika memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis, dan struktur atau keterkaitan antar konsep yang kuat. Matematika adalah suatu ilmu pengetahuan yang memiliki bahasan yang berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungannya yang diatur menurut aturan yang logis (berkenaan dengan konsep-konsep abstrak)..

Unsur utama pekerjaan matematika adalah penalaran deduktif yang bekerja atas dasar asumsi atau kebenaran konsistensi. Selain itu matematika juga bekerja melalui penalaran induktif yang didasarkan pada fakta dan gejala yang muncul untuk sampai pada perkiraan tertentu. Tetapi perkiraan ini tetap harus dibuktikan secara deduktif, dengan argumen-argumen yang konsisten.

Dengan demikian hakekat matematika adalah kumpulan sistem yang berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur dan hubungan-hubungan yang diatur menurut aturan logis. Sistem itu akan menentukan hasil dari suatu konsep dan prinsip yang ada dalam matematika.

Keberhasilan proses belajar mengajar matematika tidak terlepas dari persiapan peserta didik dan persiapan oleh para tenaga pendidik dibidang matematika dan bagi para peserta didik yang sudah mempunyai minat untuk belajar matematika akan merasa senang dan penuh perhatian mengikuti pelajaran matematika. Oleh karena itu para pendidik harus berupaya untuk memelihara maupun mengembangkan minat atau kesiapan belajar anak didiknya.

Tujuan dalam proses belajar mengajar matematika merupakan elemen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran, yang berfungsi sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Isi tujuan pembelajaran matematika pada hakekatnya adalah hasil belajar peserta didik dari proses pembelajaran. Hasil tersebut tampak dalam perubahan tingkah laku, yang secara teknik dirumuskan dalam sebuah pernyataan verbal melalui standar kompetensi dan kompetensi dasar. Dengan kata lain rumusan standart kompetensi dan kompetensi dasar berisi tentang hasil belajar yang diharapkan dikuasai peserta didik yang mencakup tiga aspek, yaitu: a) Kognitif (pengetahuan); dimaksudkan pengetahuan yang diharapkan dari peserta didik setelah menyelesaikan program pembelajaran matematika. b) Psikomotorik (keterampilan); dimaksudkan keterampilan yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran matematika. c) Afektif (sikap); dimaksudkan sikap yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran matematika.

Seperti telah dikemukakan di atas, bahwa penggunaan model ini dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Zuhairini (dalam Sadili, 2001) mengemukakan bahwa tujuan penggunaan model *role playing* dalam proses belajar mengajar antara lain: a) Apabila pelajaran dimaksudkan untuk menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut orang banyak dan berdasar pertimbangan didaktis, lebih baik didramatisasikan, dari pada diceritakan, karena akan lebih jelas dan dapat dihatai oleh anak. b) Apabila pelajaran dimaksudkan untuk melatih anak-anak agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat sosial psikologis. c) Pelajaran dimaksudkan untuk melatih anak-anak agar mereka dapat bergaul dan memberi kemungkinan bagi pemahaman terhadap orang lain beserta masalahnya.

Menurut Sadili (2001) ada empat asumsi yang mendasari model pembelajaran *role playing* yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut ialah (1), secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menekankan dimensi "di sini dan kini" (*here and now*) sebagai isi pengajaran. (2) Bermain peran memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. (3) Model *role playing* mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran untuk kemudian ditungkatkan melalui proses kelompok (4) Model mengajar *role playing* mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Primasari, dkk (2013) menyatakan bahwa langkah-langkah penggunaan *role playing* ada sembilan, yaitu: 1. Pemanasan/membangkitkan semangat kelompok 2. Pemilihan partisipan/peserta 3. Memilih dan mengatur arena panggung 4. Menyiapkan pengamat 5. Memainkan peran 6. Diskusi dan evaluasi 7. Memerankan kembali 8. Berdiskusi dan evaluasi kedua 9. Saling berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi. Untuk dapat mengukur sejauhmana bermain peran memberikan manfaat kepada pemeran dan pengamatnya ditentukan oleh tiga hal, yakni (1) kualitas pemeranan; (2) analisis yang dilakukan melalui diskusi setelah pemeranan; (3) persepsi siswa terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi nyata dalam kehidupan. Ada beberapa langkah-langkah model pembelajaran *role playing* menurut menurut Hamzah dan Muhlisrarini (2014), yaitu: 1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan 2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario

dalam waktu beberapa hari sebelum KBM 3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang 4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan 6. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan 7. Setelah selesai ditampilkan masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok 8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya 9. Guru memberikan kesimpulan secara umum 10. Evaluasi 11. Penutup.

