

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI METODE ROLE PLAYING
PADA MATERI TATA SURYA**

(Suatu Penelitian Di SMA Negeri I Suwawa Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo)

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam mengikuti Ujian
Sarjana Pendidikan Geografi**

Oleh

WAHYUNI I. HOGI

NIM: 451 410 089



JURUSAN ILMU DAN TEKNOLOGI KEBUMIHAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI

FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENEGTAHUAN ALAM

UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO

2017

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa (skripsi) yang disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memenuhi ujian Sarjana di Universitas Negeri Gorontalo, merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisannya yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya dengan jelas sesuai norma, kaidah, etika, penulisan ilmiah dan buku pedoman penulisan karya ilmiah Universitas Negeri Gorontalo.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian isi skripsi ini bukan karya saya sendiri atau terdapat plagiat dalam bagian-bagian tertentu, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi lainnya sesuai peraturan perundangan yang berlaku.

Gorontalo, Juli 2017



Wahyuni I. Hogi

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MELALUI METODE ROLE PLAYING
PADA SMA NEGERI 1 SUWAWA**

Oleh

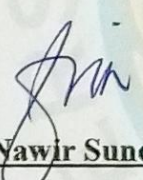
WAHYUNI I. HOGI

NIM : 451 410 089

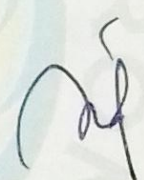
Telah diperiksa dan disetujui oleh,

Pembimbing I

Pembimbing II


(Dr. Nawir Sune, M.Si)

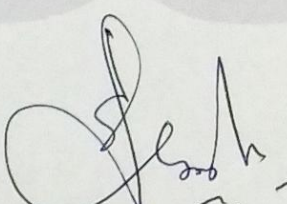
NIP. 19631101 198903 1 003


(Dr. Eng. Sri Maryati, S.Si)

NIP. 19820326 200812 2 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu dan Teknologi Kebumian


(Dr. Sunarty S. Eraku, M.Pd)

NIP : 19700903 200012 2 004

LEMBAR PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE ROLE
PLAYING PADA MATERI TATA SURYA DI SMA NEGERI 1 SUWAWA**

Oleh

WAHYUNI I. HOGI

NIM. 451 410 089

Telah dipertahankan didepan dewan penguji

Hari/Tanggal :

Waktu :

A. Penguji

1. Dr. Sunarty S. Eraku, M.Pd

NIP. 19700903 200012 2 004

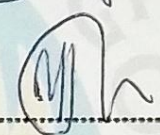
2. Ahmad Zainuri, S.Pd, M.T

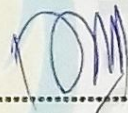
NIP. 19730721 200112 1 001

3. Daud Yusuf, S.Kom, M.Si

NIP. 19790415 200112 1 001

1. 

2. 

3. 

B. Pembimbing

1. Dr. Nawir Sune, M.Si

NIP. 19631101 198903 1 003

2. Dr.Eng. Sri Maryati, S.Si

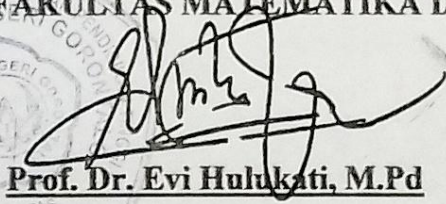
NIP. 19820326 200812 2 003

1. 

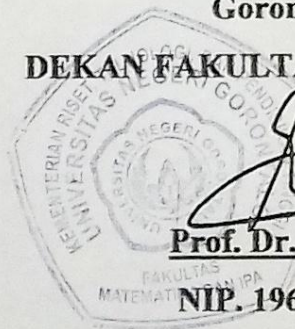
2. 

Gorontalo, Juli 2017

DEKAN FAKULTAS MATEMATIKA DAN IPA


Prof. Dr. Evi Hulukati, M.Pd

NIP. 19600530 198603 2 001



ABSTRAK

Wahyuni Hogi.2017. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Materi Tata Surya.* Skripsi, Program Studi S1 Pendidikan Geografi, Jurusan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo. 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode *role playing* pada materi tata surya. Siswa yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas adalah siswa kelas X^A SMA Negeri I Suwawa yang berjumlah 20 orang siswa. Data yang diperoleh dengan menggunakan tes hasil belajar siswa, lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran, lembar pengamatan aktivitas guru, lembar pengamatan aktivitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas X^A SMA Negeri I Suwawa pada mata pelajaran Geografi materi tata surya, dengan hasil belajar siswa pada siklus I dari 20 orang siswa, hanya 8 orang yang tuntas yang mencapai kriteria ketuntasan sebesar 40 %, dan selanjutnya diperbaiki pada siklus II dari 20 orang siswa yang tuntas mencapai 17 orang sebesar 85 %. Dengan demikian berdasarkan indikator keberhasilan yang di tentukan telah tercapai dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

