

PENERAPAN ROLE PLAYING INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ANALISIS DATA

Fitriyah

Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Institut Prima Bangsa, Cirebon,
Indonesia

pipit3258@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa SMP pada materi Analisis Data yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan role playing interaktif terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Leuwimunding. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, yang terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan meliputi tes pretest dan posttest serta angket motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan baik dalam keaktifan maupun hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode role playing interaktif. Keaktifan siswa berdasarkan hasil angket meningkat, dengan persentase rata-rata mencapai 80%, termasuk dalam kategori baik. Sementara itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, di mana tingkat ketuntasan belajar meningkat dari 34% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Grafik dan distribusi data menunjukkan pergeseran yang nyata dari kategori nilai rendah ke kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode role playing interaktif efektif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Metode ini dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan partisipatif, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman konsep dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Kata kunci: role playing, aktivitas belajar, hasil belajar, ptk, analisis data

ABSTRACT

This research is motivated by the low levels of activity and learning outcomes among junior high school students in the topic of Data Analysis, which are caused by conventional learning methods that are less engaging. The purpose of this study is to determine the implementation of the interactive role-playing method to improve the learning activity and achievement of seventh-grade students at SMP Negeri 1 Leuwimunding. This study employs a Classroom Action Research (CAR) approach consisting of two cycles, each including the stages of planning, action, observation, and reflection. The instruments used include pretest and posttest assessments as well as a student learning motivation questionnaire. The results show a significant improvement in both student activity and learning outcomes following the implementation of the interactive role-playing method. Student activity, based on the questionnaire results, increased with an average percentage reaching 80%, categorized as good. Meanwhile, student learning outcomes also improved, with the level of learning mastery increasing from 34% in the first cycle to 88% in the second cycle. The graphs and data distribution indicate a clear shift from the low to the high score category.

Thus, it can be concluded that the interactive role-playing method is effective in enhancing student engagement and learning outcomes. This method can serve as an alternative, engaging, and participatory learning strategy, particularly for topics that require conceptual understanding and active student involvement in the learning process.

Keywords: *role playing, learning activities, learning outcomes, classroom action research, data analysis*

PENDAHULUAN

Peralihan dari Sekolah Dasar ke Sekolah Menengah Pertama merupakan masa adaptasi yang menantang bagi siswa karena mereka harus menyesuaikan diri dengan sistem pembelajaran yang lebih kompleks. Kondisi ini sering menyebabkan rendahnya aktivitas dan hasil belajar (Mulyasa, 2013). Situasi serupa ditemukan pada siswa kelas VII di SMPN 1 Leuwimunding, khususnya dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), di mana siswa masih menunjukkan sikap pasif dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan kompetensi dan karakter siswa melalui pendekatan yang berpusat pada peserta didik dengan pembelajaran yang fleksibel dan diferensiatif (Kemendikbudristek, 2022). TIK berperan penting tidak hanya sebagai mata pelajaran, tetapi juga sebagai sarana memperkuat literasi digital, berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas (Puskur, 2022). Namun, keterbatasan sarana dan prasarana, seperti perangkat komputer dan jaringan internet, sering menjadi kendala dalam penerapannya (Mustadi & Wahyudin, 2021). Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran yang tidak bergantung sepenuhnya pada teknologi namun tetap mampu meningkatkan partisipasi siswa.

Salah satu metode yang relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka adalah role playing interaktif, yaitu metode pembelajaran berbasis pengalaman yang memungkinkan siswa belajar melalui simulasi situasi nyata dan bermain peran untuk memahami materi secara lebih mendalam (Arends, 2012; Sanjaya, 2016). Melalui metode ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan empati terhadap sudut pandang orang lain (Brown, 2023). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan role playing mampu meningkatkan partisipasi aktif, kreativitas, serta hasil belajar siswa (Trisnawati & Fathoni, 2023; Miftahudin et al., 2024; Wasilah & Sukasih, 2024; Fu, 2025; Rukmi & Rochmiyati, 2024). Hasil tes awal menunjukkan hanya 5 dari 27 siswa (18,52%) yang mencapai KKM sebesar 70 (Nurhasanah et al., 2016), sehingga diperlukan tindakan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan role playing interaktif dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi Analisis Data di kelas VII SMPN 1 Leuwimunding.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Sanjaya (2009, hlm. 26), PTK merupakan proses pengkajian terhadap masalah pembelajaran yang terjadi di kelas melalui refleksi diri dengan tujuan menemukan solusi atas masalah tersebut. Pendekatan ini selaras dengan kerangka action research yang menekankan siklus rencanakan–laksanakan–amati–refleksi untuk perbaikan praktik

