

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI METODE ROLE PLAYING PADA MATERI JUAL BELI DI KELAS XI SMK NEGERI 1 BATUDAA PANTAI

Iyun Rahman

¹SMK Negeri 1 Batudaa Pantai

Email: iyunspdi51@guru.smk.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Jual Beli mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui *Metode Role Playing*. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik fase F kelas XI di SMKN 1 Batudaa Pantai yang terdiri dari 17 peserta didik. Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian ini adalah berikut ini : 1. Merencanakan tindakan (Planning), 2. Melaksanakan Tindakan (Action), 3. Observasi (Observation), dan 4. Refleksi (Reflektion). Analisis data ini dilakukan dengan menggunakan rumus presentase yaitu: Hasil penelitian, berdasarkan hasil test pada prasiklus, siklus I dan siklus II terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya pada materi “Jual Beli”. Pada prasiklus sebelum diterapkannya metode *Role Playing* hasil belajar peserta didik secara klasikal hanya 6 peserta didik (35,29%) yang tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata 70,35. Setelah diterapkannya metode tersebut pada siklus I sebanyak peserta didik 11 (64,71%) yang tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata 79.35 dan pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 16 peserta didik (94,12%) tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata 86.06. Kenaikan ini menunjukkan kemajuan yang substansial dalam peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode Role Playing. Peserta didik lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, karena metode ini mendukung peserta didik untuk berperan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *hasil belajar, metode Role Playing, Jual Beli.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk membentuk manusia dengan unsur - unsur hakiki yang seimbang. Unsur-unsur tersebut meliputi cipta, rasa, dan karsa. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk membentuk manusia dengan pemikiran yang cemerlang tetapi juga manusia yang bermoral yang memiliki seperangkat sifat dan kepribadian yang baik.

Pendidikan adalah salah satu proses upaya yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk meningkatkan nilai perilaku seseorang atau masyarakat, dari keadaan

tertentu ke suatu keadaan yang lebih baik. Selaras pula dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, berakhlak mulia, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Keberhasilan pendidikan salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar Peserta didik disekolah, salah satu tugas pendidik adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan semangat sehingga mampu memperoleh hasil belajar yang baik.¹

Belajar menurut Slameto (2010:2) yang dikutip oleh Adi Setiawan dkk (2023), “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.²

Hasil belajar peserta didik merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran. Namun, dalam berbagai konteks, banyak ditemukan kasus dimana hasil belajar peserta didik berada pada tingkat yang rendah. Fenomena ini menjadi perhatian serius bagi pendidik, orang tua, dan pihak-pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, karena hasil belajar yang rendah berpotensi menghambat perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, serta mempengaruhi prestasi akademik di masa depan.

Banyak peserta didik yang mengalami masalah dalam belajar akibatnya hasil belajar yang dicapai belum maksimal. Hasil belajar yang memuaskan merupakan tujuan dan harapan bagi peserta didik, orang tua murid maupun guru sebagai tenaga pendidik. Hasil belajar peserta didik akan tercapai apabila didukung oleh beberapa faktor, faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya gaya belajar yang efektif dan menyenangkan.³

Melalui role playing, peserta didik tidak hanya diajak untuk memahami materi pelajaran secara teori, tetapi juga untuk mengaplikasikannya dalam situasi yang menyerupai dunia nyata. Ini memungkinkan peserta didik untuk mengalami langsung konteks penggunaan pengetahuan tersebut, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, dan membantu mereka untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi. Selain itu, metode role playing juga mendorong pengembangan keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan empati, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bermain peran, peserta didik dapat lebih memahami perspektif orang lain, belajar bekerja sama dalam kelompok, dan

¹ A. Setiawan, dkk, *Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Metode Drill (Latihan) Dan Metode Resitasi Di Sma Negeri 1 Kawali*, hal. 78

² A. Setiawan, dkk, *Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Metode Drill (Latihan) Dan Metode Resitasi Di Sma Negeri 1 Kawali*, 3, hal. 78

³ Sunarti, *Pengaruh Gaya Belajar Dan Iklim Sekolah Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Di Kelas Viii Smp Negeri 3 Kuningan*, 2021 <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:234086287>

mengembangkan kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah. Kemampuan-kemampuan ini sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan

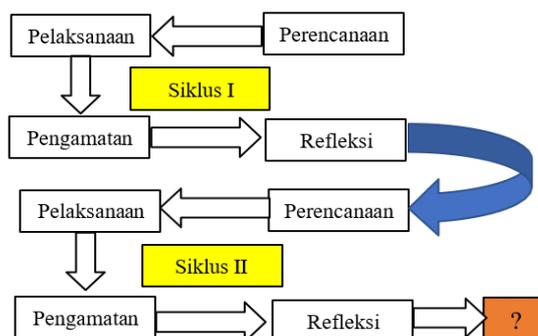
Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hasil belajar yang dimaksud tidak hanya mencakup penguasaan materi akademik, tetapi juga peningkatan motivasi, sikap, dan keterampilan Peserta didik. Oleh karena itu, penerapan metode role playing dalam proses pembelajaran sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membantu Peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi awal permasalahan yang terjadi di SMK Negeri 1 Batudaa Pantai adalah rendahnya hasil belajar Peserta didik pada materi Jual Beli. Hal ini disebabkan oleh berbagai factor. Berikut hasil eksplorasi penyebab masalah antara lain ; Peserta didik kurang semangat dalam belajar, media pembelajaran yang kurang memadai, penggunaan metode yang kurang relevan dan lain sebagainya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan Penerapan Metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Materi Jual Beli kelas XI APPL SMK Negeri 1 Batudaa Pantai

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Adapun model penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan model penelitian Tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart. Alasan mengapa peneliti menggunakan model ini karena menurut peneliti model ini tahapannya sangat sederhana dan mudah diterapkan dalam tindakan. Suharsimi Arikunto mengemukakan tahapan penelitian tindakan kelas sebagai berikut : 1. Merencanakan tindakan (Planning), 2. Melaksanakan Tindakan (Action), 3. Observasi (Observation), dan 4. Refleksi (Reflektion). Adapun prosedur penelitian Tindakan kelas dapat digambarkan sebagai berikut:



HASIL PENELITIAN

Penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik pada materi Jual Beli. Hal ini dapat dilihat dari setiap tahapan yang dilakukan, dimana dari tahap sebelum tindakan peserta didik yang tuntas hanya 6 peserta didik (35,29%) dari jumlah 17 orang peserta didik. Selanjutnya dari tindakan siklus 1 peserta didik yang berhasil 11 (64,71%), kemudian pada siklus kedua peserta didik yang tuntas lebih tinggi dari target yang di inginkan yaitu 16 (94,12%) jumlah peserta didik.

Berkaitan dengan hasil observasi baik aktivitas guru maupun aktivitas peserta didik juga menunjukkan peningkatan. Hal itu dilakukan dengan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran sehingga pada akhirnya berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Untuk lebih jelasnya hasil yang di capai dalam penelitian ini dapat dilihat dari tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 4.11
Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Peserta didik dalam PraSiklus, Siklus 1 dan Siklus II

No	Nama	KKTP	Nilai			Ket
			PraSiklus	Siklus 1	Siklus II	
1.	Aditia I. Hadiri	80	80	84	90	Tuntas
2.	Ainun Dj. Djula	80	70	80	85	Tuntas
3.	Andika Amali	80	60	72	82	Tuntas
4.	Cika Rahmiyati R.Daud	80	72	81	88	Tuntas
5.	Delvania S. Ahmad	80	66	80	85	Tuntas
6.	Fadli M. Eka	80	69	76	80	Tuntas
7.	Fendi A. Abdullah	80	60	74	82	Tuntas
8.	Hapsa Hadisi	80	80	85	90	Tuntas
9.	Jelita A. Masia	80	84	87	92	Tuntas
10.	Meylan H. Dodo	80	58	70	80	Tuntas
11.	Mutia M. Rauf	80	56	76	80	Tuntas
12.	Nurul Agni Hasan	80	80	84	90	Tuntas
13.	Rahmiyati Latibu	80	70	80	85	Tuntas
14.	Riska Hamzah	80	50	65	78	Tidak Tuntas
15.	Sri Elnawati S. Hanuli	80	84	87	94	Tuntas
16.	Supardi Kamili	80	75	82	90	Tuntas

