

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN AKTIF *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM  
PENCERNAAN PADA MANUSIA KELAS VIII. I SMPN 19 KOTA JAMBI  
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

Oleh:  
**Kartina**  
**SMPN 19 KOTA JAMBI**

**ABSTRAK**

*Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII. I SMPN 19 Kota Jambi tahun pelajaran 2017/2018 melalui implementasi pembelajaran aktif role playing. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan observasi partisipan dan tes tertulis.*

*Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran aktif role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didukung dengan data penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan tes tertulis yang dilakukan pada pertemuan kedua di setiap siklusnya. Pada saat pra siklus, ketuntasan siswa hanya 30%, setelah dilaksanakan siklus I dengan pembelajaran aktif role playing persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 64% kemudian pada tindakan siklus II, ketuntasan hasil belajar mencapai 91%.*

*Implementasi pembelajaran aktif role playing juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII. I SMPN 19 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2017/2018. Indikator hasil belajar siswa terdiri dari kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada siklus I indikator hasil belajar siswa memperoleh skor akhir 64%, artinya indikator hasil belajar siswa berada pada kriteria baik. Pada siklus II skor akhir indikator hasil belajar siswa mencapai 91% sehingga berada pada kriteria sangat baik.*

*Kata Kunci: Pembelajaran Aktif Role Playing, Hasil Belajar Siswa*

**PENDAHULUAN**

**Latar Belakang Masalah**

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan di Indonesia adalah masih rendahnya kualitas pendidikan. Hal tersebut disebabkan oleh lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang di dorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi. Siswa dipaksa mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran di kelas adalah salah satu tahap yang sangat menentukan keberhasilan belajar siswa.

Hasil belajar dalam pembelajaran sangatlah penting karena keberhasilan pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar

merupakan hasil yang dicapai oleh siswa atau seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Siswa berusaha mendapatkan hasil belajar yang terbaik untuk mencapai prestasi yang baik pula. Hasil belajar siswa tidak hanya dilihat dari nilai akademis di sekolah tetapi juga dilihat dari perubahan-perubahan dalam diri siswa tersebut, karena dalam kegiatan belajar mengajar siswa mengalami proses belajar mengajarnya sebagai proses perubahan yang terjadi dalam diri siswa akibat pengalaman yang diperoleh siswa saat berinteraksi dengan lingkungannya.

Belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Oleh karena itu, guru dalam mengajar dituntut kesabaran, keuletan dan sikap terbuka di samping kemampuan dalam situasi belajar mengajar. Salah satu kegiatan pendidikan adalah menyelenggarakan proses belajar mengajar. Belajar sebagai suatu aktivitas mental psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Belajar dapat membawa perubahan, dan perubahan itu pada pokoknya adalah diperoleh kecakapan baru melalui suatu usaha. Dalam pembelajaran sebaiknya diarahkan kepada kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa belajar aktif baik secara fisik, sosial, maupun psikis dalam memahami konsep. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran hendaknya guru menggunakan metode yang membuat siswa banyak beraktifitas.

Dengan banyaknya aktifitas yang dilakukan, diharapkan dapat menimbulkan rasa senang dan antusias siswa dalam belajar. Dengan demikian, pemahaman konsep semakin baik dan hasil belajarnya akan meningkat. Tidak ada metode pembelajaran yang paling sesuai dalam proses pembelajaran IPA, karena tiap metode memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing. Metode pembelajaran yang dapat memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat antara lain adalah metode bermain peran atau role playing.

Sebagai metode pembelajaran role playing, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi metode ini berusaha membantu para siswa menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi hidupnya. Dalam pada itu, melalui metode ini siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah -masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial. Terutama masalah yang menyangkut antar pribadi siswa. Pemecahan masalah tersebut dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui metode ini para siswa di latih untuk menjunjung tinggi demokrasi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penilaian untuk memberi variasi metode pembelajaran yang bersifat tidak monoton. Untuk itu, peneliti mengambil judul "Implementasi Pembelajaran Aktif Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas VIII. I SMP N 19 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2017/2018"

### **Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ketuntasan belajar IPA siswa kelas VIII. I dapat meningkat melalui pembelajaran aktif role playing tahun pelajaran 2017/2018?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas VIII. I SMPN 19 Kota Jambi selama proses pembelajaran pada pelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia tahun pelajaran 2017/2018?

### **Tujuan Masalah**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan ketuntasan belajar sistem pencernaan manusia siswa kelas VIII. I SMPN 19 Kota Jambi dapat meningkat melalui pembelajaran aktif role playing tahun pelajaran 2017/2018.
2. Meningkatkan hasil belajar siswakeselas VIII. I SMPN 19 Kota Jambi selama proses pembelajaran pada pelajaran IPA materi pokok sistem pencernaan manusia melalui penerapan pembelajaran aktif role playing.

