

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAY* UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Renita Sri Mulyani, S.Pd¹, Prof. Dr. Supardi U.S.,M.M.,M.Pd²

Program Studi Magister Pendidikan MIPA

Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

reremulyani@gmail.com¹,supardiuki@yahoo.com²

Submitted: 22/06/2023; Revised: 27/06/2023; Published: 30/06/2023

Abstract

Berdasarkan pada rendahnya nilai hasil evaluasi mata pelajaran Matematika perlu dilakukan suatu tinjauan yang seksama agar pembelajaran ini dapat mencapai hasil yang maksimal. Seperti kurangnya model pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga membuat siswa mengalami kecenderungan belajar yang pasif. Dengan demikian akan berpengaruh terhadap hasil belajar dan prestasi belajar yang diperoleh masing-masing siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan cara efektif dalam memilih model pembelajaran seperti model pembelajaran *Role Plya*. Model pembelajaran *Role Play* ini merupakan salah satu cara agar mampu melatih siswa untuk dapat mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan berpikir dengan memunculkan pertanyaan-pertanyaan atas dasar rasa ingin tahu mereka sendiri sehingga mereka dapat menemukan jawaban-jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut. Dengan demikian perlu dilakukan suatu penelitian untuk meningkatkan prestasi belajar dengan model pembelajaran *Role Play* dalam proses pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Matematika di kelas XI MIPA 2 di SMA Negeri 2 Cikarang Utara. Instrumen yang digunakan yaitu berupa test kognitif yang telah melalui beberapa tahapan seperti judgement, validitas, realibilitas dengan berdasarkan pada tingkat kesukaran dan daya pembeda. Dan sebagai tujuan akhir yaitu hasil yang dicapai dari penelitian ini menunjukkan suatu peningkatan prestasi belajar siswa dalam pengetahuan dan keterampilan setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Play*.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Role Play, Prestasi Belajar , Matematika

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Matematika adalah ilmu dasar yang berkembang sangat pesat baik materi maupun kegunaannya. Matematika merupakan salah satu pelajaran di sekolah yang dinilai cukup memegang peranan penting, termasuk pengaplikasiannya dalam kehidupan. Peranan matematika dalam kehidupan mencakup permasalahan-permasalahan yang dihadapi manusia dalam kehidupannya sehari-hari. Matematika akan mampu membentuk manusia

berpikir logis, kritis, inovatif dan ilmiah sebagaimana dijelaskan oleh Cornelius (dalam Abdurrahman, 2009 : 253) mengemukakan bahwa perlunya matematika diajarkan kepada siswa karena:

1. Selalu digunakan dalam segi kehidupan.
2. Semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai.
3. Merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas.
4. Dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara.
5. Meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, dan kesadaran.
6. Memberikan kepuasan terhadap usaha yang menantang.

Matematika terdiri dari empat wawasan luas meliputi aritmatika, aljabar, geometri dan analisis. Untuk mempelajarinya berawal dari konsep-konsep yang sederhana hingga berlanjut ke konsep-konsep yang lebih kompleks. Dan konsep-konsep itu saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Ketika akan mempelajari topik berikutnya maka topik sebelumnya harus dikuasai terlebih dahulu, karena syarat untuk bisa berlanjut mempelajari ke topik berikutnya harus menguasai topik sebelumnya. Mempelajari matematika harus bertahap dan terstruktur dimulai dari hal sederhana hingga berlanjut ke hal kompleks.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan usaha sengaja, terarah dan bertujuan agar orang lain dapat memperoleh pengalaman yang bermakna (BSNP, 2006 : 30). Pembelajaran matematika di sekolah menengah diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta proses pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari. Penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses siswa, agar dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi siswa (Oemar Hamalik, 2010: 36).

Pembelajaran aktif perlu ditingkatkan dan dibina terus-menerus khususnya dalam pembelajaran matematika. “Membelajarkan siswa berarti mengkondisikan lingkungan belajar dan cara belajar yang lebih efisien, efektif dan produktif dalam mencapai tujuan

pembelajaran” (Sudjana, 2010 : 4). “Konsep yang digunakan dalam proses pembelajaran bukan hanya apa yang harus dipelajari siswa, melainkan juga bagaimana siswa harus mempelajarinya. Dengan kata lain, siswa belajar tentang bagaimana belajar (*learning how to learn*)” (Ibnu, 2004 : 4).