pengajaran (Kemmis & McTaggart, 2014). Secara praktis, PTK dilakukan oleh guru dengan merancang tindakan perbaikan, melaksanakan intervensi di kelas, mengumpulkan dan menganalisis data observasi, lalu merefleksikan hasilnya untuk penyempurnaan tindakan berikutnya (Utomo, Asvio, & Prayogi, 2024; Firdaus, 2023). Dengan demikian, PTK bukan hanya bertujuan untuk menemukan solusi praktis terhadap masalah pembelajaran, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran melalui siklus evaluatif yang berkelanjutan.

Upaya ini dilakukan melalui berbagai tindakan yang direncanakan secara sistematis dalam situasi nyata, kemudian setiap tindakan yang dilakukan dianalisis pengaruhnya terhadap perbaikan proses dan hasil pembelajaran. Siklus pertama dilakukan tanpa perlakuan khusus (sebagai kontrol), sedangkan siklus kedua menggunakan perlakuan melalui kelas eksperimen dengan menerapkan metode Role Playing Interaktif. Dengan demikian, peneliti dapat membandingkan aktivitas dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan metode Role Playing Interaktif. Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu observasi, pendekatan deskriptif kuantitatif, dan dokumentasi.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas VII SMPN 1 Leuwimunding, yang terletak di Kecamatan Leuwimunding, Kabupaten Majalengka, Provinsi Jawa Barat. Subjek penelitian terdiri dari 64 siswa, yang terbagi menjadi dua kelas dengan jumlah 32 siswa per kelas pada tahun ajaran 2024/2025. Selain siswa, guru informatika juga menjadi subjek observasi, terutama saat proses pembelajaran berlangsung sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran. Pemilihan lokasi dan subjek dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa kelas tersebut memiliki permasalahan nyata, yaitu rendahnya aktivitas serta variasi capaian hasil belajar siswa. Dengan demikian, kelas ini dianggap relevan untuk diterapkan tindakan perbaikan melalui metode Role Playing Interaktif.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menelaah serta menganalisis hasil observasi, wawancara, dan pretes, kemudian merangkum informasi penting yang menjadi fokus penelitian. Data yang telah diringkas tersebut selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Tahap berikutnya adalah penyajian data, yaitu menampilkan hasil reduksi dalam bentuk yang lebih sederhana seperti uraian naratif, tabel, dan grafik agar memudahkan dalam melihat pola dan hubungan antar data. Setelah itu, dilakukan penarikan kesimpulan dengan cara merumuskan inti temuan penelitian secara singkat dan padat, guna menjawab rumusan masalah yang telah dirancang sebelumnya.

Teknik analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes belajar siswa yang dianalisis dengan menghitung persentase ketuntasan belajar pada setiap siklus berdasarkan KKM yang telah ditentukan oleh sekolah. Selain itu, hasil angket siswa digunakan untuk mengetahui kecenderungan keaktifan dan sikap mereka terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Sementara itu, data kualitatif berasal dari lembar observasi dan angket, yang kemudian dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan perilaku siswa dari siklus I ke siklus II. Hasil

