

Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing Dengan Metode Pembelajaran Ekspositori Padapokok Bahasan Aritmatika Sosial di SMP Negeri 7 Jember

(The Comparison of Student's Learning outcomes by Using Role Playing Learning Method and Expository Learning Method in Social Arithmetic Subject at SMPN 7 Jember)

Faris Syaifulloh, Dinawati Trapsilasiwi, Dian Kurniati
P.MIPA, FKIP, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail: dinawati.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah, untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar dan hasil belajar manakah yang lebih baik antara siswa yang diajar menggunakan pembelajaran Role Playing dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran Ekspositori pada kelas VII pokok bahasan Aritmatika Sosial di SMPN 7 Jember tahun pelajaran 2014/2015. Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Analisis data yang digunakan yaitu uji homogenitas, uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan SPSS 17 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara siswa yang menggunakan pembelajaran Role Playing dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran Ekspositori dengan perbedaan rata-rata sebesar 7,29545. rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen adalah 73,8864 sedangkan rata-rata nilai tes akhir kelas kontrol adalah 66,5909. Dilihat dari data rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran role playing lebih baik dari pada kelas kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ekspositori.

Kata Kunci: ekspositori, role playing, hasil belajar.

Abstract

The goal of this research wanted to be achieved was to determine whether there was any better difference in learning outcomes between students taught using learning Role Playing with the students taught using Expository teaching in class VII on the subject of Social Arithmetic in SMP 7 Jember in 2014/2015 academic years. The data analyzed in this study was the student learning outcomes. The analysis of the data used, namely homogeneity test, normality test and test hypotheses used SPSS 17 for windows. The results showed that there were the significant differences of student learning outcomes between students who used role playing lesson with the students taught by using Expository learning with an average difference of 7.29545. The average value of the final experimental test was 73.8864, while the average value of the control class final test was 66.5909. Based on the average data of experimental class and control class, it was known that experimental class that used role playing learning method was better than the control class which used the expository method.

Keywords: expository, role playing, learning outcomes.

Pendahuluan

Berkaitan Pendidikan merupakan salah satu elemen penting dalam membangun dan mengembangkan suatu negara. Matematika dalam dunia pendidikan merupakan salah satu ilmu dasar yang dapat digunakan untuk menunjang adanya ilmu-ilmu lain seperti ilmu fisika, kimia, ekonomi, komputer dan lain-lain. Mengingat betapa pentingnya peranan matematika dalam kehidupan, maka guru sebagai pengajar mampu menerapkan metode yang baik sehingga dapat meningkatkan kadar kegiatan belajar siswa sebagai salah satu upaya untuk memperbaiki mutu pendidikan matematika. Menurut Djamarah dan Zain [1] “dalam kegiatan belajar dan pembelajaran, guru tidak harus

terpaku dengan menggunakan satu metode tetapi sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar proses pengajaran tidak membosankan dan dapat menarik perhatian siswa sebagai peserta didik”.

Metode Ekspositori digunakan oleh guru untuk menyampaikan bahan pengajaran secara utuh dan menyeluruh dengan penyampaian secara verbal. Metode ekspositori adalah memindahkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada siswa. Peranan guru yang terpenting adalah menyusun program pembelajaran, memberi informasi yang benar, dan penilaian perolehan informasi. Peranan siswa adalah pencari informasi yang benar, pemakai media dan sumber belajar yang benar, serta menyelesaikan tugas dengan penilaian guru. Apabila

peranan tersebut dilakukan dengan baik oleh guru dan siswa maka tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal, Dimiyati dan Mudjiono [2].

Metode *Role Playing* atau bermain peran menurut Fathurrohman dan Wuryandani [3] yaitu suatu cara yang diterapkan dalam proses belajar mengajar yaitu siswa diberi kesempatan melaksanakan kegiatan-kegiatan untuk menjelaskan sikap dan nilai-nilai serta memainkan tingkah laku (peran) tertentu sebagaimana yang terjadi didalam masyarakat. Melalui metode bermain peran siswa dapat berperan dalam berbagai figur khayalan atau figur sesungguhnya dalam berbagai situasi.

Berdasarkan alasan-alasan tersebut, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing dengan Metode Pembelajaran Ekspositori Pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial di SMPN 7 Jember".

