

IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK DENGAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 UNTUK MEMPERMUDAH PENILAIAN INDIVIDU

Budi Sasomo

Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Unisda
Jln. Airlangga No. 3 Sukodadi Lamongan
e-mail: sasomo77@gmail.com

Abstrac:

This research had attempted to find out a solution for teacher in assessing individual learners authentically. The method used in the preparation of this article is derived from the literature review to obtain formulation of the problem, data collection, discussion, conclusion and suggestion. Based on the hypothesis testing using t test, it was concluded that Role Play method combined with a Scientific approach obtained better learning achievement than those taught using Lecture method or Direct Learning. It provided a new alternative for the implementation of the learning curriculum in 2013 using the Role Play combined with the Scientific Approach. In the process of learning, the teachers or lecturers were both greatly helped by the application of this method. That was because the learners were required to demonstrate their abilities individually in front of the class when learning activities took place.

Keywords: *scientific Approach, Role Play Method*

Abstrak:

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk menemukan solusi guru dalam menilai secara idividu peserta didik secara otentik. Metode yang digunakan dalam penyusunan artikel ini berasal dari kajian pustaka hingga didapatkan perumusan masalah, pengumpulan data, pembahasan, dan penarikan kesimpulan dan saran. Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji t didapat kesimpulan pembelajaran metode *Role playing* dan dikombinasikan dengan pendekatan saintifik memperoleh prestasi belajar yang lebih baik daripada kelas yang diajar dengan metode ceramah atau pembelajaran langsung. Hal ini menjadi alternatif baru untuk pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013 dengan menggunakan metode *Role playing* dan dikombinasikan dengan pendekatan saintifik. Pada proses pembelajaran yang berlangsung guru atau dosen sangat terbantu dengan penerapan metode ini. Hal itu disebabkan peserta didik dituntut untuk menunjukkan kemampuan secara individu di depan kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Kata kunci: *Pendekatan saintifik, metode role playing*

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan nilai perilaku individu dalam masyarakat dalam suatu keadaan tertentu ke arah keadaan yang lebih baik melalui pengajaran.

Pendidikan yang sebenarnya menekankan peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, pembelajaran cocok diterapkan adalah pembelajaran yang berorientasi pada

pandangan konstruktivis. Hal ini sejalan dengan Kurikulum 2013 berbasis scientific yang sedang dikembangkan saat ini (Kemendikbud, 2013). Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan ilmiah yang menitikberatkan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran. Pendekatan ilmiah (scientific approach) yang diharapkan menjadi pondasi utama dalam perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik dalam proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah. Kurikulum 2013 yang ditahun yang lalu menjadi hal yang baru, mengajak untuk semangat dan optimis akan meraih pendidikan yang lebih baik.

Pendekatan *scientific* adalah pendekatan yang berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu bukan bersifat pada kira-kira, khayalan atau dongeng (Kemendikbud, 2013). Pendekatan ini meliputi: mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan (hubungan-hubungan) yang terjadi dari pengetahuan yang dipelajari. Pembelajaran melalui pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang mengutamakan keterampilan peserta didik dalam mengonstruksi konsep melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah pada tahapan menanya, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep yang ditemukan.

Keterampilan peserta didik akan membuatnya kreatif, inovatif dan mampu mempelajari pengetahuan di tingkat yang lebih tinggi dalam waktu yang lebih singkat. Keterampilan merupakan modal dasar menemukan dan mengembangkan fakta dan konsep serta menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan nilai dari pengetahuan tersebut. Menurut Sinambela (2013) kurikulum 2013 memandang semua mata pelajaran harus berkontribusi terhadap pembentukan aspek afektif, aspek psikomotorik, dan aspek kognitif pada peserta didik. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika terdapat keberhasilan penilaian aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif dapat dilihat dari pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan intelektual peserta didik, aspek afektif merujuk pada sikap dan emosi, sedangkan aspek psikomotor erat hubungannya dengan keterampilan.

Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari prestasi peserta didik yang ditinjau dari segi produk, proses dan sikap ilmiah.

Pembelajaran di dalam kelas pada kenyataannya masih berpusat pada guru. Pembelajaran berlangsung secara koopertifpun peran guru sangat sentral dan sangat sulit untuk menilai personal secara rinci. Hal ini terjadi penilaian dengan nilai yang sama pada peserta didik yang sekelompok. Pada kenyatannya, hanya beberapa peserta didik saja yang berperan aktif dalam kelompoknya tersebut, sehingga yang kurang aktif mendapat nilai yang sama dengan yang aktif dalam kelompok. Hal yang demikian kurang menilai secara personal peran peserta didik dalam pembelajaran dan memicu kecemburuan diantara peserta didik. Dengan demikian perlu pembelajaran yang bisa menilai individu dan memaksimalkan keterampilan serta peran peserta didik secara maksimal.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik yang menjadi faktor utamanya adalah faktor keterampilan dari masing-masing individu peserta didik. Berawal dari keterampilan memperoleh, mempelajari konsep, menyampaikan dan mengevaluasi konsep. Menurut Wylie (Trisnaningtyas, 2010) ada beberapa ketrampilan-ketrampilan krusial yang akan dibutuhkan anak, diantaranya: ketrampilan menyimak dan mendengarkan, akademik, bekerja, serta berkomunikasi. Hal ini yang berperan penuh dalam pembelajaran adalah peserta didik. Jika peran sepenuhnya diberikan kepada siswa dan guru mengontrol jalannya pembelajaran akan lebih menarik. Hal ini sesuai dengan definisi dari metode *Role playing*. Menurut Nawawi (Kartini : 2007) *Role playing* atau bermain peran adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat. Penerapan dalam pembelajaran yaitu peserta didik dituntut harus siap memainkan peran yang telah diatur oleh guru. Seperti halnya diungkapkan oleh Baroro (2011) metode *Role playing* dapat meningkatkan keterampilan dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas munculah masalah yang harus dikemukakan mengenai penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role playing* dan dikombinasikan

dengan pendekatan saintifik pada pembelajaran kurikulum 2013 untuk mempermudah penilaian individu mahasiswa. Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role playing* dan dikombinasikan dengan pendekatan saintifik diharapkan mampu mengatasi kebosanan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian nilai yang didapatkan oleh individu mahasiswa adalah benar-benar nilainya bukan atas kerjasama dalam kelompok atau bantuan dari teman yang lain.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu (*quasi experimental research*). Perlakuan terhadap sampel dengan melaksanakan pembelajaran mata kuliah program linier menggunakan metode *Role playing* dan dikombinasikan dengan pendekatan saintifik dan pembelajaran langsung.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016 dengan jenis penelitian eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester V UNISDA Lamongan. Sampel yang digunakan adalah mahasiswa 2 kelas dari 3 kelas pada

UNISDA Lamongan. Dalam penelitian ini kelas satu berfungsi sebagai kelas eksperimen dan kelas yang satunya berfungsi sebagai kelas kontrol.

Penelitian ini terdapat satu variabel bebas dan satu variabel terikat yaitu metode *Role playing* dan dikombinasikan dengan pendekatan saintifik sebagai variabel bebas dan prestasi belajar sebagai variabel terikat. Untuk mengumpulkan data digunakan metode dokumentasi, metode angket dan metode tes. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data kemampuan awal berupa nilai program linier hasil ulangan semester IV mahasiswa UNISDA Lamongan. Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data prestasi belajar mahasiswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian yang didapatkan dari 2 kelas berupa nilai hasil belajar dari mata kuliah program linier. Nilai tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji t sehingga didapat perhitungan uji hipotesis penelitian seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman hasil uji t

