

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
DENGAN TIPE *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT DAN HASIL
BELAJAR IPA PADA MATERI MAKHLUK HIDUP DAN LINGKUNGAN
KELAS IV SD INPRES DEKAI KABUPATEN YAHUKIMO**

Adriana Ardi

Alumni S2 Magister Pendidikan IPA Universitas Cenderawasih

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran IPA dengan menggunakan metode *role playing* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa kelas IV di SD Inpres Dekai tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini menggunakan desain Paradigma Ganda, dengan populasi siswa kelas IVA sebagai kelas uji coba dan IVB sebagai kelas penelitian sebanyak 80 sampel. Pengumpulan data didapat melalui tes angket metode *role playing*, angket minat belajar dan tes hasil belajar yang sebelumnya sudah diuji validasi terlebih dahulu. Tehnik analisa data menggunakan SPSS versi 16. Simpulan dari penelitian ini adalah : (1) terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa sebesar 0,929, (2) terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar siswa sebesar 0,926, (3) terdapat hubungan penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa sebesar 92,9%, (4) terdapat hubungan penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar siswa sebesar 92,6%.

Kata kunci: Metode Role Playing, Minat, Hasil Belajar, Mahluk Hidup dan Lingkungan.

Abstrack. This research aims to understand the influence of learning IPA by using the role playing method against toward student learning interest and outcomes of the Fourth grade students of SD Inpres Dekai, academic year 2014 / 2015. This research used design double paradigm , with a population of students grade fourth A as a class trial and grade fourth B as class sample research .The collection of data was collected through a test of role playing method, learning interest and the test results previously been tested validation beforehand. The technique of data analysis used SPSS version 16. The conclusion of this research are: (1) there are influence of the application of a role playing method towards student learning results as much as 0,929; (2) there are influence of the application of a role playing method against student learning interest of 0,926; (3) there are relation of the application of a role playing method of student learning results of as much as 92,9 %; (4) there are relation of the application of a role playing method against interest as much as 92,6 %;

Keywords : *Role Playing Metohd, Students' Interest, Learning Outcomes, Living Beings and The Environment*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran bermakna terjadi bilamana mampu membawa siswa

pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses

pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa sepenuhnya untuk merumuskan sendiri suatu konsep. Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut. Konsep ini menekankan siswa sebagai pusat kegiatan belajar mengajar.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan muara dari seluruh aktivitas yang dilakukan guru dan siswa. Artinya apapun bentuk-bentuk kegiatan guru, mulai dari merancang pembelajaran, memilih dan menentukan materi, pendekatan, strategi dan metode pembelajaran sampai mengevaluasi hasil belajar siswa. Meskipun guru telah bersungguh-sungguh merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, namun masalah-masalah belajar tetap akan dijumpai oleh guru. Hal ini merupakan pertanda bahwa belajar merupakan kegiatan yang dinamis sehingga guru perlu secara terus menerus mencermati perubahan yang terjadi pada siswa di kelas.

Menurut Sugiartono, 2006 pembelajaran IPA di sekolah terbatas hanya penguasaan konsep belaka. Hal tersebut menyimpang dari hakikat IPA yang sebenarnya. Kenyataan ini tidak lazim, karena pembelajaran IPA tidak mencapai tujuan dasarnya namun hanya sebatas pemindahan pengetahuan saja sehingga tidak membangun sikap ilmiah yang benar.

Lebih lanjut hal ini diduga menjadi penyebab siswa hanya mampu mengingat pengetahuan ilmiah berdasarkan fakta sederhana. Pembelajaran IPA di kelas sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mendesain dan merencanakan pembelajaran.

Salah satu faktor utama siswa sulit belajar IPA adalah metode pembelajaran yang tepat dan kualitas guru, bukan keadaan atau potensi siswa. Dari pernyataan tersebut dapat dipetik bahwa pada dasarnya setiap individu siswa memiliki potensi yang sama besarnya untuk dapat berkembang dan memahami mata pelajaran IPA dengan baik, namun perkembangan potensi siswa tersebut juga sangat bergantung bagaimana cara guru menyampaikan materi pembelajaran. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal. Bila siswa kurang berminat dalam mengikuti pelajaran maka salah satu penyebabnya adalah masalah metode yang digunakan guru, mungkin tidak sesuai dengan materi. Jadi masalah metode ini besar dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Masalah metode diketahui bila guru melakukan analisis terhadap perubahan perilaku siswa.

