

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN FISIKA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Z. I. Paudi

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Palu, Kota Palu, Indonesia

Email: cindy_zulfikar@yahoo.co.id

DOI: 10.24815/jpsi.v7i2.14022

Received: 8 Juli 2019

Revised: 25 September 2019

Accepted: 22 Oktober 2019

Abstrak, Penelitian tentang penerapan metode pembelajaran *Role playing*, telah dilakukan. Alasan utama untuk penelitian ini adalah bahwa hukum Newton adalah salah satu bahan yang sulit tetapi mendasar untuk dikuasai oleh siswa di kelas X. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki prestasi siswa pada materi hukum Newton di SMA Negeri 1 Palu melalui penerapan metode pembelajaran *Role playing*. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar mereka adalah dengan menggunakan metode *Role playing*. Dengan menerapkan metode tersebut diharapkan pembelajaran mereka lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1 Palu tahun ajaran 2017/2018. Sampel adalah 32 siswa kelas X MIPA 1 sebagai kelompok eksperimen dan 32 siswa kelas X MIPA 3 sebagai kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pada hukum Newton. Berdasarkan analisis data, ditemukan bahwa skor rata-rata kelompok eksperimen adalah 20,65 dengan standar deviasi 2,413 dan kelompok kontrol 15,06 dengan standar deviasi 2,975. Pengujian hipotesis adalah bahwa nilai t-hitung adalah 12,75 dan nilai t-tabel adalah 1,67 dengan nilai signifikan (α) 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa pada materi hukum Newton melalui penerapan metode *Role playing* dan metode pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Palu khususnya pada materi hukum Newton.

Kata kunci: Metode pembelajaran, *Role playing*, hasil belajar, hukum Newton

Abstrak, Research on the application of the Role playing learning method has been conducted. The main reason for this research is that Newton law is one of the difficult but fundamental materials to be mastered by students in class X of MIPA. The purpose of this study is to investigate student achievement on the topic of Newton law in SMA Negeri 1 Palu through the application of the method Role playing learning. One way of increasing their achievement was by using Role playing method. In order to make their learning understandable, not boring, and easy to grasp, the researcher applied an interesting method called Role playing. The population of this research was the tenth grade students of SMA Negeri 1 Palu in the academic year 2017/2018. The sample was 32 students of grade X MIPA 1 as the experimental group and 32 students of grade X MIPA 3 as the control group. The data were collected through the test on Newton law. Based on the analysis, it is found that the average score of the experimental group was 20.65 with deviation standard of 2.413 and of the control group was 15.06 with deviation standard of 2.975. The hypothesis testing was that the t-counted value was 12.75 and the t-table value was 1.67 with the significant value (α) of 0.05. The results showed that there was a significant difference in the students' achievement dealing with the topic of Newton law through the application of Role playing learning method and conventional learning method at grade X at SMA Negeri 1 Palu. This shows that the application of Role-playing learning methods can improve student learning outcomes at SMAN 1 Palu especially on the topic Newton law.

Keywords: Learning ethod, Role playing, learning acievement, Newton law

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pendidikan nasional yang termaktub dalam pembukaan UUD 1945 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Sejalan dengan hal tersebut, pemerintah sedang berusaha untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan mengadakan perubahan kurikulum sesuai dengan kemajuan zaman, meningkatkan kualitas dan kuantitas para pendidik serta menyediakan media-media pendidikan yang paling sederhana sampai yang kompleks. Hal ini dimaksudkan agar *output* (luaran) pendidikan benar-benar menjadi manusia sebagai sumberdaya siap pakai dan memiliki daya saing IPTEK yang tinggi.

Menurut Sugiharti, (2009), faktor yang mempengaruhi mutu pendidikan antara lain, faktor kurikulum, guru, sarana dan prasarana pendidikan. Faktor guru adalah faktor yang mempengaruhi terutama dilihat dari kemampuan guru mengajar serta kelayakan guru itu sendiri. Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan-pendekatan baru dalam memecahkan masalah tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi mengajar yang sesuai. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, maka siswa akan tertarik dan tugas guru dalam menyampaikan materi lebih mudah, dan tujuan pelajaran dapat dicapai.