Identitas	Data Kelas eksperimen	Data Kelas kontrol
Rata-rata	66,96	55,40
Variansi	92,59	31,08
Standart deviasi	9,62	5,58
Banyaknya sampel	23	25

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat nilai rata-rata, variansi dan standart deviasi dari masing-masing kelas. Berdasarkan perhitungan uji t maka di dapat nilai $t_{hitung} = 0,4292$ dan $t_{tabel} = 2,5326$. Daerah kritis mengatakan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Pada hasil perhitungan mengatakan bahwa $t_{tabel} > t_{hitung}$, dengan demikian H_0 ditolak. Jika H_0 ditolak maka terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa yang dikenai perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan tabel 1, dengan melihat rerata pada masing-masing kelas nilai rerata kelas eksperimen adalah 66,96 dan kelas kontrol 55,40. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelas yang dikenai perlakuan metode *Role playing* dan dikombinasikan dengan

pendekatan saintifik lebih baik daripada kelas yang diajar secara ceramah.

Hal ini senada dengan penelitiannya Efriana (2014) pendekatan *scientific* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Sudrajat (2013) pendekatan *scientific* dalam proses pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilannya, juga dapat mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan guna menemukan fakta-fakta dari suatu fenomena atau kejadian. Satu di antara penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan *scientific* dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah penelitian yang dilakukan Rahmita, dkk (2013) menyimpulkan bahwa dengan menerapkan

pendekatan *scientific* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Kartini (2007) metode bermain peran mampu menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran. Disini nampak adanya pengaruh kuat metode bermain peran terhadap muncul dan meningkatnya minat belajar siswa. Menurut Uno (2011: 28) metode *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah. Hamalik (2008: 214) metode *Role Playing* dapat membuat siswa bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Kesuksesan dalam pembelajaran tidak lepas dari pelaksanaan dari setiap tahap pembelajaran dengan baik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu metode *Role playing* dan dikombinasikan dengan pendekatan saintifik diharapkan menjadi solusi alternatif pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013. Hal itu disebabkan metode *Role playing* dan dikombinasikan dengan pendekatan saintifik ini sangat membantu guru atau dosen dalam melakukan penilaian secara individu kepada mahasiswanya.

Dalam proses pembelajarannya masing-masing individu harap menampilkan kemampuannya dalam mempelajari dan menyelesaikan masalah secara individu. Meskipun demikian peran dari teman sekelasnya sangat membantu jika yang berperan mengalami kesulitan dan yang membantupun juga akan mendapatkan nilai tambah. Dengan demikian proses pembelajaran metode *Role playing* dan dikombinasikan dengan pendekatan saintifik sangat membantu dalam penilaian.

Adapun definisi penilaian dikemukakan oleh Sujarwanta (2012) penilaian adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar siswa atau ketercapaian kompetensi siswa. Menurut Arikunto (Sujarwanta : 2012) penilaian dalam pendidikan merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan ketercapaian tujuan pendidikan, bahkan aktivitas penilaian dapat pula digunakan untuk mengambil

keputusan. Penilaian dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang kemajuan atau pencapaian kompetensi siswa.

Kurikulum 2013 yang menilai 3 aspek penilaian yaitu kognitif, psikomotor dan afektif. Kognitif peserta didik dapat dilihat atau dinilai dari segi kemampuan dalam mendapatkan atau memahami peran yang dilakukan. Psikomotor dapat dinilai dalam keterampilan menyampaikan informasi. Afektif bisa dinilai pada saat menyampaikan informasi dan sikap dalam peran yang dilakukan oleh teman yang lain.

Peran guru dalam pengatur skenario pembelajaran sangat vital karena keterbatasan waktu dalam pembelajaran dan semua peserta didik harus memainkan perannya. Butuh ketelitian dalam membagi waktu dalam setiap penampilan peserta didik. Guru juga berkewajiban menegur jika peran yang dilakukan tidak sesuai dengan skenario yang direncanakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dari penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kelas dengan pembelajaran metode *Role playing* dan dikombinasikan dengan pendekatan saintifik memperoleh prestasi belajar yang lebih baik daripada kelas yang diajar dengan metode ceramah atau pembelajaran langsung.

Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata pada kelas yang dikenai perlakuan metode *Role playing* dan dikombinasikan dengan pendekatan saintifik lebih baik daripada kelas yang dikenai pembelajaran langsung. Pada proses pembelajaran yang berlangsung guru atau dosen sangat terbantu dengan penerapan metode *Role playing* dan dikombinasikan dengan pendekatan saintifik. Hal itu disebabkan peserta didik dituntut untuk menunjukkan kemampuan secara individu di depan kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

SARAN

Bagi dosen atau pembaca disarankan menggunakan metode *Role playing* dan dikombinasikan dengan pendekatan saintifik jika mengajarkan tentang program linier. Selain itu, bagi peneliti lain, hasil pada penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk melakukan penelitian

pada materi yang sama dan sebaiknya melakukan penelitian dengan metode *Role playing* dan dikombinasikan dengan pendekatan saintifik ditinjau dari keaktifan belajar mahasiswa pada pembelajaran program linier.

DAFTAR PUSTAKA

- Atsnan, M.F., Gazali, R.Y. 2013. Penerapan Pendekatan *Scientific* dalam Pembelajaran Matematika SMP Kelas VII Materi Bilangan (Pecahan). *Prosiding*. Isbn : 978 – 979 – 16353 – 9 – 4
- Baroroh, K. 2011. Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Volume 8 Nomor 2, November 2011.
- Bintari, N.L.G.R.P., Sudiana, I.N., Putrayasa, I.B. 2014. Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Pendekatan Saintifik (*Problem Based Learning*) Sesuai Kurikulum 2013 di Kelas VII Smp Negeri 2 Amlapura. *E- Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*. (Volume 3 Tahun 2014).
- Efriana, F. 2014. Penerapan Pendekatan *Scientific* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTSN Palu Barat pada Materi Keliling dan Luas Daerah Layang-Layang. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*. Volume 01 Nomor 02, Maret 2014 Trisnaningtyas Esti & Nursalim.
2010. Penerapan Latihan Asertif Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Psikologi*. Hal 1-18.
- Fauziah, R., Abdullah, A.G., Hakim, D.L. 2013. Pembelajaran Saintifik Elektronika Dasar Berorientasi Pembelajaran Berbasis Masalah. *Invote*. Volume Ix, No.2, Agustus 2013 : 165-178.
- Kartin, T. 2007. Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Nomor: 8 - Oktober 2007.
- Kemdikbud. 2013. *Pengembangan Kurikulum 2013*. Paparan Mendikbud dalam Sosialisasi Kurikulum 2013. Jakarta: Kemdikbud.
- Machin, A. 2014. Implementasi Pendekatan Saintifik, Penanaman Karakter dan Konservasi pada Pembelajaran Materi Pertumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. Jpii 3 (1) (2014) 28-35.
- Sha'adha, Z., Hobri Dan Setiawan, T.B. 2013. Penerapan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk Mengurangi Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII A SMP N 1 Sukowono Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013. *Kadikma*, Vol. 4, No. 2, Hal 27-38, Agustus 2013.
- Sinambela, P.N.J.M. 2013. Kurikulum 2013 dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Generasi Kampus*. Volume 6, Nomor 2, September 2013.
- Sujarwanta, A. 2012. Mengkondisikan Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Saintifik (Natural Science Learning Conditional With Saintific Approach). *Jurnal Nuansa Kependidikan*. Vol 16 Nomor.1, Nopember 2012.
- Tawil, A.H.M, Ismaimuza, D., Rochaminah, S. 2014. Penerapan Pendekatan *Scientific* pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di Kelas VII SMPN 6 Palu. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, Volume 2 Nomor 1, September 2014.
- Uno, H. B. (2011). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.