

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAY BERBASIS MEDIA CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 TUHEMBERUA

By Onema Berkat Yudikasih Gea

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peradaban suatu bangsa ditandai dengan peningkatan mutu pendidikan yang diwujudkan dalam bentuk sumber daya manusia yang handal, serta *soft skill* dan *hard skill*. Pendidikan merupakan sebuah tolak ukur kemajuan serta jalan kesuksesan sebuah negara dalam pembangunan bangsa. Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003, pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana dalam menciptakan suasana belajar yang baik bagi peserta didik untuk secara aktif mengembangkan peluang-peluang yang dibutuhkan masyarakat, bangsa, dan negara. Husamah, Restian, & Widodo, (2019: 30-31) mengatakan “pendidikan adalah perubahan tata laku, sikap individu atau kelompok orang dalam usahanya mendewasakan manusia lewat pelatihan dan pengajaran”.

Pendidikan merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi aspek kehidupan dan memberikan kontribusi lebih terhadap kelangsungan hidup masyarakat dengan menciptakan komunikasi yang baik antar sesama sehingga kebutuhan hidupnya terpenuhi. Pendidikan adalah pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diwariskan dari satu generasi ke generasi lainnya melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian (Sari, 2021:1). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang menjadi komponen esensial bagi individu dalam menjalani kehidupannya, dengan keseimbangan rasio *softskill* dan *hardskill* untuk membentuk pribadi yang seutuhnya.

Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang baik dan efektif. Upaya yang baik untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah agar guru memahami apa yang dipelajarinya dan mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu diperlukan pengetahuan yang inovatif dari guru agar proses pembelajaran tidak berpusat pada guru (*teacher center approach*), namun siswa diharapkan lebih aktif (Kristin, 2018: 172).

Guru merupakan subjek yang paling penting dalam proses pembelajaran. Pandangan masyarakat tentunya menilai bahwa guru merupakan orang yang mengabdikan dirinya di bidang pendidikan. Peran ini menuntut transformasi dalam manajemen kelas, penggunaan strategi mengajar, maupun perilaku dan karakteristik dalam mengelola proses pembelajaran (Rofa'ah, 2016:5). Subjek yang menjadi sasaran dalam proses belajar mengajar adalah peserta didik. M.Nurul Huda dalam (Maulani & dkk, 2024:124) menjelaskan bahwa siswa merupakan unsur terpenting yang menerima pembelajaran.

Tingkat kemampuan peserta didik yang berbeda-beda merupakan hal yang harus diperhatikan oleh guru. Karena setiap individu terdapat perbedaan kemampuan dalam menyerap pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, guru dituntut harus memiliki strategi, agar tujuan pembelajaran yang disampaikan sejalan dengan kemampuan siswa. “Dalam proses belajar mengajar guru harus memiliki strategi agar anak didik dapat belajar secara efektif, efisien, dan tepat pada tujuan yang diharapkan” (Johar & Hanum, 2021:108).

Proses pembelajaran bergantung pada model pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang merupakan komponen penting berjalannya kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang disajikan oleh guru, agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan, (Isorak'atun & Rosmala, 2021:35). Era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi pembelajaran siswa dan metode mengajar guru. Syarat-syarat tersebut harus ditetapkan sedemikian rupa agar siswa tidak bosan dan malas dalam belajar, misalnya menguatkan kelas, aktif dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada kegiatan magang 3 di SMP Negeri 1 Tuhemberua, ditemukan bahwa penggunaan media berbasis aplikasi dalam pembelajaran jarang diterapkan sehingga minat, motivasi aktifitas dan hasil belajar siswa rendah. Hal ini dibuktikan dengan tercapainya hasil belajar mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII yang berjumlah 32 siswa, dimana yang tuntas hanya 21 siswa, artinya tingkat ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu sebesar 65 % sebelum dilaksanakan remedial. Pembelajaran yang efektif memuat aspek umpan balik, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberi

ruang kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan keterampilan siswa (Mustaqim & Kurniawan, 2017:36-37). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif adalah model bermain peran (*role play*).

Model *role play* adalah suatu model yang berlandaskan pada individu dan kelompok dalam memecahkan suatu masalah. Rustaman dalam (Isorak'atun & Rosmala, 2021:162) berpendapat bahwa “pembelajaran dengan menerapkan *role play* atau bermain peran adalah pembelajaran yang dilakukan dengan cara seolah-olah berada dalam situasi, untuk memperoleh suatu pemahaman tentang konsep”. Jadi, model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam mengekspresikan suatu peristiwa yang telah disusun sesuai dengan skenario yang ada, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan tidak merasa bosan terhadap pembelajaran yang disampaikan.

Penelitian Arleni Tarigan, 2016:102 menyimpulkan bahwa ⁴ model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari kecamatan Ukui, dengan jumlah siswa 18 orang. Penelitian Hasan Basri, 2017:52 memperoleh hasil pembelajaran dengan menggunakan *role play* dapat mendukung pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Sastra Wijaya (2020:16), menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV di SD Negeri 1 Walantaka.

Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Hamka 2018 (Nurfadhillah, 2021) mengatakan bahwa “media pembelajaran dapat di definisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien”. Jenis-jenis media pembelajaran yang diketahui sekarang ini adalah *audio*, *visual* dan *audio-visual*. Perkembangan teknologi yang sangat pesat, akan mempengaruhi perkembangan media pembelajaran. ⁷ Salah satu produk teknologi saat ini bisa digunakan adalah media pembelajaran *audio-visual* berbasis *capcut*.

Media *capcut* merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengedit video dengan menggunakan *software android* dan *personal computer (PC)* yang terdapat di *play store*. Aplikasi ini dapat digunakan oleh kalangan pemula dan professional. Aplikasi Capcut menawarkan editing video yang menarik, dengan banyak elemen dan efek yang luar biasa, (Ispratiwi & Mellisa, 2023:40-41). Menurut penelitian Ispratiwi dan Mellisa (2023:39-45), video budaya jaringan berbasis *capcut* cocok untuk tujuan pendidikan. Konten, pemrograman, bahasa, dan media pembelajaran tunduk pada evaluasi ahli dan kriteria yang sangat berkualitas. Jadi, video kultur jaringan berbasis *capcut* dapat digunakan pada kelas kultur jaringan atau diujicobakan.