Hasil diagnostik menurut Anom (2001), juga menunjukkan masalah pokok yang dialami guru fisika adalah aktivitas belajar fisika yang muncul di kelas bersifat monoton, hanya terbatas pada persiapan buku dan pena, mendengarkan dan mencatat penjelasan guru dan sebagian siswa menjawab pertanyaan guru. Hal ini menunjukkan bahwa kurang diterapkannya pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Keadaan ini juga berpengaruh pada rendahnya minat siswa dalam belajar fisika. Menurut Hamalik (2003), 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.

Berdasarkan hasil diskusi dengan salah seorang guru Fisika di SMA Negeri I Palu, menyatakan bahwa sebagian besar siswa khususnya di kelas X masih mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami konsep fisika, terutama materi hukum Newton berkaitan tentang gerak. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa rendah. Materi pokok hukum Newton tentang gerak merupakan salah satu dasar dalam pembelajaran fisika yang harus dikuasai siswa sebagai bekal untuk mempelajari materi selanjutnya. Siswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang ada pada materi hukum Newton tentang gerak. Kesulitan ini disebabkan oleh kemampuan siswa dalam menyerap dan memahami materi pelajaran dan cara penyampaian guru yang hanya monoton pada metode ceramah saja. Hal ini tentu saja sangat membosankan dan mengakibatkan rendahnya minat dan kreativitas siswa dalam mempelajari fisika. Untuk itu, salah satu metode yang diperkirakan dapat mengatasi masalah tersebut adalah metode *Role playing*.

Role playing merupakan cara terbaik untuk mengembangkan keterampilan inisiatif, komunikasi, pemecahan masalah, kesadaran diri, dan kerja sama dalam tim dibandingkan pembelajaran konvensional (Blatner, 1995). Untuk itu, salah satu konsep yang peneliti anggap paling mewakili adalah pembelajaran dengan menggunakan metode *Role playing*. Melalui kegiatan *Role playing*, guru mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antar siswa dengan cara memperagakannya, bekerja sama dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama guru dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Metode *Role playing* memberikan suasana yang menyenangkan, siswa akan terlibat

secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan lebih memahami materi pelajaran serta hasil belajar yang meningkat (Kardoyo & Hayuningtyas, 2009).

Materi yang diajarkan adalah hukum Newton tentang gerak di kelas X. Penerapan metode *Role playing* ini kepada siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep-konsep yang dipelajarinya dalam bentuk alur cerita dimana siswa berperan sebagai tokoh hidup ataupun benda mati yang ada dalam materi yang sedang dipelajari. Kemudian diakhiri dengan evaluasi terhadap materi yang telah diperankan. Dengan metode ini penulis berharap proses pembelajaran dapat berlangsung dengan nyaman dan menyenangkan, karena pelaksanaan *Role playing* bersifat praktis dan sistematis.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam metode *Role playing*: Guru yang terampil umumnya menggunakan sandiwara, drama, berita, dan bentuk-bentuk drama untuk memotivasi siswa ketika memberikan informasi baru. Kegiatan *Role playing* dapat dibagi menjadi lima tahap (Cherif, 1998), yaitu: (1) bila *Role playing* baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan lakon tertentu, secara sederhana dimainkan di depan kelas; (2) persiapan dan penjelasan kegiatan yang dilakukan oleh guru, dimana guru menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan; (3) bermain peran, dalam permainan pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa; (4) setelah *Role playing* itu dalam puncak klimas, maka guru dapat menghentikan jalannya drama. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai *Role playing* yang dimainkan; (5) diskusi atau pembekalan setelah *Role playing*, dalam diskusi guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya *Role playing* untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