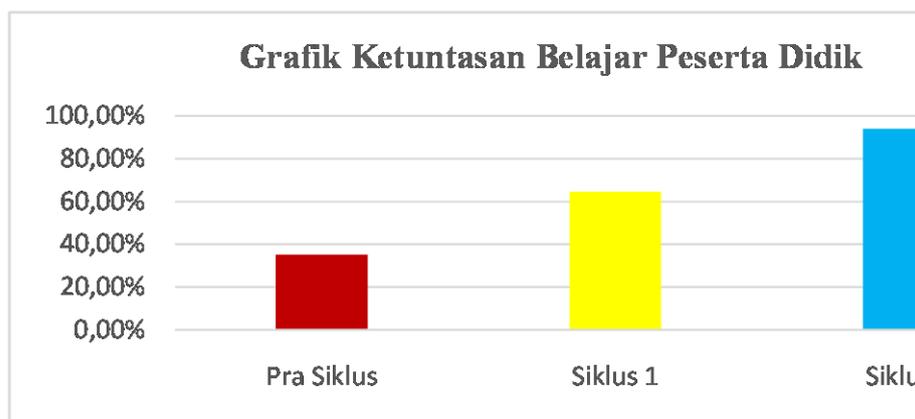
17.	Suryati Pakaya	80	82	86	90	Tuntas
Jumlah			1196	1349	1461	
Rata-rata			70,35	79,35	85,94	
Nilai Tertinggi			84	87	94	
Nilai Terendah			50	65	78	
Jumlah Peserta didik Tuntas Belajar			6	11	16	
Presentase Peserta didik Tuntas Belajar			35,29%	64,71%	94,12%	
Jumlah Siswa Tidak tuntas			11	6	1	
Persentase Siswa Tidak tuntas			64,71%	35,29%	5,88%	

Tabel : 12

Rekapitulasi Nilai Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Pencapaian Hasil Belajar	Sebelum	SIKLUS	
			I	II
1.	Presentase Tuntas Belajar Peserta didik	35,29%	64,71%	94,12 %
2.	Jumlah Peserta didik Yang Tuntas	6	11	16

Rekapitulasi ketuntasan setiap siklus dapat dilihat pada gambar grafik berikut:



Gambar 1 : Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Setiap Siklus

Berdasarkan rekapitulasi data hasil tes tertulis pada siklus I dan siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya pada materi “Jual Beli”. Pada siklus I, presentase ketuntasan belajar peserta didik tercatat sebesar 64,71% , sementara pada siklus II, presentase ketuntasan belajar peserta didik meningkat menjadi 94,12%. Kenaikan ini menunjukkan kemajuan yang substansial dalam peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode Role Playing.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode role playing ini sudah mencapai 94,12% dengan kategori sangat baik. Sehingga aktifitas guru dalam siklus II ini dinyatakan berhasil karena sudah memenuhi nilai minimal yang ditentukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka terjadi peningkatan Hasil Belajar pada Materi Jual Beli di Kelas XI APPL SMK Negeri 1 Batudaa Pantai Kabupaten Gorontalo melalui penerapan role playing”, simpulan yang diperoleh yaitu:

1. Penerapan metode role playing pada materi jual beli dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Hasil belajar peserta didik sebelumnya menunjukkan hasil yang sangat rendah.
3. Setelah dilakukan dengan menggunakan metode role playing peserta didik mulai bersemangat dan aktif untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam
4. Kegiatan pra-tindakan yang di lakukan oleh peneliti adalah memberikan *pre-test* kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Tes ini dijadikan acuan untuk melakukan pembelajaran pada siklus pertama. Hasilnya nilai rata-rata pada *pre-tes* adalah 70,35. Dari 17 orang peserta didik hanya 6 orang yang mampu mencapai nilai ketuntasan belajar (35,29%), sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 11 orang (64,71%).
5. Metode role playing terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi jual beli. Hasil tes peserta didik menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pra-siklus hingga Siklus 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta, 2015
- Irham, M & Wiyani, N, A. *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta: AR. Russmedia, 2013
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta, 2013.
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran, Op. Cit*
- Mukhlis, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: LP3ES, 2000)
- Nurhamim dan Salamah, Husniyatuh. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas* . Surabaya: Revka Petramedia
- Sunarti, *Pengaruh Gaya Belajar Dan Iklim Sekolah Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Di Kelas Viii Smp Negeri 3 Kuningan*, 2021
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:234086287>
- Adinda Fauzia Setiawan dkk, *Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Menggunakan Metode Drill (Latihan) Dan Metode Resitasi Di Sma Negeri 1 Kawali*, (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan),
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:257945567>
- Hariani (2019) Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup, Ni Made Mega Hariani
- Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama dan Kebudayaan Hindu
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:213660798>
- Nurhasanah (2016) Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya, Ismawati Alidha Nurhasanah and Atep Sujana and Ali Sudin, 2016