Peneliti tertarik untuk melakukan kajian ilmiah terhadap permasalahan tersebut dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Play* Berbasis *Capcut* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Kelas VIII di SMP Negeri 1 Tuhemberua”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti merumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Model pembelajaran *role play* berbasis *capcut* tidak pernah digunakan dalam materi Pelaku Ekonomi
- 1.2.2 Tingkat ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu sebesar 65 % sebelum dilaksanakan remedial.
- 1.2.3 Hasil belajar siswa tidak tuntas.
- 1.2.4 Minat, motivasi dan aktifitas belajar siswa masih rendah
- 1.2.5 Pembelajaran didominasi oleh guru (*teacher center approach*).
- 1.2.6 Penggunaan media berbasis aplikasi masih jarang direncanakan/dirancang dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah penelitian adalah :

- 1.3.1 Model pembelajaran *role play* berbasis *capcut* tidak pernah digunakan dalam materi Pelaku Ekonomi

1.3.2 Hasil belajar siswa tidak tuntas.

1.4 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Bagaimana penerapan model pembelajaran *role play* berbasis *capcut* pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua dengan materi pokok pelaku ekonomi?
- 1.4.2 Dengan diterapkannya model pembelajaran *role play* pada kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua, bagaimanakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu?
- 1.4.3 Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan diterapkannya model pembelajaran *role play*?

1.5 Kegunaan Penelitian

- 1.5.1 Kegunaan bagi sekolah yaitu, sebagai bahan informasi kepada kepala sekolah dalam melaksanakan supervisi kepada guru dalam menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok yang diajarkan.
- 1.5.2 Kegunaan bagi guru yaitu sebagai bahan masukan dan pertimbangan bagi guru dalam mempersiapkan diri untuk melaksanakan tugas secara profesional.
- 1.5.3 Kegunaan bagi peneliti yaitu untuk menambah wawasan dan melatih peneliti dalam melaksanakan tugas sebagai calon guru yang profesional pada masa akan datang.
- 1.5.4 Kegunaan bagi rekan mahasiswa yaitu sebagai bahan referensi untuk penelitian yang relevan pada masa akan datang .

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Model Pembelajaran *Role Play*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Play*

Model pembelajaran merupakan semua bentuk penyajian materi yang telah disusun secara sistematis, mencakup seluruh kegiatan yang dilakukan guru serta sarana dan prasarana yang digunakan secara langsung ataupun tidak langsung. Model pembelajaran erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dalam meningkatkan prestasi belajar (Ponidi, Dewi, & dkk, 2021:10). Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yaitu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan.

⁶ Model pembelajaran *role play* merupakan model yang menumbuhkan pikiran kreatif siswa dan pikiran kreatif untuk mendominasi ilustrasi yang telah diajarkan. Peserta didik ditugaskan untuk mengekspresikan dengan pemahaman sendiri tentang pembelajaran yang dipelajari. Salah satu pelopor model *role play* adalah *George Shaftel* dengan asumsi bahwa bermain peran (*role play*) untuk mengkomunikasikan perasaan dan mengarah pada kesadaran sosial melalui kontribusi tanpa batas yang disertai dengan penyelidikan terhadap isu-isu nyata (Tarigan, 2016: 104).

Model pembelajaran *role play* adalah pemeranan suatu tokoh atau benda, dimana siswa dibiasakan bermain peran berdasarkan skenario tertentu dengan mengoptimalkan imajinasi dan penghayatan, sehingga siswa bertingkah laku seperti tokoh atau benda yang ditirukan (Maulana, 2023:58). Model pembelajaran *role play* adalah model dimana siswa berperan sebagai tokoh tertentu menurut skenario yang diberikan. (Leuwol, et al 2023: 166).

Kesimpulan yang dapat diambil dari penjelasan di atas adalah model pembelajaran *role play* merupakan pembelajaran terstruktur, sistematis yang menjelaskan peran, sikap, perilaku, dan perasaan berdasarkan skenario yang telah ditentukan dengan tujuan membentuk jiwa sosial siswa dalam pemecahan masalah. .

b. Manfaat Pembelajaran *Role Play*

Lestari & Sucipto, 2022:117 menjelaskan beberapa manfaat dari model pembelajaran *role play* yang akan dibahas di bawah ini:

1. Bagi Siswa

- a) Belajar menggunakan model *role play* membuat peserta didik berani dalam berpendapat. Walaupun pendapat yang diberikan peserta didik tidak sepenuhnya benar, namun dalam segi keberanian bermain peran bisa disebut sebagai pembelajaran yang memberikan kontribusi.
- b) Metode *role play* dilakukan untuk meningkatkan kesadaran terhadap hubungan yang diperankan dalam kehidupan sosial yang sebenarnya. Model pembelajaran ini dapat mengembangkan rasa empati peserta didik terhadap isu sosial yang ada.
- c) Model pembelajaran *role play* memudahkan peserta didik untuk mengingat materi pembelajaran yang diberikan. Sebagai kegiatan kelompok, bermain peran mudah dipahami oleh peserta didik karena melibatkan dirinya dalam situasi pembelajaran.
- d) Model pembelajaran *role play* membuat peserta didik menjadi pehatian terhadap proses pembelajaran. Selain itu siswa menjadi akrab dengan teman satu kelas, sehingga menumbuhkan semangat belajar dan sikap ketergantungan antar individu.

2. Bagi Guru

- a) Metode pembelajaran *role play* dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi yang dilakukan.
- b) Metode pembelajaran *role play* menumbuhkan kemampuan tenaga pengajar dalam mengembangkan kegiatan belajar yang nyaman. Guru lebih leluasa menciptakan suasana pembelajaran yang membuat peserta didik minat terhadap model pembelajaran yang diterapkan, pengamat dan peserta didik lainnya. Suasana belajar yang aktif dicirikan dengan keterbukaan dan kesediaan peserta didik dalam berpendapat, bertanya dan menjawab berbagai persoalan.

- c) Model pembelajaran *role play* dapat menumbuhkan kemampuan tenaga pengajar untuk selalu konsisten dengan tujuan pembelajaran maupun pokok pembahasan yang disampaikan. Pada setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa, guru berkontribusi besar dalam menyesuaikan alur kegiatan sesuai dengan capaian pembelajaran.
- d) Dari segi kemampuan evaluasi hasil, pembelajaran terhadap model *role play* tidak menumbuhkan beberapa pengaruh yang cukup berarti.