Pada metode ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh atau benda-benda tertentu dengan mendapat ulasan dari guru agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dalam bermain peran, anak diberi kebebasan untuk menggunakan benda-benda sekitarnya dan menghayalkannya jika benda tersebut diperlukan dalam memerankan tokoh yang dibawa (Kartini, 2007). Agar *Role playing* itu berhasil dilaksanakan peran guru dalam kegiatan ini bisa menjadi fasilitator dimana guru mengajarkan kosa kata baru, kalimat dan dialog yang di butuhkan pada situasi *role playing*. Guru juga bisa sebagai penonton, perannya adalah melihat *Role playing* kemudian memberikan komentar dan saran setelah permainan itu selesai. Selain itu guru juga bisa berperan sebagai partisipan. Dalam hal ini guru kadang kala bisa ikut ambil bagian dan bermain dengan siswa (Slamet, dkk., 2009). Berdasarkan hal tersebut di atas maka dilakukan penelitian tentang penerapan metode pembelajaran *Role playing* untuk meningkatkan hasil belajar fisika siswa SMA Negeri 1 Palu.

METODE

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1 Palu yang terdaftar sebagai siswa kelas X pada tahun pelajaran 2017/2018. Adapun sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti (Margono dalam Muhammad, 2011). Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas X MIPA 1 dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIPA 3 dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang sebagai kelas kontrol.

Instrumen pada penelitian ini adalah tes awal sebanyak 25 nomor dalam bentuk pilihan ganda, skenario pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa (LKS), dan tes hasil belajar hukum Newton tentang gerak. Tes hasil belajar tersebut digunakan untuk mengetahui hasil belajar fisika siswa pada kedua kelas yang menjadi sampel penelitian. Tes disusun dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 25 item. Soal-soal yang digunakan dalam tes akhir ini, tidak dilakukan uji validitas karena merupakan tes baku yang diperoleh dari bank soal nasional (BSN) yang telah di uji cobakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dilihat pada Tabel 1. Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 1 diperoleh data kelas kontrol yaitu $X_1 = 15,08$ dan $S_1 = 2,975$ sehingga $\chi^2_{hitung} = 6,857$ sedangkan $\chi^2_{tabel} = 7,81$ dengan taraf signifikan (α) = 0,05 dan dk = 3. Dari data tersebut diketahui $\chi_{hitung} < \chi_{tabel}$ yaitu $6,857 < 7,81$ yang menandakan bahwa data tes akhir di kelas kontrol berdistribusi normal.

Pengujian homogenitas digunakan uji F (kesamaan dua varians) dimana nilai varians terbesar (S_1^2) = 8,851 dan varians terkecil (S_2^2) = 5,822 sehingga diperoleh $F_{hitung} = 1,52$ dan $F_{tabel} = 1,85$ dengan taraf signifikan (α) = 0,05 dan dk = 26,30. Berdasarkan data hasil pengujian homogenitas di atas maka data tersebut memenuhi kriteria dimana $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ atau $1,52 < 1,85$ dengan kata lain H_0 diterima artinya varians tes akhir antara kelas eksperimen dan kontrol homogen.

Tabel 1. Analisa Hasil Tes Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Tes Awal		Tes Akhir	
	Kelas eksperimen	Kelas kontrol	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Sampel	30	30	27	31
Nilai maksimum	1	2	14	10
Nilai minimum	11	13	24	21
Nilai rata-rata	6,43	6,30	20,65	15,08
Standar deviasi	2,10	2,74	2,413	2,975

Pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji-t satu pihak yaitu pihak kanan, dimana secara matematis dapat dituliskan sebagai berikut :

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$: hasil belajar dengan metode pembelajaran *Role Playing* lebih rendah atau sama dengan pembelajaran konvensional.

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$: hasil belajar dengan metode pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dari pada pembelajaran konvensional.

