

# Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya melalui Model *Role Playing* di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Tambang

Syamsiar

SMP N 3 Tambang, Kampar, Indonesia

---

## INFO ARTIKEL

### *Riwayat Artikel:*

Diterima: 25-06-2021

Disetujui: 28-12-2021

Diterbitkan: 31-12-2021

---

### Kata kunci:

Hasil Belajar

Seni Budaya

Model *Role Playing*

---

## ABSTRAK

**Abstract:** *This research is motivated by the students' cultural arts learning achievement which are still relatively low. This study aims to see how to improve student outcomes through role playing learning models in arts and culture subjects at the State Junior High School 3 Tambang. This research is Classroom action research. Data collection techniques in this study using test, observation and documentation techniques. The test is used to determine the students' writing skills, while the observation is used to see the activities of teachers and students in the implementation of the role playing learning model. The results of this study are 1) the teacher's activity in the implementation of the role playing learning model in the first cycle was 79.76 and increased in the second cycle to 89.28. 2) student activity in the implementation of the role playing learning model in cycle 1 was 70.98 and in cycle 2 was 82.58. 3) Student learning achievement in cycle 1 were 73.37 while in cycle 2 increased to 82.58. This proves that the role playing learning model can improve the learning outcomes of students in the arts and culture of SMP Negeri 3 Tambang.*

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar seni budaya siswa yang masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran seni budaya di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Tambang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik test, observasi dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui keterampilan menulis siswa, sedangkan observasi digunakan untuk melihat aktivitas guru dan siswa dalam penerapan model pembelajaran *role playing*. Adapun hasil penelitian ini adalah 1) aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *role playing* pada siklus I adalah 79.76 dan meningkat pada siklus 2 menjadi 89.28. 2) aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *role playing* pada siklus 1 adalah 70.98 dan pada siklus 2 adalah 82.58. 3) Hasil belajar siswa pada siklus 1 adalah 73.37 sedangkan pada siklus 2 meningkat menjadi 82.58. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar seni budaya siswa SMP Negeri 3 Tambang.

---

### Alamat Korespondensi:

Syamsiar

SMP N 3 Tambang, Kampar

E-mail: [samsiar2112@gmail.com](mailto:samsiar2112@gmail.com)

---

## LATAR BELAKANG

Pendidikan seni budaya dan keterampilan berperan dalam menumbuhkan kembangkan kepribadian siswa yang harmonis dengan tentunya melihat dan meninjau kebutuhan perkembangan siswa dalam memperoleh kecerdasan yang terdiri kecerdasan intrapersonal, interpersonal, musikal, visual spasial, logik matematik, linguistik, naturalis, adversitas, kreativitas, spiritual, moral dan emosional.

Kesenian dapat diartikan sebagai salah satu produk dari kebudayaan manusia, sebuah peradaban yang tercipta dan berkembang yang dapat dirasakan dalam masyarakat (Marta & Rieuwpassa, 2018). Mata pelajaran Seni Budaya mulai diajarkan pada jenjang SMP hingga SMA. Mata pelajaran seni budaya ini memiliki ruang lingkup tentang bagaimana setiap individu atau siswa dapat mengetahui dan mengimplikasikan segala suatu hal yang berkaitan dengan budaya yang ada di Indonesia. Mata pelajaran seni budaya di jenjang SMP memuat materi tentang seni tari, seni ukir dan seni musik. Dengan diajarkannya mata pelajaran seni budaya di sekolah, diharapkan dapat mengarahkan siswa untuk menjadi warga negara yang cinta budaya, cinta tanah air, serta menjadi pribadi yang bertanggungjawab sesuai dengan kearifan budaya dan masyarakat indonesia.

Mata pelajaran seni budaya di sekolah menengah pertama disusun secara terpadu, sistematis serta menyeluruh dalam proses pembelajaran dengan tujuan kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan masyarakat. Melalui pendekatan yang telah disusun ini siswa dapat memperoleh pemahaman yang luas dan mendalam pada mata pelajaran seni budaya. Guru harus memilih model, strategi atau metode pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan juga karakteristik siswa sebagai penentu dari mutu Pendidikan. Karena pendidik adalah garda terdepan dalam membentuk karakteristik siswa dan menciptakan kualitas sumber daya manusia. Proses Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menekankan guru dalam melakukan pembelajaran berbasis saintifik yang berpusat pada siswa dan menekankan pada aspek identifikasi masalah, mengumpulkan informasi serta problem solving dengan cara ilmiah. (Malik, 2020) Melalui penerapan pembelajaran berbasis saintifik ini diharapkan siswa mampu memperoleh pengetahuan secara langsung dari lingkungannya sendiri. (Harosid, 2019)