### **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa  
Membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran karena memberikan pengalaman baru dengan pembelajaran menggunakan metode yang berbeda yaitu metode pemberian tugas.
2. Bagi Guru  
Sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk memanfaatkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
3. Bagi Sekolah  
Dapat dijadikan acuan bagi sekolah untuk meningkatkan kinerja sekolah pembelajaran yang diberikan di sekolah menggunakan berbagai strategi pembelajaran, fasilitas dan teknologi yang lebih maju.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Hasil Belajar**

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu mata pelajaran, biasanya dinyatakan dengan nilai yang berupa huruf atau angka-angka. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa mengalami proses belajar. Melalui proses belajar mengajar diharapkan siswa memperoleh kepandaian dan kecakapan tertentu serta perubahan-perubahan pada dirinya.

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tolak ukur atau patokan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran dari proses pengalaman belajarnya yang diukur dengan tes.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Menurut Munadi (Rusman, 2012: 124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

- a. Faktor Internal
  - 1) Faktor fisiologis.
  - 2) Faktor psikologis.
- b. Faktor Eksternal
  - 1) Faktor lingkungan.
  - 2) Faktor instrumental.

## **Pembelajaran Aktif *Role Playing***

### **1. Pengertian *Role Playing***

Bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira. Dengan bermain berkelompok anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimilikinya sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, pengelolaan emosi yang baik, memiliki rasa empati yang tinggi, memiliki kendali diri yang bagus, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi. Melihat manfaat besar bermain untuk kehidupan anak-anak, dapat dilakukan inovasi menggunakan bermain sebagai model pembelajaran. Karena bermain dapat membantu siswa memahami materi pelajaran lebih mendalam dengan melakukan permainan tentang materi pelajaran yang disajikan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *role playing* sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

### **2. Langkah-Langkah *Role Playing***

Setiap model pembelajaran aktif, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan. Berikut langkah-langkah penerapan model *role playing* menurut Mulyadi (2011: 136) yaitu:

- a. Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
- c. Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa).
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan.
- h. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- i. Guru memberi kesimpulan secara umum.
- j. Evaluasi.
- k. Penutup.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Aktif *Role Playing***

Dalam setiap model, selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Kelebihan model *role playing* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan model ini adalah sebagai berikut:

- a. Menarik perhatian siswa karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.
- b. Siswa berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain itu, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi.

- c. Melatih siswa untuk mendesain penemuan.
- d. Berpikir dan bertindak kreatif.
- e. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena siswa dapat menghayatinya.

Berikut kelemahan-kelemahan penggunaan role playing:

- a. Model bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
- c. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
- d. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.

### **Materi Pokok**

#### **1. Pengertian Sistem Pencernaan Manusia**

Pencernaan makanan merupakan proses mengubah makanan dari ukuran besar menjadi ukuran yang lebih kecil dan halus, serta memecah molekul makanan yang kompleks menjadi molekul yang sederhana dengan menggunakan enzim dan organ-organ pencernaan. Enzim ini dihasilkan oleh organ-organ pencernaan dan jenisnya tergantung dari bahan makanan yang akan dicerna oleh tubuh. Zat makanan yang dicerna akan diserap oleh tubuh dalam bentuk yang lebih sederhana. Proses pencernaan makanan pada tubuh manusia dapat dibedakan atas dua macam, yaitu:

- a. Proses pencernaan secara mekanik, yaitu proses perubahan makanan dari bentuk besar atau kasar menjadi bentuk kecil dan halus.
- b. Proses pencernaan secara kimiawi (enzimatis), yaitu proses perubahan makanan dari zat yang kompleks menjadi zat-zat yang lebih sederhana dengan menggunakan enzim.

#### **2. Saluran Pencernaan Manusia**

Saluran pencernaan manusia yaitu, mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus.

#### **3. Gangguan pada Sistem Pencernaan Manusia**

Gangguan sistem pencernaan manusia contohnya gastritis, diare, konstipasi (sembelit), maag, dan hepatitis.

#### **4. Upaya Menjaga Kesehatan Sistem Pencernaan Manusia**

Berikut adalah beberapa cara menjaga kesehatan sistem pencernaan:

- a. Kunyah makanan dengan baik.
- b. Konsumsi makanan berserat.
- c. Minum 8 gelas air sehari.
- d. Batasi asupan daging.
- e. Hindari makanan dan minuman yang dingin.