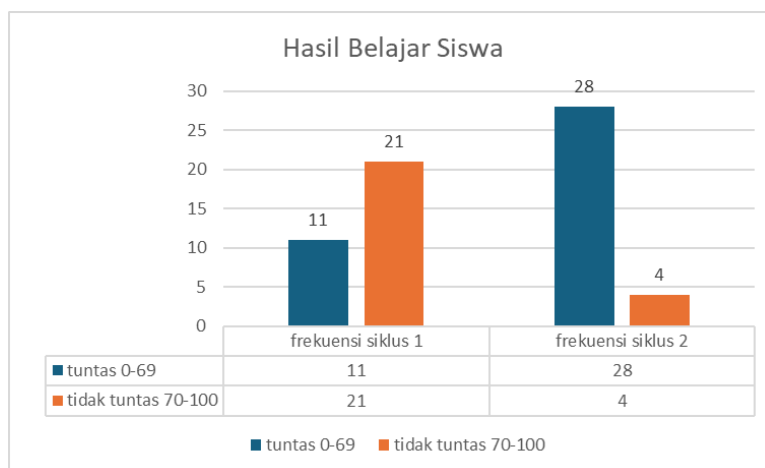
dari analisis ini dibandingkan antar siklus untuk mengetahui efektivitas penerapan metode role playing interaktif dalam meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

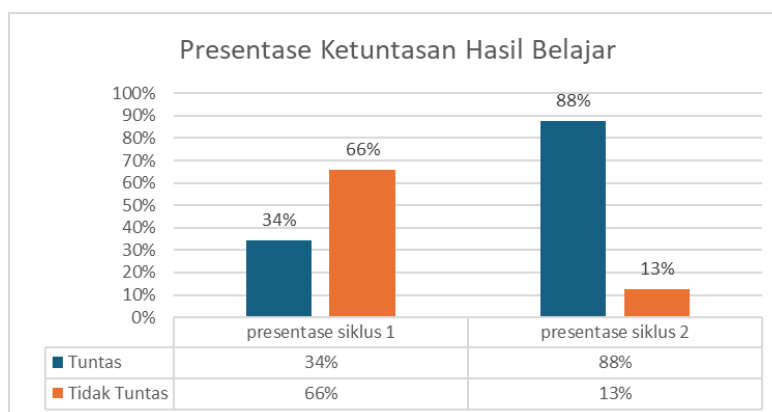
Hasil Belajar Siswa

Pada siklus I, peneliti mengamati kelas kontrol yang masih diajarkan oleh guru mata pelajaran TIK yang masih menggunakan media konvensional yaitu ceramah dan buku paket. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil observasi peneliti yang mengambil data berupa posttest dari guru mata pelajaran TIK yaitu hasil belajar siswa, jumlah siswa yang mencapai nilai tidak tuntas atau di bawah KKM (70) terdapat 21 siswa dengan presentase 66% dan siswa yang mencapai nilai tuntas 11 siswa dengan presentase 34%. Tentunya hasil belajar siswa pada siklus I jauh dari harapan atau target.

Pada siklus II mulai dirancang pembelajaran dengan metode Role Playing Interaktif, selanjutnya data posttest siklus II mendapatkan hasil berupa jumlah siswa yang mencapai nilai tidak tuntas atau di bawah KKM (70) hanya terdapat 4 siswa dengan presentase 13% dan siswa yang mencapai nilai tuntas 28 siswa dengan presentase 88%. Yang berarti pada hasil belajar siswa ketuntasan mengalami pengaruh. Distribusi kategori nilai siswa juga mengalami perubahan signifikan, sebagaimana disajikan pada Gambar berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Siswa



Gambar 2. Diagram Perbandingan Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

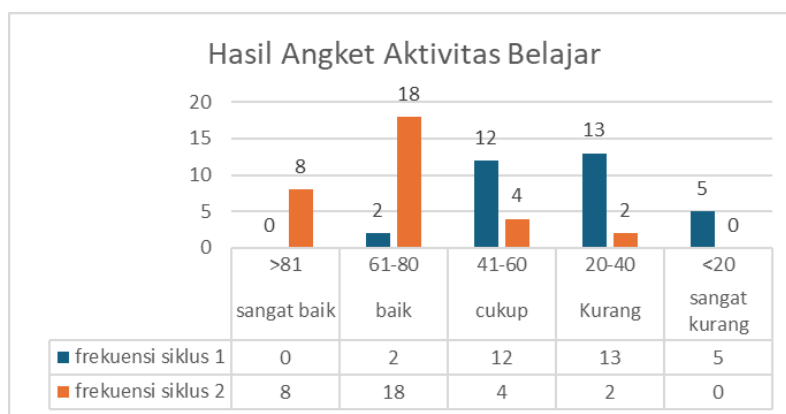
Hasil Belajar Siswa

Memperhatikan hasil belajar siswa pada siklus II, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut. Nilai ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 11 siswa (34%) menjadi 28 siswa (88%). Dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 32 siswa, hanya 4 (13%) siswa hasil belajarnya tidak tuntas. Perubahan ini menunjukkan bahwa penerapan Role Playing Interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan secara signifikan.