Hal tersebut ditunjang oleh pendapat Lestari dan Yudhanegara (2015: 72) juga mengatakan bahwa pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran yang dalam proses pelaksanaannya melibatkan kolaborasi dengan siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Fogg (Huda, 2013) menyatakan bahwa *role playing* atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan edutainment. Dapat dikatakan bahwa *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada kurikulum 2013, dikarenakan pada model ini banyak aktivitas yang melibatkan siswa, dari mulai siswa yang mengutarakan konsep suatu materi, siswa mengamati, siswa berpikir, hingga siswa menarik kesimpulan suatu materi yang mereka dapat melalui adegan bermain peran.

Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh dari belajar. Dalam proses belajar mengajar di sekolah adalah sudah menjadi harapan bagi setiap guru agar siswanya dapat memperoleh hasil belajar yang sebaik-baiknya. Untuk mengetahui sejauh mana siswa telah berhasil dalam kegiatan belajar mengajar, guru mengadakan penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa. Manfaat penilaian ini adalah di samping guru bisa mengetahui siswa-siswa mana yang susah menguasai pelajarannya dan siswa-siswa mana yang belum menguasai bahan pelajaran, juga bisa dijadikan bahan untuk mengevaluasi bahan pelajaran yang diberikan. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh kemajuan dan prestasi yang telah dicapai siswa, sehingga guru dapat bertindak cepat bisa siswa mengalami kesukaran dalam belajar. Disamping itu, penilaian cepat bisa siswa mengalami kesukaran dalam belajar. Disamping itu, penilaian juga dapat digunakan sebagai bahan umpan balik bagi guru untuk lebih memotivasi siswa.

Apabila hasil belajar yang diperoleh oleh siswanya baik, berarti guru tersebut telah berhasil dalam menerapkan metodenya saat memberikan pelajaran pada siswa-siswinya. Hasil belajar merupakan keberhasilan dari refleksi dan interaksi kegiatan belajar yang selanjutnya dapat berupa sikap individu itu sendiri. Ada beberapa pengertian prestasi belajar yang dikemukakan oleh tokoh pendidikan, antara lain : menurut Purwodarminto (1991) mengatakan bahwa prestasi adalah bukti keberhasilan yang dicapai. Hal tersebut telah ditunjang oleh Sudjana (2011) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya di dalam kelas. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Berdasarkan pengertian hasil belajar siswa diatas, penulis menyimpulkan hasil belajar siswa adalah kemampuan siswa dalam menerima pengalaman belajarnya hingga mencapai batas minimum KKM. Menurut Sanjaya, Wina (2006) aktivitas belajar tidak hanya terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental. Rohani, Ahmad (2010) aktivitas fisik adalah dimana peserta didik giat-aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain atau bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau pasif.

Dua pengertian antara belajar dengan prestasi menurut Purwodarminto (1991), maka yang dimaksud prestasi hasil belajar adalah hasil yang dicapai atau yang telah dikerjakan dalam usaha mendapatkan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran yang ditujukan dengan nilai tes, atau angka nilai yang diberikan guru.

Maka dari beberapa pengertian di atas, yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seorang anak didik dari hasil belajar yang ditempuh di suatu sekolah atau lembaga pendidikan yang ditunjuk melalui nilai tes. Dengan demikian dapatlah kita melihat aktivitas dan hasil belajar siswa tersebut dari hasil yang mereka peroleh selama belajar di kelas. Yang sesuai dengan tujuan penelitian tindakan kelas antara lain: 1) Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa pada materi koordinat Kartesius melalui pembelajaran *role playing*. 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi koordinat Kartesius melalui pembelajaran *role playing*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Dengan Subyek penelitian adalah siswa kelas VIII-B SMP Negeri 1 Kalianget kecamatan Kalianget kabupaten Sumenep tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 32 siswa dan terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya dilaksanakan 2 kali pertemuan dan siklus I dilaksanakan pada tanggal 11 Pebruari 2022 dan 14 Pebruari 2022 serta evaluasi 18 Pebruari 2022 dengan kegiatan Siklus I: 1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi dan Evaluasi, 4) Refleksi. Dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 25 Pebruari 2022 dan 28 Pebruari 2022 serta evaluasinya 3 Maret 2022. Dan begitu juga pada siklus II dilakukan kegiatan: 1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi dan Evaluasi, 4) Refleksi.