Proses pembelajaran bukan hanya merupakan suatu proses pribadi, tetapi juga

proses sosial yang terjadi ketika masing-masing orang berhubungan dengan yang lain dan membangun pengertian dan pengetahuan bersama. Kegiatan pendidikan adalah suatu proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antara pribadi.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika terjadi interaksi antara guru dengan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Namun dewasa ini interaksi inilah yang masih kurang terjadi di dalam kelas, hal ini karena ada dua Penciptaan lingkungan belajar yang efektif dapat ditempuh dengan menggunakan berbagai metode dan model pembelajaran, penggunaan metode atau model pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran. Tidak ada satu pun kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan metode pengajaran. Ini berarti guru memahami benar kedudukan metode sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar, karena itu metode berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang (Syaiful B. Djamarah & Azwan Zain, 2002).

Kondisi riil di lapangan pada bulan februari tahun 2014 yang di jaring melalui observasi dan wawancara dengan siswa ternyata diperoleh keadaan proses pembelajaran sebagai berikut : (1) Variasi

metodologi pembelajaran yang kurang, (2) Guru berfokus pada penyelesaian materi pembelajaran yang ditetapkan pada silabus dan alokasi waktu yang tersedia, (3) Posisi siswa sebagai subyek pembelajaran relatif masih rendah, sehingga upaya memberi kesempatan kepada siswa untuk berkembang secara aktif, kreatif, belum optimal, (4) Guru relatif masih mendominasi kegiatan pembelajaran, (5) Interaksi timbal balik antara guru dengan siswa dan antara siswa sendiri belum maksimal, (6) Penggunaan media pembelajaran masih rendah, (7) Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA relatif rendah, sebab mereka masih menganggap IPA merupakan pelajaran yang paling sulit. Hasil nilai ulangan harian sebelum tindakan diperoleh nilai rata-rata ulangan harian sebesar 50,00 dan ketuntasan belajar sebesar 60,00% sehinggakurang memenuhi KKM yang ditetapkan yaitu 60,00 dan ketuntasan belajar kelompok sebesar 85,00%.

Tuntutan akan ketuntasan dalam proses pembelajaran, siswa yang memiliki minat belajar tinggi dapat diketahui melalui aktivitas selama proses belajar diantaranya adalah : (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet dan tidak mudah putus asa, (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, (4) lebih senang belajar mandiri, (5) dapat mempertahankan pendapat, (6) senang mencari dan

memecahkan soal.

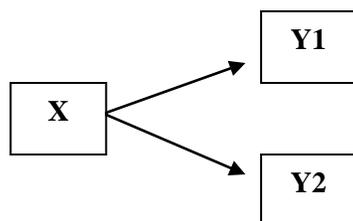
Berdasarkan kondisi tersebut ternyata kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran IPA berakar dari kurang tepatnya guru menentukan pendekatan metode dan kurang bervariasinya model pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan proses pembelajaran dengan menambah variasi model pembelajaran yang menarik, menyenangkan, lebih melibatkan aktivitas dan tanggung jawab siswa. Salah satu alternatifnya adalah penerapan model pembelajara kooperatif melalui tipe *Role Playing*.

Berdasarkan uraian di atas, maka dipandang perlu diadakan penelitian melalui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Tipe *Role Playing* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Pada Materi Makhhluk Hidup Dan Lingkungan Kelas IV SD Inpres Dekai Kabupaten Yahukimo .

METODOLOGI PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Rancangan dalam penelitian Gambar 1 0ini menggunakan paradigma ganda dengan dua variabel dependen :



Gambar 1 Korelasi dan Regresi antara variabel X dan Y (Sugiyono, 2010:66)

Keterangan :

X = Metode Kooperatif type Role *Playing* (variabel bebas)

Y1 = Minat Belajar Siswa (variabel terikat)

Y2 = Hasil Belajar Siswa (variabel terikat)

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV semester ganjil tahun ajaran 2014/2015 SD Inpres Dekai, dengan populasi sebanyak 80 orang. dan Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling* dengan menentukan kelas yang memiliki kemampuan yang sama yang didasarkan pada ciri-ciri yang relatif sama yang memiliki populasi, antara lain sebagai berikut :

- Siswa yang mendapat materi berdasarkan kurikulum yang sama
- Siswa yang menjadi obyek penelitian duduk pada kelas yang sama
- Siswa mendapat waktu pelajaran yang sama.

Dimana dalam penelitian ini sampelnya adalah kelas IV b dengan jumlah siswa sebanyak 80 orang.

Prosedur Penelitian

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen tes disebut valid apabila instrumen tes ini dapat mengukur apa yang hendak diukur. (Sugiyono, 2010) Untuk menguji validitas instrument angket, peneliti menggunakan software SPSS Versi 16. Untuk mengetahui instrument angket valid atau tidak, maka harus membandingkan r_{hitung} dan r_{tabel} dengan keputusan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Instrument yang reliabel (Riduwan, 2009) adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama.