### **Kerangka Berpikir**

Pelajaran IPA selama ini terlihat menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa merasa jenuh dan kurang minat pada pelajaran IPA. Akibatnya, kelas cenderung

pasif dan hanya sedikit siswa yang bertanya pada guru tentang materi yang belum dipahami. Perhatian, hasil belajar siswa pun menjadi rendah.

Rendahnya ketuntasan belajar siswa pada pelajaran IPA Kelas VIII. I di SMPN 19 Kota Jambi disebabkan oleh beberapa faktor yaitu penyampaian materi oleh guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional dan hanya sesekali memberikan tugas dan diskusi yang membuat siswa merasa jenuh. Kedua, kurangnya media pembelajaran pendukung yang digunakan oleh siswa. Ketiga, model dan metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, inovasi sehingga membuat siswa bosan dan kurang tertarik pada pelajaran sistem pencernaan manusia.

Peneliti akan menerapkan pembelajaran aktif role playing pada kegiatan pembelajaran dalam bentuk tindakan kelas. Keunggulan yang ada pada pembelajaran aktif role playing adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar mengajar. Metode ini juga melatih siswa untuk saling bersosialisasi dengan baik, maka metode ini menurut peneliti sangat cocok diterapkan pada pembelajaran IPA. Penelitian ini mengkaji tentang pembelajaran aktif role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII. I SMPN 19 Kota Jambi.

### **Hipotesis**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Pembelajaran Aktif Role Playing dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII. I SMPN 19 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2017/2018”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Metode Penelitian**

Menurut Suharsimi, Arikunto (2012: 137) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Suharsimi, Arikunto juga menjelaskan, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam Bahasa Inggris disebut dengan istilah *classroom action research*.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan ragam penelitian pembelajaran yang berkonteks kelas yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

### **Setting Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMPN 19 Kota Jambi, yang dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2017/2018. Adapun pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### Siklus I

Pertemuan 1 : Senin, 5 April 2018

Pertemuan 2 : Senin, 12 April 2018

#### Siklus II

Pertemuan 1 : Senin, 19 April 2018

Pertemuan 2 : Senin, 26 April 2018

### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII. I SMPN 19 Kota Jambi, yang berjumlah 33 siswa. Mata pelajaran yang menjadi sasaran penelitian adalah mata pelajaran IPA pada materi pokok sistem pencernaan manusia.

### Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes dan observasi.

### Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan salah satu faktor yang menentukan bermutu atau tidaknya penelitian yang dilakukan, karena instrumen merupakan alat ukur yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Arikunto, Suharsimi (2013: 203) berpendapat “Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”.

1. Tes hasil belajar.
2. Lembar observasi.

### Teknik Analisis Data

1. Analisis Tes Hasil Belajar

Hasil belajar siswa kelas VIII. I SMPN 19 Kota Jambi dilihat berdasarkan perolehan nilai rata-rata dari hasil tes belajar siswa dan persentase ketuntasan yang telah disesuaikan dengan KKM mata pelajaran IPA materi pokok sistem pencernaan manusia yaitu 75.

2. Analisis Lembar Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan dan perilaku siswa secara langsung. Sebelum dilakukan observasi, peneliti bersama observer mendiskusikan pedoman observasi agar kegiatan observasi dapat dilakukan secara objektif dan diperoleh data yang sesuai dengan yang diharapkan. Pengamatan dilakukan sejak awal kegiatan pembelajaran sampai guru menutup pelajaran. Analisis lembar observasi diperoleh dari skor total atau skor akhir hasil observasi.

#### Kriteria Hasil belajar dan Pembelajaran

Skor Akhir	Kriteria
$x < 20\%$	Sangat tidak baik
$20\% \leq x < 40\%$	Kurang baik
$40\% \leq x < 60\%$	Cukup
$60\% \leq x < 80\%$	Baik
$x \geq 80\%$	Sangat Baik

Sumber: Riduwan (2013: 95)

### Indikator Keberhasilan

Tingkat keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan perubahan ke arah perbaikan. Ketuntasan klasikal pada penelitian ini yaitu 85% untuk semua aspek penilaian.



## Prosedur Penelitian

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan selama dua siklus. Prosedur penelitian ditempuh melalui tahapan-tahapan dalam siklus penelitian tindakan kelas. Dalam dua siklus yang direncanakan, ditempuh empat tahapan penelitian tindakan kelas metode Kemmis dan Taggart (dalam Kunandar, 2008: 70), yang berpendapat sebagai berikut “Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui proses yang dinamis dan komplementasi yang terdiri atas empat momentum esensial, antara lain perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting)”.