Dalam pengujian hipotesisi ini data-data yang diperlukan adalah :

$$\bar{X} = 20,65 \quad S^2 = 2,413 \quad n_1 = 27$$

$$\bar{X} = 15,08 \quad S^2 = 2,957 \quad n_1 = 31$$

Berdasarkan data tersebut diperoleh distribusi t yaitu $t_{tabel} = 1,67$ sedangkan $t_{hitung} = 12,75$ hal ini berarti bahwa nilai t_{hitung} berada pada daerah penolakan H_0 sehingga H_1 diterima pada taraf signifikan (α) = 0,05 dan H_0 ditolak. Hal ini berarti

metode pembelajaran *Role playing* pada pokok bahasan hukum Newton memberikan hasil belajar yang lebih tinggi pada siswa kelas X

Penerapan metode pembelajaran *Role playing* merupakan salah satu langkah yang sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika khususnya pada pokok bahasan Hukum Newton tentang gerak di SMA Negeri 1 Palu. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 1, nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas eksperimen = 20,65 dengan simpangan baku = 2,413 dan nilai rata-rata siswa kelas kontrol = 15,08 dengan simpangan baku = 2,975, yang menandakan bahwa $X_1 > X_2$ atau $20,65 > 15,68$.

Homogenitas data yang diperoleh berdistribusi normal dan bersifat homogen, maka data dapat diuji dengan menggunakan statistik uji 't'. Hasil pengujian hipotesis dengan statistik uji t satu pihak diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,75 > 1,67$ dengan taraf kepercayaan 0,05 dan derajat kebebasan = 56. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Role playing* pada pokok bahasan hukum Newton tentang gerak memberikan hasil belajar yang lebih tinggi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Palu.

Perbedaan hasil belajar ini dapat terjadi disebabkan metode pembelajaran *Role playing* mempunyai keunggulan tertentu bila dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Keunggulan dari metode pembelajaran *Role playing* meliputi kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui *Role playing*, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah Yunitha (2010), karena belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil. Oleh karena itu, belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan Arifonang (2007). Selain itu menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta berkomunikasi sebagai salah satu aspek penting dalam kecakapan hidup dan menyelesaikan masalah pembelajaran (Saminan, dkk., 2016).

Siswandi (2006) menyatakan bahwa kemampuan berkomunikasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir, bernalar, dan kemampuan memperluas wawasan kemampuan untuk menanggapi persoalan di sekitar siswa. Dalam bermain peran, tindakan orang lain dapat membantu individu untuk menginterplasi diri mereka sebagai subjek (Cornelius, dkk., 2011). Selain itu, *Role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Kegiatan inti pembelajaran dengan penerapan *Role palying* dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahapan, yaitu: pembentukan konsep, aplikasi konsep dan pementapan konsep. Langkah pertama adalah pembentukan konsep; pembentukan konsep dapat dilakukan dengan memberikan penjelasan tentang konsep materi yang sedang dipelajari. Langkah kedua adalah aplikasi konsep, untuk mengaplikasikan konsep atau menerapkan konsep dilakukan dengan permainan, yaitu *Role playing*. Sebelum dilakukan *Role playing*, guru membuat setting permainan agar sesuai dengan keadaan dari peristiwa yang dimainkan oleh siswa. Setelah itu, menjelaskan kepada siswa peran apa yang dimainkan. Dalam hal ini, guru melakukan persiapan-persiapan yang berkaitan dengan setting permainan dan perlengkapannya. Menjelaskan tujuan dan aturan permainan kemudian dilanjutkan *Role playing* sesuai dengan tahapan-tahapan yang telah ditentukan. Setelah permainan peran selesai, guru bersama siswa dalam diskusi. Langkah ketiga dengan pementapan konsep; pada tahap pementapan konsep guru dapat mengkomunikasikan dan melakukan tanya jawab secara lisan tentang konsep-konsep yang telah dipelajari dan diakhiri dengan membuat kesimpulan (Syawal, 2011).