Pengujian reliabilitas instrument pada penelitian ini adalah pengujian dengan menggunakan software SPSS Versi 16.0 Untuk mengetahui instrument angket reliabel atau tidak, maka harus

membandingkan r_{hitung} dan r_{tabel} dengan keputusan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti reliabel dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak reliabel.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat)/Y (Sugiyono, 2010:61). Dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah metode kooperatif type *role playing* (X).

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. (Zaenal Arifin, 2009). Dalam penelitian ini yang merupakan variabel terikat adalah minat belajar siswa (Y1) dan hasil belajar siswa (Y2)

Instrumen

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Dekai dengan instrumen yang digunakan adalah berupa angket dan tes hasil belajar siswa terhadap pengaruh Metode Kooperatif type *Role*

Playing ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa, serta lembar observasi.

Teknik Analisa Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data sebagai berikut :

a. Uji Normalitas Data

b. Analisis Korelasi

Analisis korelasi yang digunakan adalah Korelasi Pearson Product Moment (r). Korelasi ini dikemukakan oleh Karl Pearson tahun 1900. Rumus yang digunakan korelasi PPM (Riduwan, 2006 : 136) :

$$r_{XY} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

c. Analisis Regresi

Analisis regresi yang digunakan adalah dengan satu predicator yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

$$Y' = a + b X \quad (\text{Sugiyono, 2010:262})$$

Dimana :

Y' : nilai yang diprediksikan

a : konstanta atau bila harga $X=0$

b : koefisien regresi

X : nilai variabel independen

d. Menguji Linieritas Regresi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Penerapan Metode Role Playing (X) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Y1) Pada Materi Mahluk Hidup dan Lingkungannya Siswa Kelas IV SD

Inpres Dekai Kabupaten Yahukimo.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan pengujian hipotesis diperoleh nilai $\text{sig} < 0,05$ artinya terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil nilai belajar siswa rata-rata di atas KKM > 60 . Ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa dikarenakan metode *role playing* memiliki kelebihan diantaranya :

1. Siswa berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam melakukan permainan siswa dibagi menjadi 8 kelompok, tiap kelompok terdiri atas 5 orang siswa. Semua anggota kelompok bekerja sama dalam melakukan permainan bahkan tiap orang siswa diwajibkan melakukan permainan ditiap-tiap kelompoknya.
2. Pembelajaran yang berlangsung sangat menarik, sebab siswa tidak hanya mendengar tetapi juga dapat mempraktekkan secara langsung. Sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Karena dengan menggunakan *role playing* siswa sendiri bisa menemukan konsep dari materi makhluk hidup dan lingkungannya.
3. Memudahkan pemusatan perhatian siswa kepada hal-hal yang dianggap penting, sehingga siswa dianggap

benar-benar perhatian yang khusus. Model pembelajaran siswa lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari. Langkah-langkah dalam pembelajaran siswa ikuti, setiap petunjuk yang dikerjakan dan hasilnya bagaimana siswa mengetahui semua

4. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda sehingga guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
5. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias. Sehingga dapat membangkitkan gairah dan semangat optimis dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiaan kawan sosial yang tinggi.
6. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh guna menguji hipotesis, didapatkan harga koefisien korelasi sebesar

0,929 yang menunjukkan tingkat korelasinya sangat kuat sehingga dapat dikatakan bahwa hubungan yang terdapat antara penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa terhitung sangat kuat. Dengan penerapan metode *role playing* dalam proses pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian menurut Nana Istafa, 2010 diperoleh hasil hasil belajar peserta didik batas keberhasilan (85%) dari seluruh siswa yang telah mencapai keberhasilan individual (skor 65). Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* mengalami peningkatan, Selain prestasi belajar yang meningkat, aktivitas belajar peserta didik juga mengalami perubahan setelah diterapkannya metode *role playing* ini. Dilihat dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa, tindakan yang dilakukan setiap pertemuan dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan prestasi belajar.

