

---

## Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VII SMP Negeri 23 Makassar

**Nur Iftita RH; Arsad Bachri; Insana Rauf**

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;

SMPN 23 Makassar

email: [nuriftitarh18@gmail.com](mailto:nuriftitarh18@gmail.com)

### Abstrak

Peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga memiliki gaya belajar yang berbeda pula, berdasarkan hasil studi pendahuluan terdapat peningkatan hasil belajar IPA peserta didik kelas VII di SMP Negeri 23 Makassar dengan penggunaan metode *Role Playing* untuk materi sistem tata surya. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya, subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII yang berjumlah 20 peserta didik. Sehingga hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada materi sistem tata surya peserta didik kelas VII. Peningkatan hasil belajar dibuktikan dengan meningkatnya hasil evaluasi peserta didik dimana pada sebelum tindakan (prasiklus) persentase ketuntasan peserta didik sebesar 45%, pada siklus I persentase ketuntasan peserta didik meningkat sebanyak 60% dan pada siklus II persentase peserta didik kembali mengalami peningkatan sebanyak 95%. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 23 Makassar pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya tahun ajaran 2023/2024.

**Kata Kunci:** *Penelitian Tindakan Kelas, Metode Role Playing dan Hasil Belajar*

### A. PENDAHULUAN

Pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berdasar pada Pancasila dan undang-undang dasar negara Republik Indonesia tahun 1945, berakar pada nilai agama, kebudayaan serta tanggung jawab pada perubahan zaman. Untuk terwujudnya cita-cita ini diperlukan perjuangan pelaksana pendidikan (Guru). Pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dalam membentuk perilaku bangsa yang bermartabat, mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi peserta didik sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab (Ikhwan, 2015). Guru merupakan elemen kunci dalam sistem pendidikan yang memiliki peran dalam membentuk generasi bangsa. Tugas, peran dan fungsi guru dalam konteks pendidikan sangat beragam, tidak hanya menyampaikan materi tetapi guru juga sebagai model peran dan

membimbing serta inspirasi peserta didik. Tugas guru juga untuk mengevaluasi hasil belajar atau perkembangan peserta didik dengan berkolaborasi bersama orang tua serta berperan aktif dalam perkembangan kurikulum (Musanna & Basiran, 2023).

Menurut hasil observasi peserta didik kelas VII SMP Negeri 23 Makassar bahwa peserta didik kurang interaktif saat mengikuti proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) hal ini terjadi karena saat guru mengajar hanya berpedoman pada buku paket, dengan model ceramah dan dilanjutkan dengan mengerjakan tugas di lembar kerja siswa (LKS) maka dari itu terdapat peserta didik yang merasa jenuh dan terlihat kurang bersemangat selama proses pembelajaran khususnya pada materi sistem tata surya.

Hasil belajar peserta didik yang tinggi dapat tercapai jika guru mampu mendidik dan mengajar menggunakan metode pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil belajar yang tinggi dan berkualitas dapat diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang sistematis selain itu guru harus memiliki kemampuan dalam menerapkan metode pembelajaran sesuai karakteristik peserta didik di dalam kelas, sehingga peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah dapat terlaksana saat guru menerapkan metode pembelajaran yang tepat (Nasution, 2017). *Role Playing* adalah sebuah metode pembelajaran yang melibatkan dan mengajak peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran. Arti *Role* yaitu peranan dan *Play* adalah bermain, penerapan *Role Playing* mengarahkan peserta didik untuk dapat belajar aktif melalui bermain peran, manfaat penggunaan metode *Role Playing* akan menimbulkan suasana baru dan pengalaman belajar yang berbeda serta mampu membentuk peserta didik untuk lebih berfikir kreatif dan aktif (Nurhasanah et al., 2016)

Berdasarkan pengalaman di atas, maka dilaksanakan suatu penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA menggunakan metode *Role Playing* materi sistem tata surya kelas VII SMP Negeri 23 Makassar tahun ajaran 2023/2024.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Untuk penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus, dengan setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi sedangkan untuk subjek penelitian yang digunakan yaitu peserta didik kelas VII SMP Negeri 23 Makassar yang berjumlah 20 peserta didik. Adapun untuk teknik analisis data yang digunakan terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan, untuk teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan pemberian tes. Hasil yang diperoleh kemudian diuji validitasnya menggunakan triangulasi data dan triangulasi model.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Prasiklus

Berdasarkan pada hasil penelitian pra siklus yang dilaksanakan melalui pretest pada tanggal 7 Maret 2024, adapun untuk hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini:

**Tabel 1. Hasil Pengamatan Prasiklus**

Daftar Nilai Pra Tindakan Peserta Didik Pada Prasiklus					
No	Nama Peserta didik	L/P	KKM	Nilai	Keterangan
1.	IL	L	75	40	Belum Tuntas
2.	NA	L	75	40	Belum Tuntas
3.	RC	L	75	70	Belum Tuntas
4.	AA	L	75	70	Belum Tuntas
5.	MF	L	75	70	Belum Tuntas
6.	AR	P	75	60	Belum Tuntas
7.	IW	P	75	80	Tuntas
8.	SA	P	75	80	Tuntas