Kenyataan di lapangan kurangnya partisipasi aktif siswa pada saat proses pembelajaran langsung, dimana dalam pelaksanaannya guru hanya menggunakan metode ceramah dan terlalu mendominasi sehingga tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya serta mengemukakan pendapat dan tidak adanya proses kegiatan yang dilakukan oleh siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa hanya duduk memperhatikan gurunya yang sedang sibuk menerangkan, bahkan diantara siswa banyak yang memilih bercanda, bermain atau ngobrol dengan temannya daripada memperhatikan guru di depan kelas, karena siswa merasa bosan dengan cara guru mengajar sehingga siswa juga merasa sulit untuk memahami materi pelajaran matematika yang ada di kelas X. Hal tersebut sangat mempengaruhi partisipasi aktif dan prestasi belajar siswa.

Maka perlu adanya usaha untuk menimbulkan keaktifan dengan mengadakan komunikasi yaitu guru dengan siswa dan siswa dengan rekannya. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah yang disebutkan di atas adalah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Play* dalam pembelajaran matematika.

Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang diatas maka penulis merumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penggunaan model pembelajaran *Role Play* untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran matematika siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 2 Cikarang Utara?
2. Apakah penggunaan model pembelajaran *Role Play* dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran matematika siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 2 Cikarang Utara?

TINJAUAN PUSTAKA

Belajar adalah hasil penalaran yang merupakan proses pembentukan pengetahuan. Kukla (Wardoyo, 2013: 23) menyatakan “*all our concepts are constructed*”, hal tersebut dapat diartikan bahwa semua konsep yang didapat oleh setiap organisme merupakan suatu hasil dari proses konstruksi, sehingga setiap individu yang memperoleh informasi merupakan sebuah hasil penalaran yang merupakan proses konstruksi. Proses belajar memerlukan beberapa kemampuan : 1) kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman, 2) kemampuan membandingkan dan mengambil keputusan akan kesamaan dan perbedaan, dan 3) kemampuan untuk lebih menyukai suatu pengalaman yang satu dan yang lainnya.

Belajar merupakan proses yang aktif untuk memahami hal-hal yang baru dengan pengetahuan yang kita miliki. Di sini terjadi penyesuaian dari pengetahuan yang sudah kita miliki dengan pengetahuan baru. Dengan kata lain, ada tahap evaluasi terhadap informasi yang di dapat, apakah pengetahuan yang kita miliki masih relevan atau kita harus memperbaharui pengetahuan kita sesuai dengan perkembangan zaman.

Suprijono, Agus (2010:3) “Belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio dalam menuju perkembangan pribadi seutuhnya”. Namun realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian, belajar dianggapnya selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar di sekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan. Anggapan tersebut tidak seluruhnya salah, sebab seperti dikatakan Reber, belajar adalah *the process of acquiring knowledge* yang berarti belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan.

Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan harus merupakan akhir dari pada periode yang cukup panjang. Berapa lama waktu itu berlangsung sulit ditentukan dengan pasti, tetapi perubahan itu hendaklah merupakan akhir dari suatu periode yang mungkin berlangsung berhari-hari, berminggu-minggu, berbulan-bulan atau bertahun-tahun. Belajar merupakan suatu proses yang tidak dapat dilihat dengan nyata proses itu terjadi dalam diri seseorang yang sedang mengalami belajar. Jadi yang dimaksud dengan belajar bukan tingkah laku yang nampak, tetapi prosesnya terjadi secara internal di dalam diri individu dalam mengusahakan memperoleh hubungan-hubungan baru.

Aktivitas belajar menurut Paul B. Dierich dalam Sardiman (2011:101) menyatakan bahwa jenis kegiatan siswa digolongkan ke dalam delapan (8) kelompok, diantaranya :

1. *Visual Activities*, yang termasuk didalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain.
2. *Oral Activities*, seperti menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, berpendapat, diskusi, dan interupsi.
3. *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, dan pidato.
4. *Writing Activities*, seperti: menulis cerita, karangan, laporan, dan menyalin.
5. *Drawing Activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram.
6. *Motor Activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, berkebun, dan beternak.
7. *Mental Activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, dan mengambil keputusan.
8. *Emotional Activities*, seperti misalnya, merasa bosan, gugup, melamun, semangat, berani, dan tenang.

Pengertian Prestasi Belajar

Menurut A. Samsudin Makmun (2004: 157) belajar adalah proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik dan pengalaman tertentu. Belajar juga dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan seseorang dengan tujuan yang tidak bisa menjadi bisa, yang tidak tahu menjadi tahu, dan yang kurang baik menjadi lebih baik. Menurut Anton M. Moeliono, dkk. (dalam T. Bakti Anggoro, 2009 : 15), prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai berupa penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai angka yang diberikan oleh guru.

Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam melakukan kegiatan. Menurut Maghfiroh (2011 : 24) prestasi adalah perilaku yang berorientasi tugas yang mengijinkan prestasi individu dievaluasi menurut kriteria dari dalam maupun dari luar, melibatkan individu untuk berkompetensi dengan orang lain.

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni prestasi dan belajar. Untuk memahami lebih jauh tentang pengertian prestasi belajar, peneliti menjabarkan makna dari kedua kata tersebut.

Prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai dari suatu proses belajar yang telah dilakukan, sehingga untuk mengetahui sesuatu pekerjaan berhasil atau tidak diperlukan suatu pengukuran. “Pengukuran adalah proses penentuan luas/kuantitas sesuatu” (Nurkencana, 2006 : 2). Dalam kegiatan pengukuran hasil belajar, siswa dihadapkan pada tugas, pertanyaan atau persoalan yang harus dipecahkan/dijawab.

Menurut Purwanto (2003:155), fungsi prestasi belajar yaitu :

1. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan anak didik
Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa menunjukkan sejauh mana siswa mampu memahami dan menguasai bahan ajar atau materi yang telah disampaikan oleh guru. Dengan melihat prestasi belajar tersebut maka dapat segera dievaluasi hal-hal yang menyebabkan siswa kurang memahami atau menguasai bahan ajar atau materi pelajaran.
2. Prestasi belajar sebagai lembaga kepuasan hasrat ingin tahu
Para ahli psikologi biasanya menyebutkan hal ini sebagai tendensi keingintahuan dan merupakan kebutuhan umum manusia, termasuk didalamnya adalah seorang siswa yang ingin mencapai kepuasan dengan cara memperoleh prestasi belajar yang baik.
3. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dan inovasi pendidikan
Asumsinya bahwa prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta berperan sebagai bahan evaluasi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.
4. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern
Sebagai indikator intern artinya prestasi belajar yang telah diraih dapat digunakan sebagai tolak ukur tingkat produktifitas suatu institusi pendidikan. Sedangkan sebagai indikator ekstern artinya tinggirendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator kesuksesan siswa dalam masyarakat.

Model Pembelajaran Role Play

Abdurrahman dalam Munir (2017, h. 40). “Model pembelajaran Role Play sebagai salah satu model pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar bagi siswa. Siswa sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran apabila pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan dia sehari-hari di lingkungan masyarakat. Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Guru sebagai perancang pembelajaran, merancang skenario yang akan diperankan oleh siswa, dengan demikian, kondisi belajar yang menyenangkan dan bermakna akan terwujud sehingga menyebabkan minat belajar siswa meningkat”.

Menurut Amri dalam Ningsih (2014, hal.520 “Metode bermain peran adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari”. *Role Play* adalah aktifitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Menurut Hisyam Zaini (2008) *Role Play* berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari:

1. Mengambil peran (*role talking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh : berdasar pada hubungan keluarga, tugas jabatan, atau dalam situasi-situasi sosial.
2. Membuat peran (*role making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
3. Tawar menawar peran (*role negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegoisasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Menurut Jill Hadfield (Basri Syamsu,2000) model pembelajaran *Role Play* merupakan salah satu permainan gerak yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan sekaligus melibatkan unsur bahagia. Dalam bermain peran siswa mesti diarahkan pada situasi tertentu seakan-akan berada di luar kelas, meskipun kenyataannya pada saat pembelajaran

berlangsung terjadi di dalam kelas. Selain itu, model pembelajaran *Role Play* tak jarang dimaksudkan sebagai salah satu bentuk-bentuk aktifitas dimana peserta didik membayangkan dirinya seakan-akan berada di luar kelas dan berperan sebagai orang lain. Menurut Komalasari (2014, hal 80), “*Role Play* adalah suatu model penugasan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.”