Totalitas dalam aktivitas bermain peran sangatlah penting, sehingga siswa yang ikut serta selama akan mendapat manfaat, baik secara langsung maupun tersirat. Manfaat langsungnya adalah penyesuaian cara berperilaku siswa yang tenang menjadi energik, percaya diri, dan cukup berani tampil di hadapan teman atau instruktur nya.. Adapun manfaat tidak langsung berupa efek berakting akibat proses eksplorasi secara total. Contohnya, jika anak memerankan sebagai pedagang, maka anak secara tidak langsung belajar untuk berjualan, jual beli, jadi pembeli, dan sebagainya, (Rahmi, 2021: 4).

c. Prosedur Pelaksanaan Model Pembelajaran *Role Play*

Penerapan model pembelajaran *role play* yang berkualitas tergantung pada implementasi yang dilakukan. Uno dalam Oktifa (2022), langkah-langkah dalam melaksanakan model *role play* terdiri dari beberapa tahapan, diantaranya adalah:

1. Kesiapan atau pemanasan

Guru menjelaskan kepada siswa permasalahan atau kasus yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

2. Memilih aktor/pemain drama

Siswa dan guru dapat mengklasifikasi pemain berdasarkan perannya dalam drama tersebut.

3. Mendekorasi panggung (ruang kelas)

Guru mengarahkan peserta didik yang lain untuk mendekorasi ruangan kelas sebagai tempat permainan peran.

4. Menunjuk siswa untuk mengamati (observer)

Guru mendelegasikan siswa yang berperan sebagai pengamat *role play*

5. Memainkan peran

Peserta didik melakukan perannya masing-masing sesuai dengan alur narasi.

6. Evaluasi dan diskusi

Guru dan siswa mengevaluasi peran yang dimainkan dan mendiskusikan jalannya permainan.

7. Bermain peran lagi

Siswa dapat melaksanakan latihan *role play* lagi setelah melakukan penilaian.

8. Evaluasi dan diskusi

Guru dapat mengarahkan diskusi dan evaluasi kedua terhadap situasi sebenarnya.

9. Akhiri dengan berbagi pengalaman.

Guru dan siswa mendiskusikan pengalamannya dengan topik model *role play* setelah mengevaluasi.

d. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Play*

Lestari & Sucipto, 2022:116 terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada model pembelajaran *role play* menurut para ahli sebagai berikut:

1. Kelebihan model *role play*:

- a) Peserta didik terlatih dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran yang diperankan. Peserta didik harus memahami alur cerita, dan tokoh/aktivitas yang diperankan. Oleh karena itu , ingatan peserta didik tentu harus kuat dan tajam,
- b) Peserta didik berlatih untuk melakukan inisiatif dan kretivitas.
- c) Bakat yang dimiliki peserta didik dapat ditumbuhkan melalui kegiatan seni drama di sekolah,
- d) Dibutuhkan kerjasama para pemain,
- e) Peserta didik memiliki rasa tanggung jawab dengan sesamanya,
- f) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina melalui bahasa yang lebih baik supaya mudah dipahami,

- g) Bermain peran (*role play*) merupakan kegiatan pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik.

2. Kelemahan model *role play*:

- a) Siswa yang tidak bermain peran menjadi tidak aktif dalam pembelajaran,
- b) Memerlukan waktu yang cukup banyak,
- c) Lokasi yang diperlukan cukup luas,
- d) Kelas lainnya terganggu ketika permainan peran dilakukan.

2.1.2 Media *Capcut*

A. Pengertian *Capcut*

Media sosial merupakan salah satu wadah konten visual yang meningkat saat ini. Kemampuan membuat dan mengedit video sangat penting untuk berkontribusi dalam perkembangan IPTEK di era ini. *Capcut* salah satu aplikasi yang sedang populer dikalangan masyarakat. *Capcut* adalah aplikasi yang digunakan untuk mengedit video pada *software android* atau *personal computer* (PC) yang terdapat di *play store* (Ispratiwi & Melisa, 2023: 40).

Capcut adalah pengedit video gratis yang kekinian dan banyak digunakan oleh editor dan kreator untuk menciptakan sebuah video yang menarik (Rahman, 2023:220). Aplikasi ini tersedia dalam versi *desktop,web*, dan *android* yang terdapat di *play store*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Capcut* adalah sebuah aplikasi pembuat dan pengedit video, dengan fitur-fitur yang mudah untuk dioperasikan dalam membantu aktivitas konten profesional dan pemula.

B. Fitur-Fitur *Capcut*

Capcut merupakan aplikasi pengedit video dengan fitur-fitur yang telah ditawarkan disetiap menu. Berikut unsur yang terdapat dalam aplikasi *capcut* berdasarkan versi *android* sebagai berikut:

1. Fitur Edit

Sebelum mengedit video kita akan menemukan kata “edit” pada menu utama pengeditan video. Fitur ini terdiri dari membagi *klip*, mengatur kecepatan *klip*, memberikan animasi, menghapus *klip*, menyempurnakan dan memisahkan suara, mengatur volume *klip*, menghapus latar belakang, filter dan penyesuain kecerahan *klip*.

2. Fitur Audio

Video yang akan diedit bisa ditambahkan dengan suara, seperti audio, rekaman dan nyanyian dari perangkat *android*.

3. Fitur Teks

Menambahkan teks dalam video bisa dilakukan di aplikasi *capcut*, seperti memberikan nama, angka serta keterangan tentang video yang akan diedit.

Selain fitur di atas, banyak unsur yang dapat kita temukan di aplikasi *capcut* seperti menghapus latar belakang, memberikan *filter* pada *klip*, memberikan *stiker*, mengatur rasio bingkai video dan lain sebagainya. Oleh karena itu, aplikasi *capcut* sangat berguna untuk membantu para guru dalam mempersiapkan media pembelajaran yang inovatif, dalam meningkatkan minat siswa untuk belajar.

2.1.3 Hasil Belajar

A. Pengertian Hasil Belajar

Seiring berkembangnya zaman belajar merupakan sesuatu aktivitas yang sangat penting untuk bisa bertahan dalam menjalankan kehidupan di era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) ini.