Aktivitas Belajar Siswa

Motivasi belajar siswa diukur melalui angket dengan 20 pernyataan, yang diberikan setelah penerapan Role Play Interaktif pada materi Analisis Data. Skor diberikan berdasarkan skala Likert 4 poin: Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Berdasarkan hasil analisis, diperoleh data sebagai berikut: Pada siklus I, peneliti mengamati kelas kontrol yang masih diajarkan oleh guru mata pelajaran TIK yang masih menggunakan media konvensional yaitu ceramah dan buku paket. Tentunya beberapa siswa tampak belum memahami dengan baik materi analisis data dan pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan sementara sebagian besar siswa masih pasif. Ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama belum sepenuhnya efektif. Siswa juga enggan bertanya terkait materi analisis data karena faktor peralihan dari sekolah dasar ke sekolah menengah pertama.

Hasil observasi terhadap aktivitas siswa menunjukkan bahwa keterlibatan mereka dalam pembelajaran masih tergolong rendah. Banyak siswa belum menunjukkan keberanian untuk tampil, bertanya, atau menanggapi pertanyaan yang diberikan. Keaktifan masih bersifat individual dan belum merata di seluruh kelas. Data hasil belajar menunjukkan bahwa dari 32 siswa, hanya 2 siswa (6%) yang berada pada kategori “baik” dan tidak ada siswa yang mencapai kategori “sangat baik”. Sebaliknya, sebanyak 13 siswa (41%) berada pada kategori “kurang” dan 5 siswa (16%) pada kategori “sangat kurang”. Hal ini menandakan bahwa aktivitas siswa pada siklus I masih sangat pasif. Pada tahap refleksi, peneliti dan guru menyimpulkan bahwa perlu adanya perbaikan pada metode pembelajaran. Oleh karena itu, disusun perencanaan untuk siklus II dengan menggunakan metode role playing interaktif.



Gambar 3. Diagram Perbandingan Frekuensi Aktivitas Belajar

Tabel 1. Kriteria

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Respon Sangat Kurang
21% - 40%	Respon Kurang
41% - 60%	Respon Cukup
61% - 80%	Respon Baik
81% - 100%	Respon Sangat Baik

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan signifikan dalam keaktifan belajar siswa setelah diterapkannya metode role playing interaktif. Pada siklus I, mayoritas siswa berada pada kategori rendah, dengan 13 siswa (41%) masuk kategori kurang (20–40) dan 5 siswa (16%) dalam kategori sangat kurang (<20). Hanya 2 siswa (6%) yang termasuk kategori baik (61–80) dan tidak ada yang mencapai kategori sangat baik (>81). Ini menunjukkan bahwa sebelum dilakukan perbaikan tindakan, sebagian besar siswa belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Namun, setelah perbaikan dilakukan pada siklus II, distribusi keaktifan belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Sebanyak 18 siswa (56%) berada pada kategori baik (61–80) dan 8 siswa (25%) dalam kategori sangat baik (>81). Hanya 2 siswa (6%) yang masih berada pada kategori kurang, dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat kurang. Ini menunjukkan bahwa metode role playing interaktif berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa secara menyeluruh. Distribusi ini memperkuat hasil persentase rata-rata angket keaktifan siswa yang mencapai 80%, dengan interpretasi berada pada kriteria “Baik”. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa merasa terlibat aktif dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung dengan metode role playing. Aktivitas siswa yang meningkat ini juga selaras dengan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dari siklus I ke siklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role playing interaktif secara signifikan meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi Analisis Data. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata persentase keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil angket keaktifan, persentase rata-rata siswa pada siklus II mencapai 80%, yang termasuk dalam kriteria “Baik”. Distribusi data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori baik (18 siswa) dan sangat baik (8 siswa), sedangkan tidak ada siswa yang berada dalam kategori sangat kurang, yang sebelumnya pada siklus I berjumlah 5 siswa. Peningkatan keaktifan ini berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar siswa, di mana ketuntasan belajar meningkat dari 6 siswa (18,75%) pada siklus I menjadi 26 siswa (81,25%) pada siklus II. Sebagian besar siswa berhasil mencapai kategori baik hingga sangat baik, sementara siswa dengan nilai rendah berkurang drastis. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan keterlibatan langsung siswa melalui peran dan simulasi nyata dapat membantu pemahaman materi yang sebelumnya sulit.