Dalam penelitian ini, data-data yang diperoleh dikumpulkan melalui beberapa cara: 1) Dokumentasi, 2) Obsevasi, 3) Tes evaluasi pada setiap siklus. Selanjutnya pada penelitian tindakan ini untuk menentukan analisis data aktivitas maupun hasil belajar siswa dipergunakan rumus rata-rata (*mean*) aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dengan metode *role playing* pada materi koordinat cartesius. Kemudian data yang diperoleh dari aktivitas dan hasil belajar siswa dianalisis secara kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Pada bab ini akan dikemukakan analisis data yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil evaluasi pada setiap siklus yang telah direncanakan. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dari hasil evaluasi dan data kualitatif yang dikumpulkan dari hasil observasi. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil evaluasi akan memberikan jawaban mengenai keberhasilan atau tidaknya proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *rolle playing* yang diukur dengan ketuntasan belajar secara klasikal. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi yang akan memberikan gambaran tentang aktivitas siswa dan hasil belajar siswa yang dilakukan oleh observer pada setiap pertemuan pelaksanaan proses pembelajaran. Berikut ini akan disajikan data hasil penelitian pada setiap siklus yang telah direncanakan

1. Hasil Pelaksanaan Siklus 1

- a. **Perencanaan**, Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah kegiatan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran antara lain: 1) Peneliti menjelaskan kepada observer tentang apa yang akan diobservasi serta menjelaskan tentang pembelajaran yang peneliti lakukan dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas VIII-B di SMP Negeri 1 Kalianget. 2) Menyusun atau menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan metode *role playing*. 3) Menyusun lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung. 4) Menyiapkan lembar kerja siswa (LKS) atau lembar pertanyaan/soal. 5) Menyusun tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda untuk mengetahui hasil/prestasi belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan, Dalam tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Untuk dapat menyesuaikan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam penyampaian materi, termasuk didalamnya pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* untuk materi Letak titik pada koordinat kartesius dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, dimana 2 kali pertemuan untuk penyampaian materi dan 1 kali pertemuan untuk evaluasi.

c. Observasi dan Evaluasi

1. Hasil Observasi, Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan oleh rekan guru peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Dari hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan, didapatkan bahwa proses pembelajaran belum sesuai dengan yang diharapkan karena masih terdapat kekurangan-kekurangan baik dari pihak guru sendiri maupun dari pihak siswa, antara lain; Guru belum memberikan motivasi dan apersepsi kepada siswa sesuai dengan materi, masih ada siswa yang tidak aktif dalam berdiskusi dan mengerjakan tugas dari pelajaran yang lain. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa setelah dianalisa diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I

Pertemuan	Jumlah skor yang tampak						ΣSkor aktivitas	Rata-rata Aktivitas	Kategori
	1	2	3	4	5	6			
Pertama	2	2	2	2,7	1,7	2,7	13,1	2,2	Kurang Aktif
Kedua	3	2,3	2,3	2	2,3	2,3	14,2	2,4	kurang Aktif

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 adalah 2,2 dengan kategori kurang aktif dan pertemuan 2 adalah 2,4 kategori kurang aktif. Tingkat aktivitas siswa ini tergolong rendah. Oleh karena itu maka aktivitas siswa pada siklus berikutnya masih perlu ditingkatkan.

2. Evaluasi Hasil Belajar, Data Rekap hasil belajar siswa pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel 5 . Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus 1 setelah dianalisis diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 5. Rekap Hasil Evaluasi Belajar Siswa Pada Siklus I

No.	Uraian	Hasil
1	Jumlah Nilai	2250
2	Jumlah Siswa Yang Tuntas	20
3	Jumlah Siswa yang Iku Tes	32
4	Nilai Rata-rata	70,31
5	Persentase Ketuntasan Klasikal	62,5%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa ketuntasan belajar yang dicapai siswa adalah 62,5 % dengan nilai rata-rata 70,31. Hasil ini belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sehingga pembelajaran dilanjutkan ke siklus berikutnya.