Penerapan keempat tahapan tersebut dalam penelitian ini, dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan (planning)
2. Tahap pelaksanaan (acting)
3. Tahap pengamatan (observing)
4. Tahap refleksi (reflecting)

Deskripsi setiap tahapan di atas, ditempuh pula pada siklus-siklus yang direncanakan. Tindakan dinyatakan berakhir setelah diperoleh optimalisasi dan semua yang terlibat merasa puas akan hasil yang telah dicapai.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Awal

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan menghasilkan temuan baru dari setiap siklus yang telah dilaksanakan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kekurangan setiap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sehingga hasil temuan tersebut dapat diketahui kekurangan dari setiap pembelajaran yang disampaikan terhadap siswa dan membuat rencana dan pelaksanaan perbaikan yang dilakukan oleh guru. Sebelum dilakukan penelitian, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi pokok sistem pencernaan manusia masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh minatsiswa yang kurang terhadap mata pelajaran IPA materi pokok sistem pencernaan manusia. Selain itu pemilihan metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Siswa mudah merasa bosan selama proses pembelajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga keaktifan siswa kurang mendominasi. Berikut ini adalah hasil belajar yang diperoleh siswa dengan metode ceramah dan penugasan sebelum dilakukan penelitian disajikan pada tabel berikut ini:

#### Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	10	30%
Belum Tuntas	23	70%
Jumlah	33	100%
Rata-rata	65,33	

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa kelas VIII. I SMPN 19 Kota Jambi adalah 65,33 dengan persentase ketuntasan sebesar 30%. Dari 33 siswa hanya



10 siswa yang mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Nilai ini menunjukkan perlu adanya peningkatan nilai hasil belajar dengan cara melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan metode yang berbeda, yaitu dengan pembelajaran aktif *role playing*.

### Hasil Penelitian

#### 1. Siklus I

Sesuai dengan jadwal yang ditentukan, proses pembelajaran siklus I dilakukan pada hari Rabu, 5 dan 12 April 2018.

- a. Perencanaan
- b. Pelaksanaan
- c. Observasi
- d. Refleksi

#### Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	21	64%
Belum Tuntas	12	36%
Jumlah	33	100%
Rata-rata	73,18	

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar yang diperoleh siswa kelas VIII. I SMPN 19 Kota Jambi mengalami peningkatan. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa mencapai 73,18 dengan persentase ketuntasannya sebesar 64%. Dari 33 siswa terdapat 21 siswa yang telah mencapai nilai KKM. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa sudah termasuk ke dalam kriteria baik, namun nilai yang diperoleh belum mencapai nilai KKM dan persentase ketuntasan yang telah ditentukan.

Selain itu, hasil belajar siswa dan guru juga diamati selama proses pembelajaran. Hasil belajar siswa yang diamati meliputi tiga indikator, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun hasil belajar siswa selama kegiatan siklus I sebagai berikut:

#### Persentase Indikator Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Keterangan	Jumlah	SMI	Persentase
Kognitif	82	132	62%
Afektif	87	132	66%
Psikomotor	83	132	63%

Tabel di atas menunjukkan minat belajar siswa kelas VIII. I SMPN 19 Kota Jambi selama kegiatan siklus I ada pada kriteria baik dengan persentase ketuntasan 64%. Persentase kognitif siswa mencapai 62%, afektif siswa mencapai 66% dan psikomotor siswa mencapai 63%. Pada kegiatan siklus I, hasil belajar siswa perlu ditingkatkan.

- e. Revisi

2. Siklus II

Siklus II ini dilaksanakan pada bulan hari Rabu, 19 dan 26 April 2018.

- a. Perencanaan
- b. Pelaksanaan
- c. Observasi
- d. Refleksi

Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus

Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	30	91%
Belum Tuntas	3	9%
Jumlah	33	100%
Rata-rata	78,70	

Hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus II dengan penerapan metode pemberian tugas mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar siswa menjadi 78,70 dengan persentase ketuntasan 91%. Terdapat 30 siswa dari 33 siswa yang sudah mencapai nilai KKM yang telah ditentukan. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa sudah ada pada kriteria sangat baik.

Pada siklus II indikator hasil belajarsiswa juga diamati. Indikator hasil belajar siswa yang diamati sama dengan indikator hasil belajar siswa pada siklus I, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Berikut indikator hasil belajarsiswa pada kegiatan siklus II.

Persentase Indikator Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Keterangan	Jumlah	SMI	Persentase
Kognitif	119	132	90%
Afektif	119	132	90%
Psikomotor	121	132	92%

Berdasarkan tabel di atas, indikator hasil siswa pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 91%. Kognitif siswa mencapai 90%, afektif siswa meningkat menjadi 90% dan psikomotor siswa menjadi 92%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh baik metode pembelajaran aktif role playing terhadap indikator hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran.