Hal-hal yang diuraikan di atas tidak nampak pada pembelajaran dengan metode konvensional. Pada pembelajaran konvensional, guru memberikan penjelasan secara lisan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran langsung tentang materi yang akan diajarkan. Kegiatan pembelajaran dimulai dari uraian untuk memperjelas bahan ajar yang disertai contoh-contoh, siswa mencatat, bertanya, kemudian guru menjawab dan diakhiri dengan latihan sebagai umpan balik. Dengan menggunakan metode tersebut, keaktifan siswa sangat kurang. Siswa tidak terdorong untuk mencari tetapi hanya menerima apa yang diberikan, lagi pula peranan siswa untuk turut menentukan apa yang diberikan kepadanya tidak ada, walaupun ada, peranan itu sangat kecil karena semuanya guru yang memilih pengalaman belajar untuknya, dengan metode konvensional (ceramah) minat dan kreativitas siswa tidak terdorong untuk berkembang (Sukaerawati, 2012).

Adapun manfaat metode *Role playing* yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) suasana belajar yang baik bagi siswa, (2) siswa lebih aktif dan lebih fokus dalam pelajaran, (3) meningkatkan interaksi siswa dalam kelas sehingga mereka dapat bersosialisasi di dalam maupun di luar kelas, dan (4) *role playing* juga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan tujuan. *Role playing* dimaksudkan sebagai alat pelajaran untuk memahami perasaan dan pendirian orang lain yang berbeda dengan kita. Apa yang di pelajari dalam bermain peran sangat berguna bagi siswa dalam hubungan sosial dengan orang lain. Metode ini memupuk keberanian dan dapat menghayati yang lebih realistis dari pada isi buku, dan materi yang dibahas lebih menarik serta dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia (Wasimin, 2009).

Dalam penerapannya, metode ini perlu didukung oleh beberapa hal penting, yang memberi manfaat untuk mencapai tujuan pelajaran yaitu penggunaan peralatan *Role playing* seperti gambar-gambar yang dibuat menarik, menciptakan suasana yang menyenangkan, serta lembar evaluasi yang dapat menjadi *feed back* bagi pencapaian tujuan pembelajaran Sugiharti (2009). Penggunaan metode *Role playing* oleh para guru dengan mengedepankan keterlibatan siswa dalam melakukan kegiatan belajar cukup tinggi, terutama dalam bentuk kerja sama dan partisipasi dalam kelompok yang tergambarkan dalam sebuah interaksi sosial di antara siswa maupun antar kelompok. Oleh karena itu, metode *Role playing* berorientasi kepada siswa dengan mengembangkan sikap demokratis, artinya siswa mampu saling menghargai dan peka terhadap teman sesama, meskipun terdapat perbedaan Yunitha (2010). Dalam *Role playing* siswa dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri. Pada permainan ini siswa dituntut untuk dapat bermain sesuai dengan karakter masing-masing sesuai skenario. Mereka harus dapat berimajinasi menjadi seseorang yang dilakoni dalam cerita (Baroroh, 2011).

Berdasarkan hasil penelitian, siswa pada kelas kontrol secara fisik lebih pasif. Hal tersebut dikarenakan suasana pembelajaran yang kaku dan tidak bervariasi. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, bahkan sedikit siswa yang mencatat. Pembelajaran *Role playing* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mendapatkan pengalaman melalui aktivitas fisik dan melatih penampilan dalam berkomunikasi. Hal ini senada dengan penelitian Sugiharti (2009), bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *Role playing* pada mata pelajaran fisika dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Adapun rata-rata keberhasilan belajar siswa dikelas eksperimen adalah sebesar 64,7%, sedangkan dikelas kontrol adalah sebesar 55,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Selain itu *Role playing* saat ini banyak digunakan dalam berbagai disiplin ilmu termasuk ilmu sosial lainnya, seperti psikologi (Poorman, 2002), sosiologi

(Simpson & Elias, 2011), hukum (Douglas & Johnson, 2010), dan ekonomi (Saptono, 2010), agama dan filsafat yaitu "mendorong empati dalam sudut pandang lain" (Porter, 2008), bahasa asing (Rahman & Deviyanti, 2012), dalam fakultas ilmu politik menemukan bahwa simulasi *Role playing* memiliki kekuatan kompleks untuk menciptakan proses dinamika politik di dalam kelas, yang memungkinkan siswa untuk menguji motivasi, tingkah laku, akal, dan interaksi institusional (Smith & Boyer, 1996), ilmu kesehatan (Manzoor, dkk., 2012), teknologi informasi (Kerr, dkk., 2000) dan seni drama (Hill dkk., 2011). Pendekatan baru juga muncul dirancang khusus melalui perangkat lunak komputer (Suteja & Setiawan, 2008). *Role playing* juga digunakan untuk memudahkan pemahaman konsep yang sulit seperti Fisika (Craciun, 2010), kimia (Grafton, 2011), dan ilmu pengetahuan lainnya.