Purba (2005:2) mengartikan belajar adalah suatu proses mental yang terjadi dalam pikiran seseorang dan melibatkan proses berpikir. Hal ini terjadi ketika seseorang belajar dengan bereaksi terhadap lingkungan di mana dia berada, sehingga mengubah perilaku orang yang belajar tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang berlangsung untuk memodifikasi individu, yang berujung pada perubahan kinerja kegiatan ke tingkat yang lebih baik seperti perubahan perilaku, pengetahuan dan pengalaman. Perubahan perilaku relatif bersifat jangka panjang dan dapat diamati melalui upaya dan orang dewasa yang dapat memfasilitasi pembelajaran individu. Perubahan tersebut tercermin pada hasil belajar yang dicapai siswa pada soal atau tugas yang diberikan guru, sering disebut dengan hasil belajar.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh individu tertentu serta komunikasi yang aktif dan baik dengan tempat dimana ia berada. Menurut Oemar Hamalik hasil belajar dapat dideskripsikan pada perubahan tingkah laku orang tertentu. Winkel menjelaskan pengertian dari hasil belajar adalah suatu *skill* yang

berasal dari dalam diri seseorang sehingga tindakannya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Nana Sudjana menjelaskan hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah menerima pembelajaran dari guru di sekolah dan kelas tertentu. (Nurrita, 2018:175).

Berdasarkan penjelasan di atas, cenderung ada anggapan bahwa hasil belajar merupakan konsekuensi dari kapasitas siswa sebagai penilaian terhadap informasi, mentalitas, dan kemampuan dengan tanda-tanda perubahan pada diri siswa setelah mengikuti pengalaman mendidik dan berkembang.

B. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Purwanto dalam (Mirdanda, 2018:36) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu, faktor internal siswa itu sendiri dan faktor eksternal siswa itu sendiri.

3

1. Faktor Intern

- a) Faktor fisiologis, terdiri dari kondisi fisik, dan panca indra.
- b) Faktor psikologis, terdiri dari kegemaran, kecerdasan, talenta, motivasi, dan pengetahuan

2. Faktor Ekstern

- a) Faktor lingkungan, terdiri dari lingkungan alami dan sosial budaya
- b) Faktor instrumental, terdiri dari kurikulum, program, saran dan prasarana.

Slameto dalam (Mirdanda, 2018:36) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yakni faktor *intern* yang terdiri dari jasmaniah, psikologis, dan kelelahan dan *ekstern* meliputi keluarga, sosial, masyarakat. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa berasal dari dalam (*intern*) dan dari luar (*ekstern*) diri siswa.

C. Komponen Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam (Suardi, 2018:22-24) hasil belajar terbagi menjadi 3 kategori yaitu: pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pengetahuan dibagi menjadi enam bagian yaitu:

1. Pengetahuan (C₁), meliputi informasi dan fakta yang dapat dihafal.
2. Pemahaman (C₂), adalah kemampuan menyajikan definisi, merumuskan, menafsirkan suatu teori.

3. Penerapan (C₃), adalah kemampuan menggunakan suatu pengertian, konsep, prinsip, teori yang memerlukan penguasaan ilmu dan pemahaman lebih dalam.
4. Analisis (C₄), yaitu kemampuan mendeskripsikan sesuatu menurut komponen-komponennya, misalnya menganalisis hubungan antara masyarakat dengan alam semesta.
5. Sintesis (C₅), yaitu kemampuan melihat hubungan beberapa unsur.
6. Evaluasi (C₆), penilaian berdasarkan bukti atau kriteria tertentu.

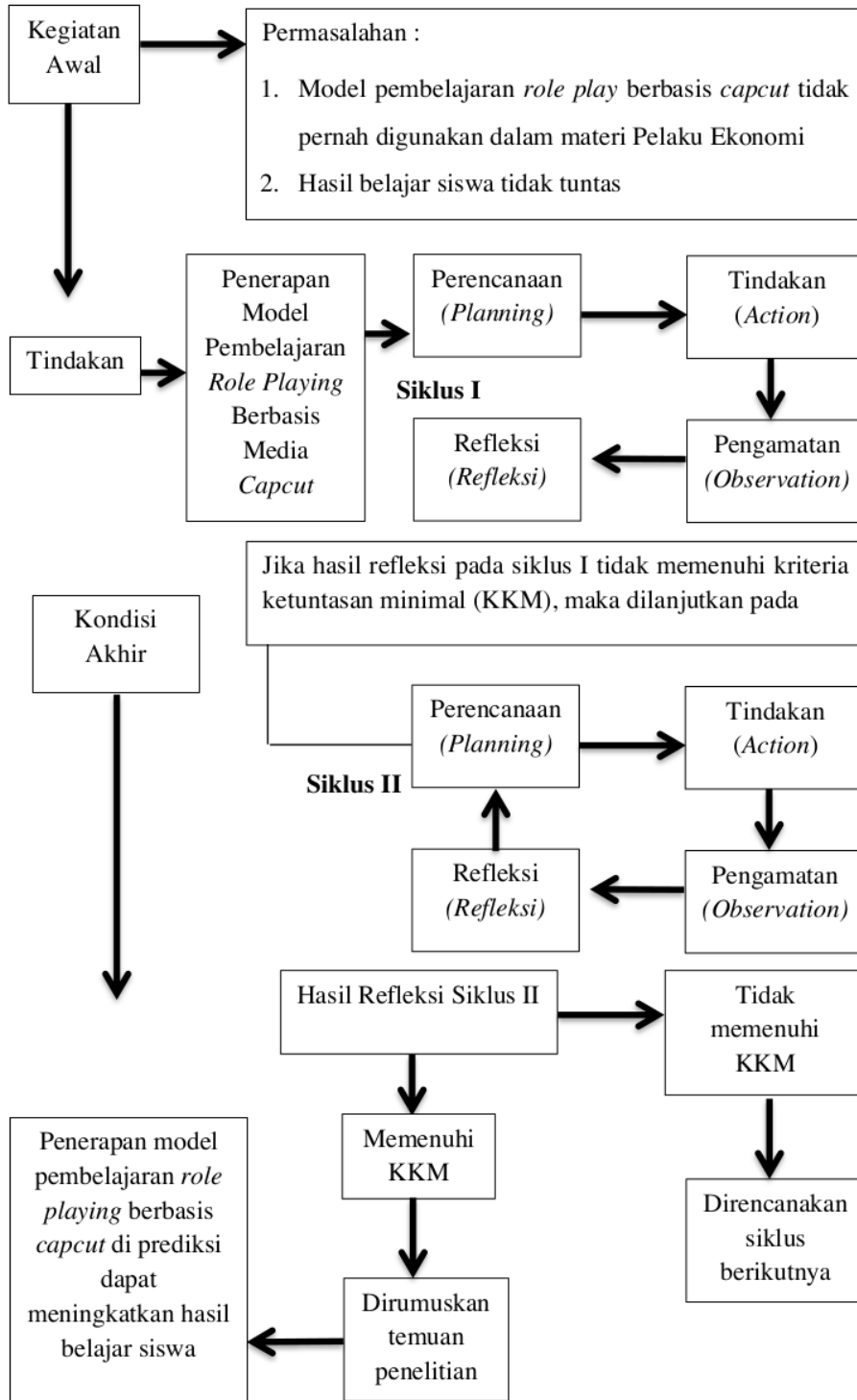
Kategori afektif dibagi dalam beberapa bagian :