Hasil belajar mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 3 tambang masih tergolong rendah. Gejala-gejala yang terlihat pada hasil belajar siswa adalah pertama, hanya 65% siswa yang mencapai KKM yang telah ditetapkan. Kedua, kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran seni budaya. Perbaikan pembelajaran menjadi harapan besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 3 Tambang. Dibutuhkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan di antaranya adalah *role playing*. Model pembelajaran *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode bermain peran atau *role playing* adalah salah satu proses belajar yang tergolong dalam metode simulasi. (Mulyono, 2012)

Langkah-langkah penerapan model *role playing* menurut Mulyadi (2011): 1) Guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan. 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum Kegiatan Belajar Mengajar. 3) Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa). 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai. 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan. 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberi lembar kerja untuk membahas penampilan yang selesai diperagakan. 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 9) Guru memberi kesimpulan secara umum. 10) Evaluasi 11) Penutup.

Model pembelajaran *role playing* memiliki beberapa keunggulan 1) Menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif peserta didik. 2) Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan keadaan sebenarnya. 3) Mampu memvisualkan hal-hal yang bersifat abstrak. 4) Tidak memerlukan keterampilan komunikasi yang rumit. 5) Interaksi antar peserta didik menjadi lebih intensif dan dapat mempersatukan peserta didik dalam satu kelas. 6) Membangkitkan respons positif bagi peserta didik yang lemah, kurang cakap, dan kurang motivasi. 7) Melatih kecakapan berpikir kritis karena peserta didik dipaksa menganalisis, menyintesis, dan melakukan evaluasi. (Suryono & Hariyanto, 2014)

Selain kelebihan di atas, model ini juga telah dibuktikan oleh penelitian-penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Karnengsih (2020) dengan judul Model Pembelajaran *Role playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Seni Budaya Siswa di SMA Negeri 1 Cirebon. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Role playing* mampu; (a) meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Seni Budaya, (b) mengasah keterampilan siswa dalam memerankan peran untuk kegiatan pagelaran musik kontemporer, dan (c) meningkatkan partisipasi, rasa percaya diri dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Kedua, Nurambia (2021) Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Role playing* pada Materi Seni Rupa Dua Dimensi di SMAN 1 Labuhan Deli Hasil penelitian membuktikan bahwa terjadi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Role playing* Pada Materi Seni Rupa Dua Dimensi di SMAN 1 Labuhan Deli. Ketiga, Demi Rosmaulina Sinaga (2020) Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Metode *Role playing* Dalam Pembelajaran Seni Budaya di Kelas VII-5 SMP Negeri 1 Patumbak. Berdasarkan temuan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (l). Telah

terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dengan penerapan Metode *Role playing* dalam pembelajaran Seni Budaya di Kelas VII-5 SMP Negeri 1 Patumbak T.P. 2015/2016, hal ini dibuktikan dengan peningkatan Nilai dan 66,67 pada Siklus I menjadi Nilai 76,42 pada siklus II. (2).

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan sekolah. Penelitian Tindakan Sekolah adalah penelitian yang dilakukan oleh pengawas sekolah atau kepala sekolah untuk memperbaiki kualitas Pendidikan (Husaini, 2012). Alur pelaksanaan penelitian Tindakan sekolah hampir sama dengan penelitian Tindakan kelas yaitu dimulai dengan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dapat dilihat pada bagan alur PTK menurut Hopkins dan Mc Taggart dalam Wayan (2010) di bawah ini; Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang menerangkan terjadinya sebab-akibat dari *treatment*, sekaligus menjelaskan bagaimana *treatment* diberikan, dan menerangkan seluruh proses sejak awal pemberian *treatment* sampai dengan dampak dari *treatment* tersebut".(Arikunto, dkk., 2017) PTK terdiri empat tahapan, antara lain: *planning*, *acting*, *observing* dan *reflecting*. (Arikunto, dkk. 2007) Teknik pengumpulan data adalah tes dan observasi. Tes digunakan untuk melihat hasil belajar siswa setelah diberikan Tindakan/*treatment*. Dan observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP negeri 3 Tambang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan februari-Maret 2021 tahun ajaran 2020-2021. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *role playing* adalah 1) Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa). 2) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai. 3) Guru mempersilahkan para siswa yang sudah ditunjuk (sebelum pembelajaran dimulai) untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. 4) Siswa mengamati skenario yang sedang diperagakan. 5)Siswa diberi lembar kerja untuk menilai penampilan yang selesai diperagakan. 6) Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil kesimpulannya. 7) Guru memberi kesimpulan secara umum.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* terdiri dari tujuh langkah. Yaitu; 1) Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa). 2) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai. 3) Guru mempersilahkan para siswa yang sudah ditunjuk (sebelum pembelajaran dimulai) untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. 4) Guru meminta siswa mengamati skenario yang sedang diperagakan. 5)guru membagikan lembar kerja kepada siswa untuk menilai penampilan yang selesai diperagakan. 6) Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil kesimpulannya. 7) Guru memberi kesimpulan secara umum. Persentase aktivasi guru dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Aktivitas Guru dengan Model *Explicit Instruction*