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Role Play* adalah suatu cara atau jalan pembelajaran yang terencana untuk menggambarkan suatu masalah dengan tujuan untuk memperjelas suatu peristiwa sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Dengan cara belajar seperti ini, para siswa diberi kesempatan dalam menggambarkan, mengungkapkan atau mengekspresikan suatu sikap, tingkah laku atau penghayatan sesuatu yang dipikirkan, dirasakan, atau diinginkan seandainya ia menjadi tokoh yang sedang diperagakannya

Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran *Role Play*

Menciptakan suasana mengajar yang bisa membawa perubahan konsep diri membutuhkan pola pengaturan yang berbeda, salah satu struktur permainan peran yang mungkin bisa sangat membantu adalah sebagai berikut :

1. Persiapan, yang mencakup : menentukan masalah, membuat persiapan peran, membangun suasana, menjelaskan dan memberikan pemanasan, serta mempertimbangkan latihan.
2. Memainkan, yang mencakup : memainkan, menghentikan, melibatkan penonton, menganalisa diskusi, dan mengevaluasi.

Dari keseluruhan proses, perlu untuk menghadapi masalah-masalah tertentu yang muncul pada saat permainan peran diadakan, sebaliknya anggota yang hanya diam saja harus didorong untuk ikut berpartisipasi. Ciptakan suasana yang tidak perlu takut untuk membagi-bagikan ide, peserta yang terlalu memonopoli harus ditegur pada saat diskusi

permainan peran supaya tidak mendominasi kelompok sehingga justru menghentikan semangat diskusi.

Tujuan Model Pembelajaran *Role Play*

Setiap model pembelajaran memiliki tujuannya masing-masing dengan kesamaan untuk mencapai tujuan kompetensi yang diinginkan. Adapun tujuan *Role Play* menurut Afifi (2017, hal. 32) “model *Role Play* bertujuan untuk melatih siswa terampil menghayati peran yang diperankan dan kerja sama toleransi dalam menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga memecahkan masalah”.

Sedangkan menurut Uno (2014n hal. 26), “*Role Play* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain”.

Menurut Djamarah (2013, h. 70) tujuan penggunaan dari model *Role Play*, yaitu :

1. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
4. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Play*

Apabila anda sudah faham tentang pengertian dari model pembelajaran *Role Play* maka selanjutnya anda bisa menerapkan model pembelajaran ini dengan mengikuti step-stepnya dibawah :

1. Guru menyusun serta menyiapkan skenario.
2. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung.
3. Guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang siswa.
4. Menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai.

5. Memanggil peserta didik untuk menjalankan skenario.
6. Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain.
7. Setelah semua sudah selesai dilakukan, setiap peserta didik diberi lembar kerja untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok.
8. Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan.
9. Pendidik memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi

Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Role Play*

Kelebihan model pembelajaran *Role Play* melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut :

1. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
2. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
4. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
5. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Kelemahan model pembelajaran *Role Play* antara lain :

1. Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberikan kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat observatif dengan menggunakan pendekatan cross sectional yaitu pengamatan yang mengacu pada variabel bebas dan terikat dimana pelaksanaannya dilakukan secara bersama-sama.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas X MIPA 2 SMA Negeri 2 Cikarang Utara yang beralamat di jalan Raya Lemahabang Desa Simpangan, Kec. Cikarang Utara, Kab. Bekasi Jawa Barat 17550.

Populasi dan Sampel

Menurut Notoatmodjo (2005) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 2 Cikarang Utara yang berjumlah 35 orang siswa yang terdiri dari 17 orang siswa laki-laki dan 18 orang siswa perempuan. Siswa kelas ini memiliki karakteristik yang beragam, baik itu dari prestasi belajar maupun partisipasi orang tua dalam keberhasilan pendidikan anaknya.

Jenis Variabel

Adapun variabel yang terdapat di dalam penelitian ini meliputi variabel terikat (prestasi belajar siswa kelas X MIPA 2) dan variabel bebas (mata pelajaran Matematika dan siswa kelas X MIPA)

Jenis Data

Jenis data di dalam penelitian ini terdapat dua macam, diantaranya :

- a. Data Primer merupakan data yang diambil secara langsung, seperti misalnya observasi terhadap siswa kelas X MIPA 2, wawancara dan evaluasi atau tes tulis atau bisa juga quiz.
- b. Data Sekunder merupakan data yang diambil secara tidak langsung seperti misalnya absensi siswa, kajian teoritis, hasil penelitian pada tiap-tiap siklus atau daftar pustaka

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini merupakan suatu teknik yang mengumpulkan segala bentuk informasi yang terkait dengan kondisi, proses dan keterlaksanaan pembelajaran serta hasil belajar yang diperoleh siswa dalam kurun waktu tertentu. Data yang diperoleh merupakan data kualitatif berupa angka atau bilangan yang diambil dari hasil pengukuran ataupun diperoleh dengan cara merubah data kualitatif menjadi data kuantitatif. Berikut ini adalah data kuantitatif yang dianalisis secara deskriptif, yaitu berupa : menghitung jumlah, menghitung rata-rata atau rerata, menghitung nilai prosentase serta membuat grafik.