1. Penerimaan artinya memperhatikan nilai-nilai tertentu.
2. Menanggapi artinya menunjukkan reaksi terhadap norma tertentu, menunjukkan kesiapan dan kesediaan untuk merespons.
3. Menghargai yaitu menerima, dan menghargai suatu norma serta mengikat diri pada norma tersebut.
4. Organisasi yaitu membentuk suatu konsep nilai, mengembangkan sistem normatif.
5. Karakterisasi artinya mewujudkan nilai-nilai dalam pribadi.

Kemudian ranah psikomotor terbagi atas 4 menurut Bloom (Arikunto 2008: 115) sebagai berikut:

1. Pengamatan merupakan kemampuan mengamati sesuatu untuk dikenal melalui pengamatan tahapan-tahapan proses pengerjaannya.
2. Peniruan adalah suatu kemampuan yang harus dituntut kepada siswa untuk meniru objek yang dipelajari.
3. Pembiasaan adalah kemampuan implementasi, mengerjakan sesuatu dengan penuh tanggung jawab.
4. Penyesuaian adalah kemampuan peserta didik mengerjakan sesuatu serupa dengan konsep atau benda aslinya

2.2 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Kusumah & Dwitagama, (2010:9) mengartikan “penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa”. Penelitian tindakan ini difokuskan pada model *Role Play* berbasis *capcut* dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa.

3.2 Prosedur Penelitian

Alur penelitian ini dilakukan selama 2 siklus. Siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dengan menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *Capcut* sesuai pada kegiatan pembelajaran yang tercantum pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dalam pelaksanaannya guru mata pelajaran IPS Terpadu mengamati pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dan akhirnya pada pertemuan terakhir siklus I diadakan evaluasi hasil belajar. Sehingga dari hasil tersebut dapat mendeskripsikan kinerja peneliti dan hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *Capcut*.

Pelaksanaan siklus II dilakukan, apabila hasil evaluasi pelaksanaan siklus I belum mencapai perbaikan yang diharapkan, maka tindakan siklus II dilaksanakan tanpa mengabaikan prosedur siklus I. Sejalan dengan pendapat Kusumah & Dwitagama, (2010:26) bahwa tindakan atau pengalaman pada siklus I guru akan kembali mengikuti langkah perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi pada siklus berikutnya.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.3.1 Lokasi Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, lokasi yang dipilih adalah di SMP Negeri 1 Tuhemberua, Kecamatan Tuhemberua,

Kabupaten Nias Utara. Adapun yang menjadi alasan peneliti memilih lokasi diatas sebagai berikut:

1. Lokasi penelitian dapat dijangkau oleh peneliti
2. Berdasarkan studi pendahuluan di lokasi penelitian, peneliti menemukan suatu masalah hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu.

3.3.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 dan disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran IPS Terpadu di lokasi penelitian yaitu SMP Negeri 1 Tuhemberua.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-1 SMP Negeri 1 Tuhemberua yang berjumlah 32 siswa.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini terdiri dari model pembelajaran *role play*, media *capcut* (variabel mediator) sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y).

3.6 Instrumen Penelitian

Pengumpulan informasi dalam eksplorasi ini menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

3.6.1 Lembar Observasi Untuk Guru/Peneliti

Digunakan untuk mengidentifikasi peningkatan ⁶ penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* dalam proses pembelajaran. Selama berlangsung kegiatan belajar mengajar guru mata pelajaran mengamati langkah-langkah pembelajarn yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan indikator yang tertera dalam lembar observasi guru.

3.6.2 Lembar Observasi Siswa

Digunakan untuk memutuskan dan menyaring pelaksanaan siswa selama pengalaman berkembang. Pengamatan diselesaikan secara langsung pada siswa.

3.6.3 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah berupa foto. Foto diambil saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dokumentasi juga berguna sebagai bukti fisik pelaksanaan penelitian di lapangan.

3.6.4 Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui hasil yang diperoleh oleh siswa selama mengikuti proses belajar mengajar melalui soal-soal atau tes.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan pada penelitian tindakan kelas dalam setiap siklus adalah :

3.7.1 Perencanaan

3.7.2 Tindakan, Tindakan (*action*) dilakukan berdasarkan perencanaan (*planning*).

3.7.3 Pengamatan , Mengamati kegiatan

3.7.4 Refleksi

3.8 Indikator Tindakan

Hasil pembelajaran merupakan kriteria keberhasilan penelitian yang akan dilaksanakan. Indikator Tindakan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah ketuntasan belajar siswa terhadap materi mencapai 75% dan siswa yang mendapatkan nilai 70 setidak-tidaknya 75% dari jumlah keseluruhan siswa dalam kelas tersebut.

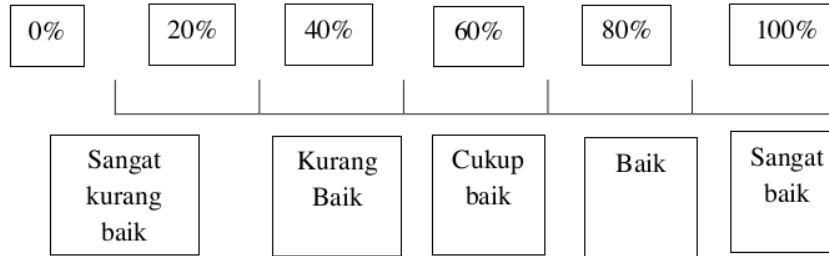
2 3.9 Teknik Analisis Data

Untuk melakukan analisis data yang telah terkumpul peneliti melakukan langkah-langkah pengolahan sebagai berikut:

3.9.1 Pengolahan Hasil Observasi

Dari data hasil observasi tentang pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model *role play* berbasis media *capcut*, diolah dengan menggunakan metode *rating scale* dengan menggunakan rumus (Riduwan 2015:88):