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
1	Guru membentuk kelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa).	9	10
2	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai	9	11
3	Guru mempersilahkan para siswa yang sudah ditunjuk (sebelum pembelajaran dimulai) untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.	11	10
4	Guru meminta siswa mengamati skenario yang sedang diperagakan.	11	12
5	Guru membagikan lembar kerja kepada siswa untuk menilai penampilan yang selesai diperagakan.	10	11
6	Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil kesimpulannya.	9	10
7	Guru memberi kesimpulan secara umum.	8	11
<b>Jumlah</b>		67	75
<b>Persentase</b>		79,76%	89,28%

Sumber: Data Observasi, 2021

Pada Tabel 1 dapat dilihat bahwa aktivitas guru dalam melaksanakan model pembelajaran *role playing* pada siklus I berada pada kategori cukup dengan persentase 79,76%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 89,28% pada siklus II dan berada pada kategori baik. Aspek prestasi dan latihan terstruktur mendapatkan poin sempurna yaitu 5 pada siklus I dan siklus II.

#### Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Role playing* terdiri dari tujuh langkah. Yaitu; 1) siswa duduk berkelompok yang anggotanya lima orang (menyesuaikan jumlah siswa). 2) siswa mendengarkan guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai. 3) siswa melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan. 4) siswa mengamati skenario yang sedang diperagakan. 5) siswa menerima lembar kerja untuk menilai penampilan yang selesai diperagakan. 6) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya. 7) siswa mendengarkan guru memberi kesimpulan secara umum. Persentase aktivasi guru pada pertemuan pertama hingga ketiga pada siklus I dan pertemuan keempat hingga kelima pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Aktivitas Siswa dengan Model *Explicit Instruction*

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II
1	Siswa duduk berkelompok	81	75
2	Siswa mendengarkan guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.	69	81
3	Siswa melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.	57	72
4	Siswa mengamati skenario yang sedang diperagakan.	75	75
5	Siswa menerima lembar kerja untuk menilai penampilan yang selesai diperagakan.	69	84
6	Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.	48	87
7	Siswa mendengarkan guru memberi kesimpulan secara umum.	78	81
<b>Jumlah</b>		477	555
<b>Persentase</b>		70,98	82,58

Sumber: Data Observasi, 2021

Pada Tabel 2 dapat dilihat bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran model pembelajaran *role playing* pada pertemuan pertama hingga ketiga yang digabungkan pada tabel siklus I berada pada kategori cukup dengan persentase 70,98%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 82,58% pada siklus II

dan berada pada kategori baik. Aktivitas siswa yang memperoleh nilai tertinggi adalah pada Langkah keenam aspek siswa menyampaikan hasil kesimpulan, dengan nilai 87.