Data-data yang telah diperoleh dari hasil analisis dikumpulkan dengan menggunakan teknik pengumpulan sebagai berikut :

- a. Observasi merupakan kegiatan mengamati secara langsung di lapangan. Observasi ini dilakukan oleh observer untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran dengan indikator.
- b. Tes tulis atau quiz merupakan pelaksanaan evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran untuk digunakan sebagai tolak ukur ketercapaian dari hasil belajar dari masing-masing siswa. Tes dapat berupa soal pilihan ganda, KKM yang ditetapkan adalah 75 dan prosentase ketuntasan 80%.

Metode Analisis

Dari seluruh data yang dikumpulkan sejak awal penelitian hingga akhir penelitian, dilakukan beberapa langkah dalam menganalisis data seperti penyeleksian data, pengklasifikasian data dan pentabulasian data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan karakteristiknya, rancangan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui empat (4) tahap kegiatan. Prosedur pelaksanaan penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip dasar penelitian tindakan kelas yang telah umum dilakukan. Proses penelitian tindakan adalah suatu proses daur ulang dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi (perenungan, pemikiran, dan evaluasi). Penelitian yang dilakukan direncanakan terdiri dari dua siklus dan dua pertemuan.

1. Perencanaan

Kegiatan-kegiatan dalam tahap perencanaan meliputi :

- a. Membuat skenario pembelajaran dengan menerapkan ceramah, model pembelajaran *Role Play* dan tanya jawab, kemudian menyiapkan soal-soal latihan yang akan dikerjakan siswa.
- b. Mendesain alat evaluasi untuk mengukur kemampuan intelektual siswa pada mata pelajaran matematika.

2. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Pelaksanaan dari penelitian ini dimulai dengan proses pembelajaran selanjutnya diakhiri dengan observasi dan refleksi.

Adapun langkah-langkah saat pelaksanaan adalah sebagai berikut :

- Mengkondisikan siswa untuk siap belajar.
- Guru menyusun serta menyiapkan skenario.
- Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung.
- Guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang siswa.
- Menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai
- Memanggil siswa untuk menjalankan skenario.
- Setiap siswa berada dikelompoknya sambil melihat peragaan kelompok lain.
- Setelah semua sudah selesai dilakukan, setiap siswa diberi lembar kerja untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok.
- Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan.
- Pendidik memberikan kesimpulan secara umum.

- Evaluasi
 - Guru memberikan kesempatan untuk bertanya kepada siswa tentang materi yang belum dipahami.
 - Memberikan pekerjaan rumah kepada siswa.
3. Observasi
- Dalam waktu yang bersamaan peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dan hasil tindakan penelitian. Dalam penelitian ini, penulis dibantu oleh teman sejawat sebagai observer. Observasi ini meliputi kegiatan mengenali, merekam, dan mendokumentasikan setiap gejala dari proses dan hasil yang dicapai setelah pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Play* dan perubahan-perubahan yang terjadi.
4. Refleksi
- Hasil yang didapat dalam evaluasi dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Dari hasil observasi guru dapat merefleksi diri dengan melihat data observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan kemampuan intelektual siswa. Hasil analisis data yang diperoleh dalam tahap ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Play* dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran matematika siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 2 Cikarang Utara. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes evaluasi sebelum menggunakan model pembelajaran *Role Play* dengan pertemuan 1 setelah menggunakan model *Role Play* memperoleh rata-rata prestasi belajar meningkat dari 61,71 pada pertemuan 1, menjadi 70,00 maka perlu dilakukan kembali penggunaan model ini untuk meningkatkan hasil prestasi belajar siswa agar tercapai pembelajaran yang optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran juga memenuhi persyaratan kriteria ketuntasan dalam pembelajaran

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian, maka disimpulkan saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan prestasi belajar dengan model pembelajaran *Role Play* memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar sehingga diperoleh hasil yang optimal.
2. Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai model pembelajaran, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.
3. Perlu adanya penelitian lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di SMA Negeri 2 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi.

DAFTAR PUSTAKA

Sri Mulyani, Renita. Penggunaan Model Pembelajaran Role Play Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 2 CIKARANG UTARA, PTK. 2022.