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada setiap siklus dalam pembelajaran dengan model role play interaktif pada materi analisis data terjadi karena adanya proses refleksi dan perbaikan berkelanjutan yang dilakukan guru setelah setiap siklus, sehingga strategi pembelajaran menjadi semakin efektif. Pada awalnya, siswa mungkin masih pasif

dan belum memahami peran yang harus dimainkan, namun melalui penyesuaian seperti pemberian arahan yang lebih jelas, pembagian kelompok yang seimbang, serta penggunaan pertanyaan pemantik, siswa mulai lebih percaya diri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Metode role play interaktif memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, sehingga mereka tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam situasi nyata. Hal ini mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa, yang berdampak positif terhadap pemahaman materi dan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, kegiatan bermain peran memperkuat kerja sama dan komunikasi antarsiswa karena mereka harus berinteraksi untuk memerankan situasi, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah bersama. Seiring dengan meningkatnya kepercayaan diri dan motivasi belajar, siswa menjadi lebih fokus, antusias, dan termotivasi untuk memahami materi secara mendalam.

Peningkatan hasil belajar juga didukung oleh kemampuan guru dalam mengelola waktu dan aktivitas kelas yang semakin baik di setiap siklus, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih terarah, efektif, dan menyenangkan. Dengan demikian, peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada tiap siklus menunjukkan bahwa penerapan model role play interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Dengan demikian, metode role playing interaktif dapat dianggap sebagai strategi pembelajaran yang efektif, terutama untuk materi yang membutuhkan pemahaman konsep, interpretasi data, dan keterlibatan sosial seperti Analisis Data.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role playing interaktif pada materi Analisis Data memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VII SMPN 1 Leuwimunding. Melalui kegiatan bermain peran yang dirancang sesuai konteks pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, dan terlibat langsung dalam proses belajar. Hal ini tercermin dari peningkatan keaktifan siswa berdasarkan hasil angket yang menunjukkan rata-rata persentase sebesar 80% dengan kategori baik, serta meningkatnya ketuntasan hasil belajar siswa dari 34% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Metode ini terbukti mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih hidup dan komunikatif, sehingga mendorong siswa untuk lebih memahami materi melalui pengalaman langsung dan kolaborasi kelompok. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan metode role playing interaktif dalam strategi pembelajaran, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman konsep dan partisipasi aktif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach (9th ed.)*. McGraw-Hill.
- Brown, L. G. (2023). Don't forget about role play: An enduring active teaching strategy. *Nurse Education Today*, 128, 105786.
- Firdaus, I. (2023). Model-model pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 105–113.
- Fu, X. (2025). Effectiveness of role-play method: A meta-analysis. *International Journal of Instruction*, 18(1), 45–62.

- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Miftahudin, M., Sari, D. N., & Hidayat, R. (2024). Role playing-assisted PBL model to improve student understanding in grade V of elementary school. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. Universitas Majalengka.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Mustadi, A., & Wahyudin, A. (2021). *Pembelajaran digital di sekolah dasar: Inovasi dan implementasi*. Deepublish.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar lingkungan. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 611–620.
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan (Puskur). (2022). *Peran TIK dalam Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Rukmi, D. A., & Rochmiyati, S. (2024). Penerapan metode role playing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbicara. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 33–41.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian tindakan kelas*. Kencana.
- Trisnawati, I., & Fathoni, M. (2023). The role-playing method on the reading ability of elementary school students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 112–121.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. Pubmedia: *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19–33.
- Wasilah, N., & Sukasih, D. (2024). Speaking, playing, learning: Unveiling the potential of role-playing models in differentiated elementary education. *Jurnal Pendidikan Profesi*, 5(2), 45–56