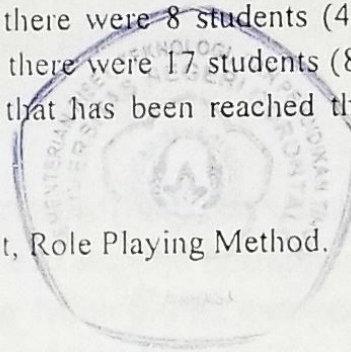
Kata Kunci : Hasil Belajar Siswa, Metode *Role Playing*.

ABSTRACT

Hogi, Wahyuni. Student's Id 451410089. Increasing Students' Learning Achievement through Role Playing Method on Solar System Topic. A research conducted in SMA Negeri 1 Suwawa Bone Bolango District, Gorontalo Province. Skripsi, Bachelor Study Program of Geography Education, Department of Geo Science and Technology, Faculty of Mathematics and Technology, State University of Gorontalo. 2016.

This research aimed at increasing students' learning achievement through role playing method on solar system topic. The subjects of this classroom action research were 20 students of X^A SMA Negeri 1 Suwawa. Data were gained through test of students' learning achievement, learning observation compliance sheet, teachers' activity observation sheet, students' activity observation sheet. Findings showed that role playing method could increase students' learning achievement on class X^A SMA Negeri 1 Suwawa on Geography subject on Solar System topic. Students' learning achievement at cycle I, there were 8 students (40%) from 20 students who were completed and at cycle II there were 17 students (85%) from 20 students. Based on completeness indicator that has been reached thus it did not necessary to be continued at the next cycle.

Keywords: Students' Learning Achievement, Role Playing Method.



"MOTTO DAN PERSEMBAHAN"

"Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat

Dan Allah mahateliti apa yang kamu kerjakan"

(Q.S. Al-mujadilah : 11)

"Kesuksesan lebih diukur dari rintangan yang berhasil diatasi seseorang saat berusaha untuk sukses dari pada posisi yang telah diraihnya dalam kehidupan"

(Booker T. Washington)

Tak ada kata terlambat untuk menuntut ilmu, teruslah berjuang dan berusaha jangan pernah berputus asa karena keberhasilan selalu ada untuk orang-orang yang tidak pernah menyerah

(Wahyuni Hogi)

Kesuksesanku dan keberhasilanku kupersembahkan untuk keluargaku tercinta, dan kupersembahkan karya ini sebagai dharma baktiku kepada kedua Orang Tuaku (**Imran R. Hogi**) dan (**Hapsa Salim**) sampai akhir hidupku kan ku kenang jasa-jasa mereka yang selama ini mendidik, dan mengasihiku sehingga aku menjadi orang yang dewasa. Terima kasih atas kasih sayangmu, semoga selalu dalam lindungan Allah SWT.

Amin Ya Rabbal Alamin...

Untuk Suamiku tercinta (**Ahmad R. Lakanja**) yang selalu memberi dukungan baik secara moriil dan materiil dan semua keluarga yang selalu mendoakan aku dan mendambakan keberhasilanku.

Semoga mereka bangga atas apa yang aku Capai.....

**ALMAMATERKU TERCINTA
TEMPATKU MENIMBA ILMU
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
2017**

KATA PENGANTAR



Segala puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat memperoleh kekuatan dan kesehatan lahir batin dalam menyelesaikan penelitian serta penyusunan skripsi yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sisiwa Melalui Metode Role Playing Pada Materi Tata Surya* ”.

Skripsi ini disusun sebagai persyaratan akademik guna menempuh Ujian Sarjana Pendidikan pada Jurusan Ilmu Dan Teknologi Kebumian Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Matematika dan IPA Universitas Negeri Gorontalo.

Dalam penyusunan skripsi ini, banyak hal yang turut mewarnai dalam proses penyusunan skripsi ini, baik suka maupun duka, namun berkat rahmat Allah SWT, kemauan, kerja keras serta dorongan dari orang tua, teman-teman dan petunjuk dari semua pihak terutama dosen pembimbing, segala hambatan dan kesulitan dapat teratasi.