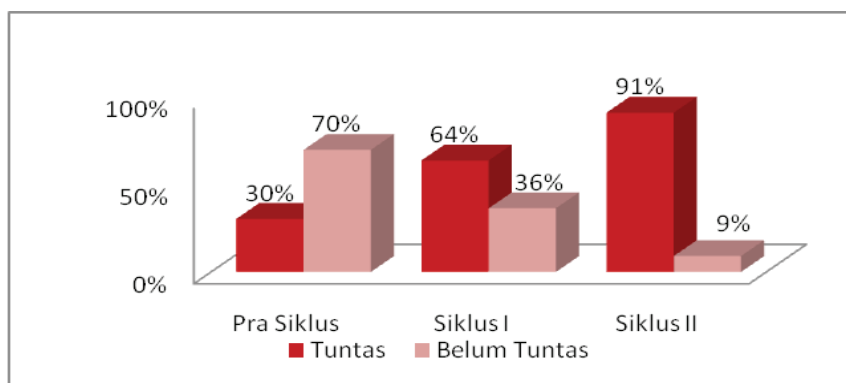
**Pembahasan**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan melalui dua siklus ini dilakukan untuk mengetahui apakah penerapan metode pemberian tugas dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VIII. I SMPN 19 Kota Jambi. Penelitian ini berlangsung selama dua siklus. Adapun peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Hasil Belajar Siswa pada Pra Penelitian, Siklus I dan Siklus II

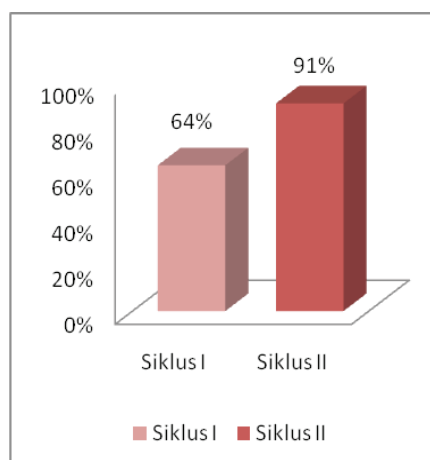
Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Tuntas	30%	64%	91%
Belum Tuntas	70%	36%	9%

Berdasarkan tabel di atas, nilai yang diperoleh siswa meningkat setelah dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran aktif role playing dengan persentase ketuntasan pada siklus I 64% dan siklus II 91%. Dengan demikian, pembelajaran aktif role playing dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VIII. I SMPN 19 Kota Jambi. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari diagram berikut:



Hasil belajar Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Selain itu, indikator hasil belajarsiswa juga diamati selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator hasil belajar siswa yang diamati meliputi tiga indikator yaitu kognitif, afektif, psikomotor. Dengan menggunakan metode pemberian tugas, indikator hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Pada siklus I indikator hasil belajar siswa mencapai 63%. Sedangkan pada kegiatan siklus II indikator belajar siswa meningkat menjadi 89%. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat dalam diagram berikut:



Persentase Indikator Hasil Belajar Siswa Kelas VIII. I SMPN 19 Kota Jambi

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode pemberian tugas dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VIII. I SMPN 19 Kota Jambi pada pelajaran IPA materi pokok sistem pencernaan manusia tahun pelajaran 2017/2018. Sebelum dilakukan penelitian, persentase ketuntasan hasil belajar siswa hanya mencapai 30%. Pada siklus I hasil belajar siswa meningkat menjadi 64% dan pada siklus II mencapai 91%.

Selain itu, metode pemberian tugas juga dapat meningkatkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran. Indikator hasil belajar siswa yang diamati adalah kognitif, afektif, dan psikomotor. Indikator hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II masing-masing mencapai 64% dan 91%.

### Saran

Beberapa saran yang dapat disampaikan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, hendaknya lebih giat belajar sehingga hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA dapat meningkat.
2. Bagi guru, dalam proses pembelajaran sebaiknya menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
3. Bagi sekolah, pembelajaran perlu dikembangkan lagi agar kualitas siswa dan sekolah dapat terus meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. 2002. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Baharudin dan Wahyuni, E.N., 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media
- Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djamarah Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Hisyam, Zaini. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri
- Kartono Kartini. (2007). *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju
- Muhibbin, Syah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyadi. 2011. *Auditing Buku 1*. Jakarta: Salemba Empat
- Mulyani, Sumantri & Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Maulana.
- Mulyasa, E. 2007. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2001. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Suryabrata, Sumadi. 2007. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.