Selanjutnya, dapat dibuat dengan kategori skala daerah interval sebagai berikut:



¹ Sebagai indikator ketuntasan digunakan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan KD (Kompetensi Dasar) yang telah ditetapkan di SMP Negeri 1 Tuhemberua adalah 70. Siswa yang nilainya \geq KKM dinyatakan tuntas belajar, sedangkan siswa yang nilainya $<$ KKM dinyatakan tidak tuntas belajar. Selanjutnya, ditentukan persentase siswa yang tuntas belajar dengan menggunakan rumus Riduwan (2008:88) :

3.9.2 Rata-Rata Hitung

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan, maka ditentukan rata-rata hitung dari hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus (Sudjana 2011:67)

Rata-rata hasil belajar dikelompokkan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- 86-100 : sangat baik
- 71-85 : Baik
- 56-70 : sedang
- 41-55 : buruk
- 0-40 : Sangat buruk

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan Penelitian

4.1.1 Setting Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SMP Negeri 1 Tuhemberua Kelas VIII-1 Tahun Pelajaran 2023/2024 di Jalan Silimabanua No. 111, Kecamatan Tuhemberua, Kabupaten Nia Utara. Jumlah siswa dalam kelas tersebut adalah 32 orang, terdiri dari 20 orang perempuan dan 12 orang laki-laki. Penelitian dilaksanakan pada akhir bulan April sampai dengan akhir bulan Mei 2024. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti berkonsultasi dengan kepala SMP Negeri 1 Tuhemberua dan guru IPS kelas VIII-1 tentang konsep penelitian yang berfokus pada model pembelajaran *role play* berbasis *capcut* untuk meningkatkan hasil belajar, menjelaskan prosedur dan penyesuaian pelaksanaan penelitian berdasarkan jadwal yang dikeluarkan sekolah.

Pelaksanaan pembelajaran siklus I dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* sesuai prosedur penelitian, langkah-langkah model pembelajaran serta pelaksanaan pengamatan baik kepada guru maupun peserta didik. Di akhir kegiatan siklus I, dilaksanakan evaluasi hasil belajar. Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua, peneliti memperoleh data sebagai berikut:

a. Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus I.

1. Hasil lembar pengamatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 43,18 % (lampiran 13), berada diantara interval kurang baik dan cukup baik.
2. Hasil lembar pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 42,81% (lampiran 14), berada diantara interval kurang baik dan cukup baik.

b. Hasil Observasi Pertemuan Kedua Siklus I

1. Hasil lembar pengamatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 52,27 % (lampiran 13), berada diantara interval kurang baik dan cukup baik
2. Hasil lembar pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 50,78% (lampiran 14), berada diantara interval kurang baik dan cukup baik.

c. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Setelah pembelajaran, peneliti memberikan tes hasil belajar kepada siswa. data yang diperoleh dan diolah dari tes ini diperoleh hasil penelitian sebesar 73,52 (lampiran 17) dan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 65,63% (lampiran 18). Situasi ini masih belum mencapai indikator tindakan ketuntasan yang diharapkan yaitu 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus I belum mencapai tujuan dan dilanjutkan pada siklus ke II dengan memperbaiki kelemahan pada pembelajaran siklus I.

d. Hasil Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi dan tes hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata hasil observasi guru terhadap proses pembelajaran adalah 47,73% (lampiran 13) dan rata-rata hasil observasi aktivitas siswa sebesar 46,80% (lampiran 14) serta tingkat ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 65% (lampiran 18). Proses pembelajaran masih belum mencapai ketuntasan yang diinginkan karena kelemahan-kelemahan yang timbul pada saat pembelajaran, seperti:

1. Langkah-langkah model pembelajaran belum terlaksana secara maksimal.
2. Efektivitas waktu dalam pembelajaran kurang.
3. Peneliti kurang memberikan pemahaman kepada siswa tentang model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut*.
4. Beberapa siswa tidak serius melakukan peran yang diterapkan.
5. Beberapa siswa tidak serius dalam mengerjakan tes hasil belajar yang diberikan oleh peneliti.

4.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi dari pembelajaran siklus I, peneliti melakukan perbaikan dengan konsultasi dengan guru mata pelajaran. Pembelajaran siklus II dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah siklus I. Di akhir kegiatan siklus II, dilaksanakan evaluasi hasil belajar. Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua, peneliti memperoleh data sebagai berikut:

a. Hasil Observasi Pertemuan Pertama Siklus II

1. Hasil lembar pengamatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 88,63 % (lampiran 30), berada diantara interval baik dan sangat baik.
2. Hasil lembar pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 72,50% (lampiran 31), berada diantara interval cukup baik dan baik.

b. Hasil Observasi Pertemuan Kedua Siklus II

1. Hasil lembar pengamatan guru dalam pelaksanaan pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 97,72 % (lampiran 30), berada diantara interval baik dan sangat baik.
2. Hasil lembar pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 89,22% (lampiran 31), berada diantara interval baik dan sangat baik.

c. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Peneliti mengevaluasi hasil belajar siswa dengan menggunakan tes hasil belajar berikut kesimpulan pelaksanaan pembelajaran siklus II pertemuan 1 dan 2. Rata-rata nilai siswa dari evaluasi tes hasil belajar adalah 80,33 (lampiran 34), dan persentase siswa yang tuntas pembelajarannya sebesar 90,63 persen (Lampiran 35), dengan 29 dari 32 siswa kelas VIII-1 mampu tergolong berprestasi antara interval baik dan sangat baik..

d. Hasil Refleksi Siklus II

Berdasarkan data lembar observasi guru, lembar observasi aktivitas siswa dan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa kemampuan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* mengalami peningkatan. Sedangkan persentase

ketuntasan siswa telah mencapai target yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 75%. Dengan demikian penelitian ini berakhir pada kegiatan pembelajaran siklus II

4.2 Permasalahan Pokok

Sebagaimana telah dikemukakan pada bab 1, bahwa yang menjadi pokok permasalahan penelitian ini adalah permasalahan yang ditemukan pada saat studi pendahuluan dilakukan. Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah yang diberikan pada bab 1, maka permasalahan pokok dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan materi pokok pelaku ekonomi di kelas VIII SMPNegeri 1 Tuhemberua?
- b. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* di kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* di kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua?

Untuk menjawab rumusan masalah utama di atas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa.