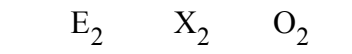
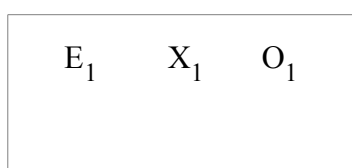
Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Apakah ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan pembelajaran Role Playing dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran Ekspositori pada kelas VII pokok bahasan Aritmatika Sosial di SMPN 7 Jember tahun pelajaran 2014/2015?, (2) Jika ada perbedaan, hasil belajar manakah yang lebih baik antara siswa yang diajar menggunakan pembelajaran Role Playing dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran Ekspositori pada kelas VII pokok bahasan Aritmatika Sosial di SMPN 7 Jember tahun pelajaran 2014/2015?

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Apakah ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan pembelajaran Role Playing dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran Ekspositori pada kelas VII pokok bahasan Aritmatika Sosial di SMPN 7 Jember tahun pelajaran 2014/2015?, (2) Jika ada perbedaan, hasil belajar manakah yang lebih baik antara siswa yang diajar menggunakan pembelajaran Role Playing dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran Ekspositori pada kelas VII pokok bahasan Aritmatika Sosial di SMPN 7 Jember tahun pelajaran 2014/2015?

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Adapun tempat penelitian adalah SMP Negeri 7 Jember. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen yang membandingkan dua tipe atau lebih metode pembelajaran dengan tujuan untuk melihat hasil belajar yang terbaik di antara dua tipe tersebut.

Penelitian Desain penelitian ini menggunakan desain *control group post-test*, dengan pola sebagai berikut:



Gambar 3.1 Rancangan penelitian *control group post-test*

Keterangan, E_1 = Kelas control, E_2 = Kelas eksperimen, X_1 = Perlakuan proses belajar mengajar menggunakan metode pembelajaran *Ekspositori* pada kelas control, X_2 = Perlakuan proses belajar mengajar menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada kelas eksperimen, O_1 = Hasil tes pada kelas kontrol setelah dilakukan perlakuan, O_2 = Hasil tes pada kelas eksperimen setelah dilakukan perlakuan.

Dalam penelitian ini metode tes digunakan untuk mendapatkan nilai sehingga dapat diketahui metode pembelajaran mana yang paling efektif untuk menyajikan materi aritmatika sosial ditinjau dari hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini data yang ingin diperoleh dengan metode dokumentasi adalah, (1) jumlah dan nama siswa, (2) data siswa berupa nilai UAS matematika semester ganjil, (3) jadwal pelajaran matematika kelas VII, (4) foto kegiatan.

Prosedur penelitian yang digunakan adalah, Prosedur penelitian sebagai berikut: (1) persiapan, yaitu peneliti membuat silabus, rencana pembelajaran (RPP), menyiapkan soal tes dan LKS. (2) menentukan populasi dan daerah penelitian. (3) mengadakan uji homogenitas pada siswa kelas VII di SMP Negeri 7 Jember untuk mengetahui kelas yang mempunyai tingkat pemahaman yang setara terhadap materi yang sama. (4) menentukan sampel penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. (5) melakukan proses belajar mengajar dengan perlakuan yang berbeda yaitu kelas kontrol dengan metode pembelajaran Ekspositori dan kelas eksperimen dengan metode Role Playing. (6) mengadakan tes pada masing-masing kelas (kelas kontrol dan kelas eksperimen) setelah melakukan proses belajar mengajar. (7) menganalisis hasil penelitian berupa nilai tes. (8) membahas hasil dan analisis data. (9) mengambil kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan

Analisis data repugnant proses untuk mengolah data setelah data tersebut terkumpul. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari penelitian sesuai atau tidak dengan hipotesis yang telah dibuat. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah, (1) Uji homogenitas terhadap populasi dengan maksud untuk mengetahui kesamaan kemampuan awal siswa terhadap mata pelajaran matematika. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan analisis *One-Way Anova* melalui *SPSS 17 For Windows*. Apabila ternyata dinyatakan tidak homogen $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ atau kemampuan awal siswa pada setiap kelas berbeda secara signifikan maka dilanjutkan dengan uji perbedaan mean untuk masing-masing kelas dan dipilih pasangan kelas yang perbedaan meannya paling kecil, (2) Uji distribusi normal bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data penelitian yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji distribusi normal diambil dari hasil tes pada

kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji yang dilakukan menggunakan SPSS 17 For Windows dengan analisis Kolmogorov-Smirnov. Pada uji normalitas Jika nilai signifikan pada tiap variabel $> 0,025$; maka H_0 diterima. Artinya data hasil tes berdistribusi normal. Jika nilai signifikan pada tiap variabel $\leq 0,025$; maka H_0 ditolak. Artinya data hasil tes tidak berdistribusi normal,(3) Uji hipotesis untuk mencari hasil belajar mana yang lebih baik dengan uji rata-rata satu pihak. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau nilai signifikan pada tiap variabel $\leq 0,025$; maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar kelas kontrol. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau nilai signifikan pada tiap variabel $> 0,025$; maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya hasil belajar kelas eksperimen sama dengan hasil belajar kelas control.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil perhitungan tabel *Test of Homogeneity of Variances* di atas, diperoleh informasi bahwa nilai $P_{sig} = 0,052$. Sedangkan peneliti mengambil taraf signifikansi 0,025. Sehingga jika dibandingkan antara P_{sig} dengan taraf signifikansi yaitu $0,052 > 0,025$ dengan demikian maka H_1 ditolak dan H_0 diterima. Hal ini berarti kelas VII mempunyai kemampuan yang homogen. Berdasarkan tabel *One-Sample Kolmogorov-Smirnov*, diperoleh informasi bahwa data yang diuji ada dua yaitu data dari kelas VII D dan data kelas VII F, dengan nilai probabilitas (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) kelas VII D sebesar 0,344 dan kelas VII F 0,272. Nilai probabilitas dari kedua kelas tersebut lebih besar dari taraf signifikan yang digunakan peneliti 0,025 sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Diketahui bahwa nilai t_{tabel} dengan dk (derajat kebebasan) 86 yakni 1,991 dan nilai t_{hitung} sebesar 2,394. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,394 > 1,991$) maka H_0 ditolak, H_1 diterima. Sehingga diambil kesimpulan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis tentang pembelajaran matematika yang menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada kelas VII D dibandingkan dengan pembelajaran matematika yang menggunakan metode pembelajaran ekspositori pada kelas VII F semester genap tahun ajaran 2014/2015 menggunakan uji t menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil t_{hitung} sebesar 2,394 yang kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan derajat kebebasan sebesar 86 diperoleh t_{tabel} sebesar 1,991 dari jumlah responden 88 siswa. Harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti bahwa hipotesis nihil (H_0) ditolak. Hal ini berarti hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada hasil

belajar kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis hasil belajar siswa (pengetahuan) siswa diperoleh informasi bahwa Metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar berupa pengetahuan tetapi dalam hal ini hasil yang diperoleh pada kelas eksperimen yakni kelas VII D yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* menunjukkan hasil yang lebih baik. Dapat disimpulkan bahwa Metode pembelajaran *Role Playing* lebih baik daripada metode pembelajaran ekspositori ditinjau dari hasil belajar yang berupa pengetahuan siswa. Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian ini, kelas yang diterapkan metode pembelajaran ekspositori kebanyakan mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal secara kelompok. Hal ini dikarenakan siswa yang kurang mengerti cenderung tidak aktif dan mengandalkan siswa yang lebih memahami materi yang telah disampaikan untuk mengerjakan soal LKS. Berbeda dengan kelas *Role Playing* yang semua anggota kelompok kompak memperhatikan permainan peran yang dilakukan oleh temannya. Hal ini yang menyebabkan hasil belajar siswa pada kelas ekspositori tidak lebih baik dibanding dengan kelas *Role Playing*.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diterapkan metode pembelajaran *Role Playing* lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar pada metode pembelajaran ekspositori. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis uji rata-rata bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} .

Saran

Pembelajaran *role playing* sebaiknya diterapkan pada proses belajar mengajar siswa mengingat bahwa hasil belajar pada metode pembelajaran *role playing* lebih baik dibanding hasil belajar pada pembelajaran ekspositori. Pada metode pembelajaran ekspositori guru hendaknya memantau kegiatan siswa pada setiap kelompok, agar siswa melaksanakan tugasnya dengan baik.

Pada saat kegiatan kelompok berlangsung guru lebih baik berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain untuk memastikan bahwa siswa paham dengan tugas yang diberikan.

Pada Penelitian ini hendaknya menjadi acuan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut.

Daftar Pustaka

- [1] Djamarah dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Dimiyati dan Mujiono. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [3] Fathurrohman & Wuryandani, Wuri 2011. *Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Nuha Litera.