Beberapa artikel hasil publikasi lainnya menunjukkan bahwa *Role playing* membantu siswa berkomunikasi, mengungkapkan perasaan mereka, memperkaya kosa kata mereka dan menilai pengetahuan yang ada (Magos & Politi, 2008). Hal ini juga menekankan bahwa *role playing* menawarkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menciptakan lingkungan yang aman di mana menghasilkan peserta didik yang santai, kreatif dan inventif (Shapiro & Liopold, 2012). Model pembelajaran *Role playing* ini menjadikan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga dominasi guru menjadi berkurang. Selain itu, model pembelajaran *Role playing* memberikan suasana yang menyenangkan dan ini merupakan salah satu bentuk motivator sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan menjadikan hasil belajarnya meningkat (Kardoyo & Hayuningtyas, 2009). Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Role playing* atau bermain peran dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dari dalam diri individu maupun faktor dari luar individu. Faktor dari dalam diri individu seperti faktor dari diri siswa itu sendiri, misal saat mengikuti tes kondisi siswa kurang sehat. Faktor dari luar individu misalnya dari lingkungan, kondisi sekolah, letak sekolah, dan subjek peneliti yang berbeda-beda (Kristin, 2018). Hal ini didukung oleh penelitian Dewi dkk. (2013) dan Gusriana dkk. (2014) menyimpulkan sikap ilmiah siswa berpengaruh positif dan signifikan terhadap penguasaan konsep fisika.

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role playing* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pendekatan konvensional pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga hipotesis dapat diterima pada taraf kepercayaan 95%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Palu khususnya pada materi hukum Newton.

DAFTAR PUSTAKA

- Anom, W.K. 2001. Peningkatan kemampuan guru mengaktifkan siswa belajar kimia melalui jenjang evaluasi, *Forum Kependidikan*, 2(4): 21-23
- Aritonang, K.T. 2007. Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 10: 11-21.
- Baroroh, K. 2011. Upaya meningkatkan nilai-nilai karakter peserta didik melalui penerapan metode *role playing*. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(2): 149-163.

- Blatner, A. 1995. Drama in education as mental hygiene: A child psychiatrist's perspective. *Youth Theatre Journal*, 9: 92- 96.
- Cherif, A., Verma, S., & Summervill, C. 1998. From the los angeles zoo to the classroom. *The American Biology Teacher*, 60(8): 613-619
- Cornelius, S., Gordon, C., & Harris, M. 2011. Role engagement and anonymity in synchronous online role playing. *Journal The International Review of Research In Open and Distance Learning*, 12(5): 6-17.
- Cracium, D. 2010. Role playing as creative method in science education. *Journal of Science and Arts*, 12(1): 175-182.
- Douglas, K. & Johnson, B. 2010. Legal education and e-learning; online fishbowl role-play as a learning teaching strategy in legal skills development. *Mordach University Electronic Journal of Law*, 17(1): 28-46.
- Grafton, A.K. 2011. Using role-playing game dice to teach the concepts of symmetry. *Journal of Chemical Education*, 88: 1281-1286
- Hamalik, O. 2003. Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan sistem. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hill, S.A., Lam, P., & Yu, H. 2010. Beyond role playing: Using drama in legal educational. *Journal of Legal Education*, 60(1): 147-156.
- Kardoyo & Hayuningtyas, M.E. 2009. Model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran ps-ekonomi materi pokok manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(2): 141-180.
- Kartini, T. 2007. Penggunaan metode *role playing* untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas V SD Negeri Cileunyi Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8: 1-5.
- Kerr, D., Troth, A. & Pickering, A. 2000. The use of role playing to help student understand information system case studies. *Journal of Informations System Education*, 14(2): 167-171.
- Kristin, F. 2018. Meta-analisis pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar IPS. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2): 171-176
- Magos, K. & Politi, F. 2008. The creative second language lesson: The contribution of the role-play technique to the teaching of a second language in immigrant classes. *RELC Journal*, 39(1): 96-112.
- Manzoor, I., Lam, P., & Yu, H. 2012. Medical student prespective about role-plays as a teaching strategy in community medicine. *Journal The College of Physicians and Surgeons Pakistan*, 22(4): 222-225.