9.	IA	L	75	80	Tuntas
10.	MA	L	75	70	Belum Tuntas
11.	QA	L	75	40	Belum Tuntas
12.	SS	L	75	80	Tuntas
13.	NF	P	75	60	Belum Tuntas
14.	SR	L	75	80	Tuntas
15.	SG	L	75	80	Tuntas
16.	AR	L	75	80	Tuntas
17.	RA	L	75	80	Tuntas
18.	ID	P	75	50	Belum Tuntas
19.	MI	L	75	80	Tuntas
20.	DP	L	75	60	Belum Tuntas
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>100</b>			
<b>Nilai Terendah</b>		<b>40</b>			
<b>Jumlah Peserta Didik Tuntas</b>		<b>9 Peserta Didik</b>			
<b>Jumlah Peserta Didik Belum Tuntas</b>		<b>11 Peserta didik</b>			

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai KKM yang harus dipenuhi masing-masing peserta didik yaitu 75, dari hasil tabel prasiklus di atas diperoleh bahwa sebanyak 9 (45%) peserta didik dinyatakan tuntas dan sebanyak 11 (55%) peserta didik dinyatakan belum tuntas dimana hasil ini dari 20 peserta didik dengan perolehan nilai tertinggi yaitu 80 sedangkan nilai terendah yaitu 40.

## 2. Siklus I

Setelah mendapatkan hasil dari prasiklus peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2024 dengan hasilnya yang dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini:

**Tabel 2. Hasil Pengamatan Siklus 1**

Daftar Nilai Peserta Didik Pada Siklus I					
No	Nama Peserta didik	L/P	KKM	Nilai	Keterangan
1.	IL	L	75	70	Belum Tuntas
2.	NA	L	75	60	Belum Tuntas
3.	RC	L	75	70	Belum Tuntas
4.	AA	L	75	80	Tuntas
5.	MF	L	75	70	Belum Tuntas
6.	AR	P	75	70	Belum Tuntas
7.	IW	P	75	90	Tuntas
8.	SA	P	75	80	Tuntas
9.	IA	L	75	80	Tuntas
10.	MA	L	75	80	Tuntas
11.	QA	L	75	70	Belum Tuntas
12.	SS	L	75	80	Tuntas
13.	NF	P	75	70	Belum Tuntas
14.	SR	L	75	80	Tuntas
15.	SG	L	75	80	Tuntas
16.	AR	L	75	90	Tuntas
17.	RA	L	75	80	Tuntas

18.	ID	P	75	60	Belum Tuntas
19.	MI	L	75	80	Tuntas
20.	DP	L	75	80	Tuntas
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>100</b>			
<b>Nilai Terendah</b>		<b>60</b>			
<b>Jumlah Peserta Didik Tuntas</b>		<b>12 Peserta Didik</b>			
<b>Jumlah Peserta Didik Belum Tuntas</b>		<b>8 Peserta didik</b>			

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat dilihat bahwa nilai KKM yang harus dipenuhi masing-masing peserta didik yaitu 75, dari hasil tabel di atas diperoleh bahwa sebanyak 12 (60%) peserta didik dinyatakan tuntas dan sebanyak 8 (40%) peserta didik dinyatakan belum tuntas dimana hasil ini dari 20 peserta didik dengan perolehan nilai tertinggi yaitu 90 sedangkan nilai terendah yaitu 60. Pada tahapan siklus I peserta didik yang telah mencapai target tuntas meningkat yang terdapat 12 peserta didik dengan persentase 60% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 8 peserta didik dengan persentase 40%.

### 3. Siklus II

Setelah mendapatkan hasil dari siklus I peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2024 dengan hasilnya yang dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini:

**Tabel 3. Hasil Pengamatan Siklue II**

<b>Daftar Nilai Peserta Didik Pada Siklus II</b>					
<b>No</b>	<b>Nama Peserta didik</b>	<b>L/P</b>	<b>KKM</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1.	IL	L	75	90	Tuntas
2.	NA	L	75	100	Tuntas
3.	RC	L	75	90	Tuntas
4.	AA	L	75	100	Tuntas
5.	MF	L	75	90	Tuntas
6.	AR	P	75	90	Tuntas
7.	IW	P	75	100	Tuntas
8.	SA	P	75	100	Tuntas
9.	IA	L	75	100	Tuntas
10.	MA	L	75	100	Tuntas
11.	QA	L	75	90	Tuntas
12.	SS	L	75	80	Tuntas
13.	NF	P	75	90	Tuntas
14.	SR	L	75	100	Tuntas
15.	SG	L	75	90	Tuntas
16.	AR	L	75	100	Tuntas
17.	RA	L	75	100	Tuntas
18.	ID	P	75	70	Belum Tuntas
19.	MI	L	75	100	Tuntas
20.	DP	L	75	100	Tuntas
<b>Nilai Tertinggi</b>		<b>100</b>			
<b>Nilai Terendah</b>		<b>70</b>			