Dalam penyelesaian skripsi ini, tidak sedikit halangan dan rintangan yang dihadapi, namun berkat pertolongan Allah SWT, Usaha, kerja keras, ketekunan, dan kesabaran serta bantuan dari berbagai pihak akhirnya semua itu dapat diatasi. Penulis melalui kesempatan ini menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada Dr..Nawir Sune M.Si selaku pembimbing I dan Dr. Eng.Sri Maryati M.Si selaku pembimbing II yang tak hanya memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan dan penyempurnaan skripsi ini, namun juga berupa dukungan moril sehingga penulis dapat mengatasi segala kesulitan dan hambatan.

Ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya penulis tujukan pula kepada :

1. Allah SWT yang telah mencurahkan nikmat rizki , kesehatan dan kesabaran kepadaku sehingga aku bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Dr. Syamsu Qamar Badu, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Gorontalo.
3. Ibu Prof. Dr. Evi Hulukati, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) Universitas Negeri Gorontalo.
4. Bapak Drs. Asri Arbie M.Si (Wakil dekan I) yang senantiasa memberiku motivasi serta dukungan moril dalam menggapai kesuksesanku.
5. Ketua jurusan dan sekretaris jurusan ilmu dan teknologi kebumian dan kaprodi pendidikan Geografi Fakultas MIPA dan sebagai penasehat Akademik (PA) Universitas Negeri Gorontalo
6. Dr. Sunarty S. Eraku, M.pd selaku penguji I. Ahmad Zainuri, S.Pd, MT selaku penguji II, Daud Yusuf S. Kom, M.Siselaku penguji III yang begitu banyak memberikan arahan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
7. Rusyiah, M.Sc selaku staf perpustakaan jurusan yang telah memberikan banyak bantuan kelengkapan administrasi demi kelancaran selama proses perkuliahan.
8. Febriyani Tue, S.pd selaku staf tata usaha yang telah memberikan banyak bantuan untuk kelengkapan administrasi demi kelancaran selama penyusunan skripsi.
9. Dra. Hj.Srihayun Sabubu selaku kepala sekolah di SMA Negeri I Suwawa yang telah memberihkan arahan,motivasi serta membantu demi kelancaran pelaksanaan penelitian.
10. Buat adik- adikku tercinta Ramli B Hari, Sartika Imran, Rini Rianti Imran Dan suci Ramahdani Imran. Yang telah banyak memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
11. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan studiku, terima kasih atas jasa kalian semua sampai kapanpun tidak akan pernah ku lupakan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan yang memiliki banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, saran dan kritikan yang sifatnya membangun dari semua pihak sangat diharapkan guna penyempurnaan skripsi selanjutnya. Akhirnya skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin

Gorontalo, Juli 2017

Penulis

Wahyuni I. Hogi

DAFTAR ISI

HALAMANJUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTARLAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4Cara Pemecahan Masalah	3
1.5Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4

BAB II KAJIAN TEORETIS DAN HIPOTESIS	5
2.1 Hasil Belajar.....	5
2.2 Model Pembelajaran Kooperatif	6
2.3 <i>Metode Role Playing</i>	8
2.4 Materi Tatasurya.....	11
2.5 Kajian Penelitian yang Relevan	19
2.6 Hipotesis Tindakan.....	20
2.7 Indikator Kinerja	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Latar dan Karakteristik Penelitian.....	22
3.2 Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional	22
3.3 Prosedur Penelitian.....	24
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.5 Teknik Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Hasil Penelitian	30
4.4.1 Hasil Pengamatan Siklus I.....	30
4.4.2 Refleksi Tindakan Siklus I	34
4.4.3 Hasil Pengamatan Siklus II.....	37
4.2 Pembahasan.....	40

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
5.1 Simpulan	45
5.2 Saran.....	45