- Muhammad, I. 2011. Hasil belajar siswa pada materi bangun ruang melalui pendekatan realistik (suatu penelitian pada anak kelas VIII SMP Negeri 1 Kuta Malaka Aceh Besar). *Jurnal Pendidikan Serambi Ilmu*, 10(1): 1-11.
- Poorman, P.B. 2002. Biography and role- playing: Fostering empathy in abnormal psychology. *Teaching of Psychology*, 29(1): 32-36.
- Porter, A.L. 2008. Role-playing and religion: using games to educate millennials. *Teaching Theology and Religion*, 11: 230- 235.
- Rahman, A., & Deviyanti, R. 2012. Correlation between student motivation and their speaking ability. *Jurnal Ilmiah Essay*, 6(1): 1-18.
- Saminan, N.F., Gani, A., & Safitri, R. 2016. Peningkatan keterampilan berpikir kritis dan sikap ilmiah siswa dengan menggunakan model *cooperative inquiry labs* (CIL) pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (JPSI)*, 4(1): 187-195
- Saptono, L. 2010. The implementation of role-playing model in principles of finance accounting learning to improve students' enjoyment and students' test scores. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 12(2): 71-81.
- Shapiro, S. & Leopold, L. 2012. A critical role for role-playing pedagogy. *Journal Revue Tesl Du Canada*, 29(2): 120- 130.
- Simpson, J.M., & Elias V.L. 2011. Choices & chances: The sociology role-playing game the sociological imagination in practice. *Teaching Sociology*, 39(1): 42-56.
- Siswandi, H.J. 2006. Meningkatkan keterampilan berkomunikasi melalui metode diskusi panel dalam mata pelajaran bahasa indonesia di Sekolah Dasar (penelitian tindakan kelas), *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7: 24-35.
- Slamet, S., Fatimah, S., & Widiastuti, H. 2009. Pelatihan pengajaran bahasa inggris metode *role playing* untuk guru Sekolah Dasar. *Jurnal Warta*, 12(2): 137-145.
- Smith, E. & Boyer, M. 1996. Designing in-class simulations. *Political Science and Politics*, 29(4): 690-694.
- Sugiharti, G. 2009. Penerapan metode bermain peran pada pembelajaran struktur atom di kelas X MAN 1 Medan tahun pelajaran 2008/2009. *Jurnal Matematika dan Sains*, 4(1): 18-22.
- Suteja, R.B. & Setiawan, F. 2008. Implementasi *role playing game* berbasis *flash*. *Jurnal Informatika*, 4(1), 83-91.
- Syawal, S. 2011. Pengaruh penerapan metode pembelajaran bermain peran terhadap kompetensi sosial kognitif siswa (studi kuasi eksperimen pada Sekolah Dasar Negeri sl dan cg di Bandung). *Pekbis Jurnal*, 3(2): 504-511.

- Wasimin, 2009. Peningkatan kompetensi berbicara siswa SD melalui metode *role playing*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(1): 188-198.
- Yunitha, S.E. 2010. Dampak penerapan metode *role playing* terhadap peningkatan kemampuan berfikir kritis dan kepekaan sosial siswa (studi eksperimen kuasi penerapan metode *role playing* pada pelajaran IPS kelas IX SMP Negeri 2 Silat Hilir Kapuas Hulu – Kalimantan Barat). *VOX Edukasi*, 1(2): 15-28.