4.2.1 Jawaban Umum Atas Permasalahan Pokok

Berdasarkan permasalahan pokok yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *role play* dan merumuskan perolehan umum atas permasalahan pokok yaitu:

- a. Penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* berhasil diterapkan oleh peneliti dengan baik. Pada siklus I pertemuan pertama diperoleh hasil lembar observasi guru sebesar 43,18% (lampiran 13) dan pertemuan kedua sebesar 52,27% (lampiran 13) . Hasil rata-rata lembar observasi guru pada siklus I adalah 47,73% (lampiran 13). Siklus II

pertemuan pertama diperoleh hasil lembar observasi guru sebesar 88,63% (lampiran 30) dan pertemuan kedua sebesar 97,72% (lampiran 30). Hasil rata-rata lembar observasi guru pada siklus II sebesar 93,18% (lampiran 30). Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dimana pada siklus I pertemuan pertama diperoleh 42,81% (lampiran 14) dan pertemuan kedua sebesar 50,78% (lampiran 14). Rata-rata hasil lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar 46,80% (lampiran 14) dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan pertama sebesar 72,50% (lampiran 31) dan pertemuan kedua sebesar 89,22% (lampiran 31). Rata-rata hasil lembar observasi siswa pada siklus II sebesar 80,86% (lampiran 31).

- b. Hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* diperoleh dengan memberikan tes hasil belajar kepada siswa kelas VIII-1 di setiap akhir siklus. Pada siklus I diperoleh rata-rata hitung nilai siswa sebesar 73,52 (lampiran 17) dan persentase ketuntasan sebesar 65,63 % (lampiran 18), dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 21 orang. Hasil tersebut belum mencapai target persentase ketuntasan sebesar 75% dan dilanjutkan pada siklus II. Rata-rata hitung hasil belajar siswa pada siklus II adalah 80,33 (lampiran 34). dan persentase ketuntasan sebesar 90,63% (lampiran 35). dengan jumlah siswa yang tuntas 29 orang.
- c. Berdasarkan data yang telah di jelaskan pada point **b** di atas dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* di kelas VIII-1 SMP Negeri 1 Tuhemberua.

4.2.2 Analisis Temuan Penelitian

Hasil lembar pengamatan penerapan model *role play* pada siklus I diperoleh persentase pertemuan pertama yaitu 43,18% (lampiran 13) dan pertemuan kedua sebesar 52,27% (lampiran 13). persentase rata-rata lembar observasi guru pada siklus I adalah 47,73% (lampiran 13). Dengan tahapan yang sama dilakukan pada siklus II, diperoleh persentase pengamatan guru pada pertemuan pertama yaitu 88,63% (lampiran 30) dan pertemuan kedua sebesar 97,72% (lampiran 30). persentase rata-rata lembar observasi guru pada siklus II sebesar 93,18% (lampiran 30).

⁵ Berdasarkan analisis data lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I, diperoleh persentase pengamatan pada pertemuan pertama yaitu 42,81% (lampiran 14) dan pertemuan kedua sebesar 50,78% (lampiran 14). Dengan demikian analisis persentase rata-rata lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I adalah 46,80% (lampiran 14). ⁵ Dengan tahapan yang sama dilakukan pada siklus II, diperoleh persentase pengamatan aktivitas siswa pada pertemuan pertama yaitu 72,50% (lampiran 31) dan pertemuan kedua sebesar 89,22% (lampiran 31). Sehingga analisis persentase rata-rata lembar observasi aktivitas siswa pada siklus II sebesar 80,86% (lampiran 31).

Analisis data hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh rata-rata hitung sebesar 73,52 (lampiran 17) dan persentase ketuntasan sebesar 65,63 % (lampiran 18) dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 21 orang. Pada siklus II memperoleh rata-rata hitung sebesar 80,33 (lampiran 34) dan persentase ketuntasan sebesar 90,63% (lampiran 35) dengan jumlah siswa yang tuntas 29 orang.

Berdasarkan hasil analisis di atas peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu kelas VIII-1 di SMP Negeri 1 Tuhemberua.

4.2.3 Perbandingan Temuan Dengan Penelitian Terdahulu

⁴ Hasil Penelitian Hasan Basri (2017) yang berjudul penerapan model pembelajaran *role play* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas V SD negeri 032 Kualu Kecamatan tambang. Penelitian ini memperoleh hasil persentase observasi guru pada siklus I pertemuan pertama sebesar 58,33% dan pertemuan kedua sebesar 66,67%. aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama sebesar 57,50% dan pertemuan kedua sebesar 65,00%. Pada pembelajaran siklus II diperoleh hasil lembar observasi guru pertemuan pertama sebesar 83,33% dan pertemuan kedua sebesar 86,11%, sedangkan persentase lembar aktivitas belajar siswa pada siklus II pertemuan pertama sebesar 70,00% dan pertemuan kedua sebesar 92,50%. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 77,80% sedangkan siklus II sebesar 91,70%.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di atas dapat disimpulkan bahwa, penerapan model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 032 Kualu, Kecamatan Tambang dan SMP Negeri 1 Tuhemberua tahun pelajaran 2023/2024.

4.2.4 Perbandingan Temuan Dengan Teori

Tarigan, (2016:104) menjelaskan model pembelajaran *role play* merupakan model yang mengembangkan imajinasi dan daya khayal siswa untuk menguasai pelajaran yang telah disampaikan. Salah satu tokoh yang mempelopori model *role play* adalah **George Shaftel** berpendapat bahwa bermain peran dapat mendorong siswa untuk mengekspresikan emosi dan menimbulkan kesadaran sosial melalui partisipasi spontan yang melibatkan analisis permasalahan kehidupan nyata. Pada pelaksanaan model *role play* berbasis media *capcut*, peneliti menemukan siswa melakukan peran seolah-olah berada pada situasi yang sebenarnya sehingga setiap tindakan yang dilakukan dapat mencerminkan pembelajaran yang sedang dipelajari.

Menurut Lestari dan Sucipto (2022:117), salah satu kelebihan model pembelajaran *role play* adalah menempatkan siswa pada situasi belajar sehingga memudahkan mereka mengingat suatu informasi. Gambaran baik peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari pelaksanaan tes hasil belajar dan outcome yang diperoleh. Uno dalam Oktifa (2022) menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran yaitu persiapan/pemanasan, memilih pemain, mendekorasi panggung, menunjuk siswa menjadi pengamat, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, bermain peran ulang, diskusi dan evaluasi, berbagi pengalaman dan menyimpulkan. Pelaksanaan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* di dalam kelas terlaksana dengan baik dan disetiap siklus mengalami peningkatan yang baik.