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

CURRICULUM VITAE

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif.....	7
Tabel 3.1 Kriteria penetapan acuan hasil belajar	29
Tabel 4.1 Aspek Keterlaksanaan Pembelajaran Yang Diperbaiki dan Tindakan Perbaikannya	35
Tabel 4.2 Aspek Aktivitas Guru yang Diperbaiki dan Tindakan Perbaikannya	35
Tabel 4.3 Aspek Aktivitas Siswa yang Diperbaiki dan Tindakan Perbaikannya	36
Tabel 4.4 Rincian Tujuan Pembelajaran yang Belum Tuntas.....	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar4.1.Persentase Rata-Rata Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	30
Gambar4.2.Persentase Rata-Rata Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I.....	31
Gambar4.3.Persentase Rata-Rata Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	32
Gambar4.4. Persentase Rata-Rata Hasil Belajar Siklus I.....	33
Gambar4.5.Persentase Rata-Rata Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	37
Gambar4.6.Persentase Rata-Rata Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	38
Gambar4.7.Persentase Rata-Rata Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II.....	39
Gambar4.8. Persentase Rata-Rata Hasil Belajar Siklus II	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	48
Lampiran2 :Lembar Kerja Siswa	61
Lampiran3 :Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar.....	75
Lampiran 4 : Tes Hasil Belajar	81
Lampiran 5 : Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran.....	83
Lampiran6 :Lembar Pengamatan Aktivitas Guru	90
Lampiran 7 : Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.....	94
Lampiran 8 : Data Aktivitas Siswa	95
Lampiran 9 : Data Hasil Belajar Siswa	103
Lampiran10: Dokumentasi.....	105

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan manifestasi kemajuan ilmu pengetahuan dan merupakan sarana dan prasarana yang tepat untuk menjadikan seseorang menjadi berguna bagi orang tua, masyarakat, agama, bangsa dan negara. Siswa sebagai penerus bangsa harus diarahkan pada pentingnya pendidikan, pendidikan yang bertujuan untuk mencapai kecerdasan bangsa. Mencerdaskan generasi penerus bangsa melalui peningkatan mutu pendidikan tidaklah mudah untuk dilakukan karena membutuhkan tenaga-tenaga profesional yang mampu membimbing, mengajar, memotivasi dan mendidik dengan menggunakan tehnik pengajaran yang memanfaatkan berbagai strategi pembelajaran, model, dan metode pembelajaran.

Pemilihan metode belajar dapat mengundang respon siswa untuk belajar sehingga siswa merasa senang menerima pelajaran dan memahami betul pembelajaran yang diajarkan. Pembelajaran di sekolah masih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional seperti menguraikan materi, hafalan materi dan ceramah. Pemilihan metode ini juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* sama halnya dengan metode bermain peran. Pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi

kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas-batas skenario dari guru. Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat mengaktifkan siswa, karena siswa yang lebih banyak berperan dalam proses pembelajaran dalam artian siswa bermain peran dalam materi yang sedang diajarkan sehingga materi pembelajaran dapat diserap secara sempurna. Pembelajaran yang diberikan kepada siswa sekarang ini adalah proses yang biasa-biasa saja yaitu, hanya dengan menggunakan ceramah, penugasan, dan pembagian kelompok.

Sehingga mata pelajaran geografi di SMA Negeri I Suwawa sesuai dengan hasil wawancara dari guru mata pelajaran geografi bahwa hasil belajar siswa masih rendah dikatakan rendah karena dari 20 orang siswa hanya 7 orang siswa yang tuntas atau hanya 35 % yang mendapat nilai ≤ 75 jadi ada 13 orang siswa atau 65 % yang mencapai kriteria ketuntasan dengan standar ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Selain itu rendahnya motivasi siswa yang dibuktikan dengan adanya siswa yang pada saat pembelajaran hanya bercerita dengan teman sebangku dan keluar masuk kelas. Hal ini perlu disikapi karena dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran di kelas, dengan adanya metode *Role Playing* pembelajaran diharapkan dapat menaikkan kualitas dan mutu dari pembelajaran sehingga dampaknya berujung pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengaktifkan siswa dengan cara meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi dengan formulasi judul :

“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* Pada Materi Tata Surya di SMA Negeri I Suwawa Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah di atas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut “apakah dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Tata surya”.

1.3 Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah menerapkan metode *Role Playing*. Langkah langkah yang dilakukan dalam pembelajaran dengan metode *Role Playing* menurut Sudjana, 2004:62 adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang atau lebih.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoknkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.

- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode *Role Playing* pada materi tata surya.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya sebagai berikut :

1. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan metode *Role Playing* serta dapat membangkitkan gairah belajar atau motivasi siswa dalam pembelajaran geografi

2. Guru

Memberikan tambahan pengetahuan tentang metode *Role Playing* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berfikir analitis siswa.

3. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi sekolah agar dapat meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran di sekolah agar bisa bersaing dengan sekolah yang lain.