Penerapan Metode *Role Playing* (X) Terhadap Minat Belajar IPA (Y2) Pada Materi Makhluk Hidup dan Lingkungannya Siswa Kelas IV SD Inpres Dekai Kabupaten Yahukimo

Berdasarkan hasil analisis data guna menguji hipotesis, diperoleh nilai sig <

0,05, artinya terdapat pengaruh terhadap penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan lembar observasi didapat nilai r adalah 0,926 yang menunjukkan tingkat korelasinya sangat kuat, sehingga dapat dikatakan bahwa ada hubungan yang terdapat antara penerapan metode *role playing* terhadap aktivitas belajar siswa. Menurut peneliti hal-hal yang mempengaruhi hal tersebut karena disebabkan oleh banyak faktor salah satunya :

1. Adanya kemauan siswa dalam belajar. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa aktif dalam melakukan permainan, siswa aktif menanyakan hal-hal yang belum pahami.
2. Tingkat kecerdasan siswa itu berbeda-beda, hal ini dapat terlihat ada siswa yang memahami penjelasan guru dan cepat bisa mempraktekkan apa yang diinstruksikan oleh guru, ada pula siswa yang lambat menerima materi dan tidak berani melakukan permainan.
3. Timbulnya daya saing dalam diri siswa, masing-masing siswa yang bekerja dalam kelompok berantusias untuk mendapatkan hasil kinerja yang baik.
4. Adanya kemauan siswa dalam belajar. Pada saat proses pembelajaran

berlangsung, siswa aktif dalam melakukan permainan, siswa menanyakan hal-hal yang belum pahami.

5. Adanya motivasi belajar siswa yang timbul dari faktor intrinsik dan ekstrinsik. Yang termasuk faktor intrinsik, yaitu : siswa dengan kesadaran sendiri memperhatikan penjelasan guru, rasa ingin tahu siswa lebih banyak terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Sedangkan yang termasuk faktor ekstrinsik , yaitu : guru membantu kesulitan yang dialami oleh siswa dalam belajar baik secara individu maupun kelompok. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil eksperimen yang telah dilakukan dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja baik.

Pada tabel analisa angket minat belajar didapat bahwa pendapat siswa mengenai model pembelajaran kooperatif melalui metode *role playing* mendapatkan tanggapan yang positif karena siswa kebanyakan tertarik dan menyukai pembelajaran dengan metode *role playing*. Selain siswa tertarik, siswa juga lebih termotivasi untuk mengembangkan kemampuan dalam penelitian khususnya pada mata pelajaran IPA. Hal ini sejalan

dengan penelitian menurut Panties I Wayan (2012) terdapat perbedaan prestasi belajar IPS antara siswa yang mengikuti pelajaran *role playing* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran metode konvensional. Ini berarti antara siswa yang belajar dengan metode *role playing* lebih baik prestasi belajarnya dari siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Pada siswa yang memiliki minat belajar tinggi ada perbedaan prestasi belajar IPS antara metode *role playing* dengan metode konvensional. Ini berarti prestasi belajar IPS antara metode *role playing* dengan minat belajar lebih tinggi baik dari siswa yang belajar metode konvensional dengan minat tinggi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Ada pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi makhluk hidup dan lingkungannya siswa kelas IV SD Inpres Dekai Kabupaten Yahukimo sebesar 92,9 %.
2. Ada pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada materi makhluk hidup dan lingkungannya siswa kelas IV SD Inpres Dekai Kabupaten Yahukimo sebesar 92,6 %.

3. Ada hubungan yang signifikan antara penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi makhluk hidup dan lingkungannya siswa kelas IV SD Inpres Dekai Kabupaten Yahukimo sebesar 0,929.
4. Ada hubungan yang signifikan antara penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar siswa pada materi makhluk hidup dan lingkungannya siswa kelas IV SD Inpres Dekai Kabupaten Yahukimo sebesar 0,926.

Saran-saran

1. Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat membangkitkan hasil dan minat belajar siswa dalam belajar IPA, oleh karena itu diharapkan kepada guru IPA dapat menerapkan metode *role playing* pada materi makhluk hidup dan lingkungannya.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui tipe pembelajaran lain yang cocok untuk tiap materi, karena tidak semua materi dapat diajarkan dengan hanya satu tipe pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata . Badan

Penelitian dan Pengembangan Pusat
Kurikulum.

Nana Istafa. 2010. *Penerapan Metode Role
Playing Untuk Meningkatkan
Prestasi Belajar Pada Materi
Aqidah Akhlak Pada Peserta
Didik Kelas XI Man II Pati*. Tesis :
Institut Agama Islam Negeri
Walisongo.

<http://eprint.walisongo.ac.id/.../Istafa>
[Tesis Coverdli](#) tanggal akses 25

Juli 2014

Riduwan. 2006. *Metode dan Teknik
Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2010. *Metodologi Penelitian
Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif
R&D*. Bandung : CV Alfabeta.

Sugihartono dkk. 2006. *Psikologi
Pendidikan*. Yogyakarta : UNY

Syaiful B. Djamarah dan Azwan Zain.
2002. *Strategi Belajar Mengajar*.
Jakarta : Rineka Pustaka

Zaenal Arifin. 2009. *Evaluasi
Pembelajaran*. Bandung: PT
Remaja Rosdakarya