4.2.5 Keterbatasan Hasil Analisis Dan Penafsiran Temuan

Hasil penafsiran temuan dalam penelitian ini terbatas karena permasalahan hanya dibatasi pada dua variabel yaitu: (1) Penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut*, dan (2) hasil belajar siswa. Peneliti membatasi masalah dikarenakan oleh keterbatasan waktu dan sumber daya. Berdasarkan fakta tersebut, beberapa kemungkinan mungkin muncul, antara lain:

1. Penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* yang dianggap sebagai metode pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil

belajar siswa hasilnya akan berbeda jika dalam penerapannya dipadukan dengan metode pembelajaran lain.

2. Penerapan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* yang dianggap sebagai metode pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa hasilnya berbeda jika dalam penerapannya kurang mempedulikan teori yang mendasarinya.

BAB V

PENUTUP

5.1 Rangkuman

- a. Untuk tahun ajaran 2023–2024 model pembelajaran role play berbasis media capcut berhasil dimanfaatkan pada kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua. Hal ini terlihat dari lembar pengamatan guru pada siklus I pertemuan pertama sebesar 43,18% dan pertemuan kedua sebesar 52,27%. Pada siklus II mengalami peningkatan dimana pada pertemuan pertama diperoleh hasil lembar observasi guru sebesar 88,63% dan pertemuan kedua sebesar 97,72%. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dimana pada pembelajaran siklus I diperoleh persentase pengamatan pada pertemuan pertama yaitu 42,81% dan pertemuan kedua sebesar 50,78%. Sehingga persentase rata-rata lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I adalah 46,80%. Pembelajaran siklus II, diperoleh persentase pengamatan aktivitas siswa pada pertemuan pertama yaitu 72,50% dan pertemuan kedua sebesar 89,22%. Sehingga analisis persentase rata-rata lembar observasi aktivitas siswa pada siklus II sebesar 80,86%.
- b. Pada siklus I penerapan model pembelajaran role play berbasis media capcut menghasilkan hasil belajar siswa dengan rata-rata hitung 73,52, tingkat ketuntasan 65,63 persen, dan tuntas mata kuliah sebanyak 21 siswa. Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa yang dihitung sebesar 80,33 dan tingkat ketuntasan sebesar 90,63 persen dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 29 siswa.
- c. Hasil analisis temuan penelitian dapat dideskripsikan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* di kelas VIII SMP Negeri 1 Tuhemberua.

5.2 Saran

1. Dalam proses pembelajaran sebaiknya guru dapat menerapkan model pembelajaran *role play* berbasis media *capcut* sesuai dengan materi yang diajarkan, agar pembelajaran lebih bermakna dalam kehidupan siswa.
2. Penelitian ini hendaknya dilanjutkan lebih luas.
3. Hasil penelitian ini hendaknya dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. Suharsimi, 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Basri, H. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajr Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*, 38-53.
- Departemen pendidikan nasional (2010). *Petunjuk Teknis Penyusunan Perangkat Penilaian Afektif Dan Psikomotor di Sekolah Menengah Pertama*, Jakarta :Depdiknas
- Hamalik, 2001, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara
- Husamah, Restian, A., & Widodo, R. (2019). *Pengantar Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Isorak'atun, & Rosmala, A. (2021). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ispratiwi, D., & Mellisa. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 39-45.
- Johar, R., & Hanum, L. (2021). *Strategi Belajar Mengajar: Untuk Menjadi Guru yang Profesional*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Kristin, F. (2018). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal refleksi Edukatika*, 172-176.
- Kusumah , W., & Dwitagama, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta-Barat: Indeks.
- Lestari, P. P., & Sucipto, A. (2022). *Strategi Pembelajaran Ekonomi* . Mojokerto: PT Teguh Ikhyak Properti Seduluran (TIPS).
- Leuwol, F. S., & dkk. (2023). *Top 10 Model Pembelajaran Abad 21*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Maulana, A. (2023). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Maulani, G., & dkk. (2024). *Komunikasi Pendidikan* . Serang-Banten: PT.Sada Kurnia Pustaka.

- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik*. Pontianak: Yudha English Gallery.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Electro*, 36-37.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist dan Tarbiyah*, 175-187.
- Oktifa, N. (2022). *Mengenal Metode Pembelajaran Role Playing* . Dipetik April 3, 2024, dari Aku Pintar Blogs: <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/mengenal-metode-pembelajaran-role-playing>
- Ponidi, Dewi, N. A., & dkk. (2021). *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Purba, 2005, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: Dia Rakyat
- Rahman , S. (2023). *Pintar Editing Video Dengan Capcut*. Rempoa: Elex Media Komputindo.
- Rahmi, S. (2021). *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Riduwan, 2008, *Belajar Mudah Penelitian*, Bandung: Alfabeta
- Riduwan, 2015, *Belajar Mudah Penelitian*, Bandung: Alfabeta
- Rofa'ah. (2016). *Pentingnya Kompetensi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran dalam Perspektif Islam*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Sari, M. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS siswa kelas V MIS Lamgugib Banda Aceh*. Banda-Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-raniry.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran* . Yogyakarta: Deepublish.
- Sudjana, 2011, *Penilaian Hasil Belajar mengajar*, PT, Remaja Rosdakarya, Bandung
- Sudjana. Nana, 2008, *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito

Tarigan , A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing IPS Siswa Kelas III SD negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 102-112.

Wijaya, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (role play) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS . *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 16-20.

Winkel, 2001, *Teori Pembelajaran*, Semarang: Unnes

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAY BERBASIS MEDIA CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 TUHEMBERUA

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	www.scribd.com Internet	91 words — 1%
2	ojs.ikipgunungsitoli.ac.id Internet	89 words — 1%
3	repository.uinbanten.ac.id Internet	65 words — 1%
4	pgsd.fkip.unri.ac.id Internet	63 words — 1%
5	ejournal.ummuba.ac.id Internet	56 words — 1%
6	ejournal.undiksha.ac.id Internet	43 words — 1%
7	id.scribd.com Internet	37 words — 1%
8	pt.scribd.com Internet	37 words — 1%
9	contohskripsi2012.blogspot.com Internet	36 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES < 1%

EXCLUDE MATCHES OFF