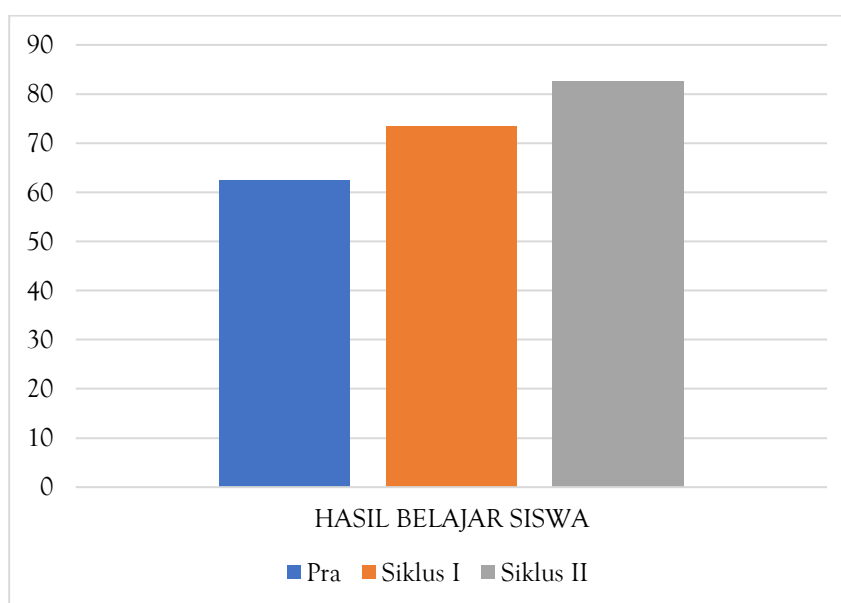
### Hasil Belajar Siswa

Berikut disajikan data rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I dan siklus II,

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Kode Siswa	Pra	Siklus I	Siklus II	No	Kode Siswa	Pra	Siklus I	Siklus II
1	Siswa 001	70	80	90	17	Siswa 017	60	65	75
2	Siswa 002	67	74	82	18	Siswa 018	60	65	78
3	Siswa 003	50	50	70	19	Siswa 019	75	80	83
4	Siswa 004	70	78	84	20	Siswa 020	75	88	89
5	Siswa 005	65	70	80	21	Siswa 021	82	90	90
6	Siswa 006	70	70	85	22	Siswa 022	70	70	78
7	Siswa 007	78	85	90	23	Siswa 023	56	70	75
8	Siswa 008	72	78	80	24	Siswa 024	73	76	85
9	Siswa 009	72	78	82	25	Siswa 025	72	75	88
10	Siswa 010	80	85	91	26	Siswa 026	50	60	85
11	Siswa 011	75	93	90	27	Siswa 027	50	50	70
12	Siswa 012	80	82	88	28	Siswa 028	62	65	70
13	Siswa 013	50	50	74	29	Siswa 029	75	78	85
14	Siswa 014	65	55	80	30	Siswa 030	75	78	80
15	Siswa 015	50	56	65	31	Siswa 031	80	84	85
16	Siswa 016	72	80	84	32	Siswa 032	75	90	88
<b>Rerata</b>							<b>62,50</b>	<b>73,37</b>	<b>82,58</b>

Berdasarkan Tabel 3 mengenai rekapitulasi hasil belajar siswa dari pra penelitian hingga siklus II dapat dilihat rata-rata hasil belajar siswa berturut-turut adalah 62.50, 73.37 dan 82,58. Nilai tertinggi pada setiap siklus adalah 82, 93 dan 90. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini.



**Gambar 1.** Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan Gambar 1 terlihat bahwa pada siklus II hasil belajar siswa telah menunjukkan hasil yang memuaskan dan telah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* berhasil meningkatkan hasil belajar seni budaya siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Tambang.

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya di kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Tambang. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan. Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya di kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Tambang mencapai 82,58. Mengalami peningkatan dari test pada siklus I yaitu; 73,37. Hal ini menunjukkan bahwa model ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar serta juga meningkatkan aktivitas guru dan siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Tambang.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arifninetrirosa. (2005). Pemeliharaan Kehidupan Budaya Kesenian Tradisional dalam Pembangunan Nasional. *Jurnal USU Repository Universitas Sumatera Utara*.
- Arikunto Suharsimi, D. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harosid, H. (2017). *Kurikulum 2013 Revisi 2017*. Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. Pondok Cabe: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Karnengsih, (2020). Model Pembelajaran Role-Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Seni Budaya Siswa di SMA Negeri 1 Cirebon. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)* Vol. 5, No. 3, September - Desember 2020
- Malik, M. S. (2020). Analisis Materi Pokok SBdP MI/SD Kurikulum 2013 Abad 21. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(1), 59-82.
- Marta, R. F., & Rieuwpassa, J. S. (2018). Identifikasi nilai kemajemukan Indonesia sebagai identitas bangsa dalam iklan Mixagrip versi keragaman budaya. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 6(1), 37-50.
- Mulyono. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press.
- Nurambia. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Role Playing Pada Materi Seni Rupa Dua Dimensi di SMAN 1 Labuhan Deli. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 152-163.
- Sinaga, D. R. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa melalui Metode *Role playing* dalam Pembelajaran Seni Budaya di Kelas VII-5 Smp Negeri 1 Patumbak. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 1(1), 24-29. <https://doi.org/10.51178/jetl.v1i1.32>
- Suyono & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.