d. Refleksi

Berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus I, jumlah siswa yang tuntas masih 62,5% berarti masih dibawah standar minimum yakni 85%. Hasil tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan, untuk itu peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya. Dalam siklus I ini terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu untuk diperhatikan dan diperbaiki pada kegiatan siklus II diantaranya: 1) Pemberian motivasi dan apersepsi

yang masih kurang membuat siswa sedikit kebingungan dalam menerima materi atau pokok bahasan baru dengan menerapkan pembelajaran model *rolle playing* sehingga pada siklus II pemberian motivasi dan apersepsi lebih diperhatikan. 2) Meminta siswa untuk lebih aktif dalam berdiskusi, tidak hanya diam memperhatikan teman-temannya bekerja dan hanya mengobrol dengan temannya. 3) Meminta siswa agar lebih aktif dan bertanya jika mendapat kesulitan atau jika ada materi dan soal-soal diskusi yang belum dimengerti. 4) Kesimpulan yang belum jelas membuat siswa sedikit bingung atau kurang jelas dengan batasan materi yang disampaikan guru sehingga pada siklus II pemberian kesimpulan lebih diperhatikan.

2. Hasil Pelaksanaan Siklus 2

Proses pembelajaran pada siklus II diawali dengan pemberian umpan balik dari hasil evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu, sebelum berdiskusi guru menghimbau agar siswa tidak ada yang ngobrol, mengganggu temannya yang lain, dan tidak ada siswa yang diam memperhatikan teman-temannya, demikian juga pembagian tugas dalam setiap kelompok harus lebih jelas sehingga siswa dapat melaksanakan tugasnya masing-masing.

a. Perencanaan, Pada tahap ini yang akan dilakukan kegiatan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan, Dalam tahap pelaksanaan tindakan dilaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat. Untuk dapat menyesuaikan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam penyampaian materi, termasuk didalamnya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *rolle playing* untuk materi Posisi titik terhadap titik dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, dimana 2 kali pertemuan untuk penyampaian materi dan 1 kali pertemuan untuk evaluasi.

c. Observasi dan Evaluasi

1. Hasil Observasi, Hasil observasi diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer yang dilakukan oleh rekan guru peneliti dengan mengisi lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa untuk merekam jalannya proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran siklus II telah dilakukan perbaikan, dari analisis hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II didapat bahwa aktivitas siswa tergolong aktif dalam setiap pertemuan. Hal ini dapat dilihat pada tabel skor aktivitas siswa mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan ke dua, seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II

Pertemuan	Jumlah skor yang tampak						Σ Skor aktivitas	Rata - rata Aktivitas	Kategori
	1	2	3	4	5	6			
Pertama	3,0	2,7	3,0	3,3	2,7	2,0	16,7	2,8	Cukup Aktif
Kedua	3,7	3,3	3,7	3,3	3,0	3,0	20,0	3,3	Cukup Aktif

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus II pertemuan 1 adalah 2,8 dengan kategori cukup aktif dan pertemuan 2 adalah 3,3 kategori cukup aktif. Berdasarkan penggolongan aktivitas belajar siswa maka kategori aktivitas siswa pada siklus II adalah tergolong meningkat dan lebih baik dari siklus I (pertama).

2. Evaluasi Hasil Belajar

Data lengkap tentang prestasi belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada lampiran empat. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II setelah dianalisis diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 7. Rekap Hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus II

No.	Uraian	Hasil
1	Jumlah Nilai	2450
2	Jumlah Siswa Yang Tuntas	29
3	Jumlah Siswa yang Ikiu Tes	32
4	Nilai Rata-rata	76,56
5	Persentase Ketuntasan Klasikal	90,63%

Hasil evaluasi yang diperoleh pada siklus II ini, diperoleh data dengan nilai rata-rata 76,56, dari 32 siswa 29 diantaranya sudah tuntas, dan secara klasikal mencapai tingkat 90,63%, dengan, jadi sudah dapat dikatakan tuntas, untuk itu tidak perlu lagi diadakan pembelajaran pada siklus berikutnya dengan ketuntasan belajar yang sudah dicapai, dengan demikian pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *rolle playing* dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika.

d. Refleksi

Dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II, kegiatan pembelajaran sudah dapat berjalan dengan baik, dimana hasil observasi aktivitas siswa dapat tergolong tinggi dilihat dari setiap kegiatan pembelajaran, begitu juga aktivitas guru sudah tergolong tinggi. Dari analisis terhadap hasil evaluasinya terjadi peningkatan rata-rata kelas maupun persentase ketuntasan secara klasikal sudah mencapai/melebihi 85% artinya sudah 85% atau lebih siswa sudah mencapai nilai hasil ulangan sebesar KKM atau melebihi KKM yang ditentukan. Oleh karena itu penelitian ini dihentikan sampai siklus II sesuai dengan perencanaan.

2. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII.B dengan melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan/menggunakan model pembelajaran *role playing* di SMPN 1 Kalianget Tahun Pembelajaran 2021/2022. Berdasarkan hasil analisis data pada tiap siklus, terlihat bahwa hasil dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada pelaksanaan pembelajaran dan hasil analisis data siklus I, untuk aktivitas siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,3 dan aktivitas siswa pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 3,1.

Terkait dengan hasil ulangan pada siklus I dan II dapat dilihat rinciannya dibawah ini :

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Pada Siklus I dan Siklus II

No.	Uraian	Hasil	
		Siklus I	Siklus II
1	Skor Terendah	50	50
2	Skor Tertinggi	90	95
3	Rata-rata	70,31	76,56
4	Jumlah siswa yang tuntas	20	29
5	Jumlah siswa yang ikut tes	32	32
6	Persentase yang tuntas	62,5%	90,63 %

Dari tabel rekapitulasi hasil evaluasi pada siklus I dan Siklus II diatas, menunjukkan hasil pada siklus II sebagai berikut : rata-rata 76,56, dari 32 siswa 29 diantaranya sudah tuntas, dan secara klasikal mencapai tingkat 90,63%, dimana nilai yang mereka peroleh sudah mencapai tingkat ketuntasan belajar. Dan melebihi tingkat ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 85%. Seperti halnya peneltiaa yang telah dilakukan oleh ningrum (2011) yang menyatakan bahwa “Hasil belajar siswa diukur dari hasil evaluasi siswa dengan berpedoman pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), setelah dilakukan kegiatan siklus I hasil belajar 68,75% dan dilakukan kegiatan pada siklus II mencapai 87% siswa tuntas”. Hal ini sejalan dengan penelitian ini yang

menyatakan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Pratama & Fatahillah (2017) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa setelah diberikan pembelajaran role playing.

Adapun kelebihan metode role playing siswa secara langsung 1) dapat memerankan teori matematika dalam menerima pelajaran sehingga dengan mudah siswa menstransver secara langsung ilmu teori matematika menjadi ilmu peran. 2) Siswa dengan mudah mengingat dari hasil peran yang telah dilakukan. Disamping kelebihan juga memiliki kekurangan metode role playing diantaranya: 1) waktu yang digunakan akan lebih banyak dan banyak menyita waktu siswa belajar. 2) Siswa yang memiliki sifat malu untuk bermain peran (*role playing*) didepan kelas sangat kesulitan untuk menerima pelajaran dengan maksimal

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat di simpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran *rolle playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas VIII.B SMPN 1 Kalianget. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai skor aktivitas siswa, dan nilai rata-rata kelas serta tingkat ketuntasan secara klasikal pada tiap siklus mengalami peningkatan baik pada siklus I maupun siklus II. Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran *rolle playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa materi kordinat Cartesius pada siswa kelas VIII.B SMPN 1 Kalianget Tahun Pelajaran 2021/2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hudojo. (2005). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Hamzah, A dan Muhlissarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lestari dan Yudhanegara, dkk. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Ningrum, w., 2011 . *Peningkatan hasil belajar matematika pada sistem koordinat kartesius melalui metode role playing pada siswa kelas vi sdn plosogeneng iii jombang* (doctoral dissertation, university of muhammadiyah malang).
- Primasari, dan Rustiana. (2013). "Penggunaan Model Role Playing untuk Peningkatan Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas IV SDN 1 Lundong". Artikel Publikasi.
- Purwodarmito, WJS, 1991, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta, Depdikbud.
- Pratama, R., dan Fatahillah. (2017). Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing Pada Aritmetika Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa. *Jurnal Edukasi*, 2017, IV(2) : 27-30
- Rohani, Ahmad. (2010). *Pengelolaan Pengajaran (Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sadali, 2001, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing (PTK), Jurnal Pendidikan Vol 1-2*, Jakarta, Universitas Terbuka.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. (2014). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97-102.