<b>Jumlah Peserta Didik Tuntas</b>	<b>19 Peserta Didik</b>
<b>Jumlah Peserta Didik Belum Tuntas</b>	<b>1 Peserta didik</b>

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, dapat dilihat bahwa nilai KKM yang harus dipenuhi masing-masing peserta didik yaitu 75, dari hasil tabel di atas diperoleh bahwa sebanyak 19 (95%) peserta didik dinyatakan tuntas dan sebanyak 1 (5%) peserta didik dinyatakan belum tuntas dimana hasil ini dari 20 peserta didik dengan perolehan nilai tertinggi yaitu 100 sedangkan nilai terendah yaitu 70. Pada tahapan siklus II peserta didik yang telah mencapai target tuntas meningkat yang terdapat 19 peserta didik dengan persentase 95% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 1 peserta didik dengan persentase 5%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas beberapa penelitian relevan yang sesuai dengan peneliti yaitu menurut penelitian dari Hartati (2023) menyatakan bahwa penerapan model *Role Playing* pada pembelajaran IPA materi sistem tata surya kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang Tahun ajaran 2021/2022 membuat hasil belajar peserta didik meningkat. Ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan beberapa data yang dihasilkan adalah 1) Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di Kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang tergolong cukup rendah. Hal ini dapat dilihat pada kondisi awal sebelum dilaksanakan tindakan nilai rata-rata peserta didik 58,33 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 37%. 1) Penerapan model *Role Playing* pada mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya di kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam belajar, dikarenakan model ini mengajak peserta didik untuk berperan disetiap kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, 2) Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA sesudah penerapan model *Role Playing* cenderung meningkat disetiap siklus. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil tes awal (pretest) dengan rata-rata kelas 58,33 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 37%, siklus I nilai rata-rata kelas 65,37 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 56%, dan siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 76,48 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 92%.

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPA dengan materi sistem tata surya untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 23 Makassar sebagai berikut: 1) hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ipa dengan materi sistem tata surya tergolong cukup rendah hal ini dapat dilihat sebelum dilakukannya tindakan dimana persentase ketuntasan peserta didik sebesar 45%. 2) penerapan metode *Role Playing* pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya membuat peserta didik lebih aktif dan interaktif, metode ini mengajak peserta didik untuk berperan aktif pada setiap kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. 3) hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA setelah penerapan metode *Role Playing* cenderung meningkat pada setiap siklus, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil tes awal dengan ketuntasan peserta didik sebanyak 45%, pada siklus I persentase ketuntasan peserta didik meningkat sebanyak 60% dan pada siklus II persentase peserta didik kembali mengalami peningkatan sebanyak 95%. Dengan demikian penerapan metode *Role Playing* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya SMP Negeri 23 Makassar tahun ajaran 2023/2024

Beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan dan dapat digunakan setelah mengetahui kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan antara lain:

##### 1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik sebaiknya berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sistem tata surya dengan metode *Role Playing* yang telah digunakan sehingga proses pembelajaran yang telah

dirancang dapat berjalan dengan baik dan hasil yang diharapkan dapat tercapai secara optimal, selain itu peserta didik dapat memberikan refleksi atau masukan serta saran terhadap cara mengajar guru yang bersangkutan sehingga penggunaan metode *Role Playing* selanjutnya dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

## 2. Bagi Guru

Guru harus mampu mengembangkan kemampuan dalam merancang proses pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan salah satunya dengan penggunaan metode yang tepat. Peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi jika pemilihan metode yang digunakan guru sudah tepat contohnya seperti penggunaan metode *Role Playing* yang membuat peserta didik bersemangat dalam belajar.

## 3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru dalam meningkatkan kompetensinya sehingga lebih memperluas wawasan mengenai metode pembelajaran yang lebih inovatif, peneliti menyarankan metode *Role Playing* sebagai metode pembelajaran alternatif dalam pembelajaran sistem tata surya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hartati. L. (2023). Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sistem Tata Surya Pada Kelas VI SDN 11/X Nipah Panjang Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal on Education*. 6 (1), 186-192.
- [2] Ikhwan, W. K. (2015). Implementasi Standar isi, Standar Proses dan Standar Kompetensi Lulusan Sebagai Standar Mutu Pendidikan MTS Negeri di Kabupaten Tulungagung. *Journal Pedagogia*. 4 (1), 16.
- [3] Musanna. A. & Basiran. (2023). Tugas, Peran dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. 6 (4), 683.
- [4] Nasution. M. K. (2017). Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*. 11 (1), 9-10.
- [5] Nurhasanah, I. A., Sujana. A., & Sudin. A. (2016). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluh Hidup Dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*. 1 (1), 611-614.