

Peningkatan Hasil Belajar Transformasi Geometri Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Metode Role Playing Kelas X Geomatika SMKN 2 Pekanbaru

Zahara

SMK Negeri Pekanbaru

Email: Zaharasmkn2pku@gmail.com

Abstrak

Permasalahan yang ingin dikaji dalam penelitian tindakan ini adalah: apakah metode Role Playing pada Kelas X Geomatika SMK Negeri 2 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2019/2020 dapat meningkatkan hasil belajar Matematika? Tujuan penelitian yang hendak diperoleh adalah: (a) Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa mata pelajaran matematika dengan kompetensi dasar transformasi geometri dengan "metode role playing. (b) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Geomatika SMKN 2 Pekanbaru pada kompetensi dasar transformasi geometri. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak dua putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa Kelas X Geometri. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II yaitu, siklus I 20.4 % dan siklus II 94.1 %. Simpulan dari penelitian bahwa Metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kelas X Geometri SMK Negeri 2 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2019/ 2020

Kata Kunci: Hasil Belajar, Transformasi Geometri, Metode, Role Playing

Abstract

The problem to be studied in this action research is: can the Role Playing method in Class X Geomatics SMK Negeri 2 Pekanbaru in the 2019/2020 academic year improve mathematics learning outcomes? The research objectives to be obtained are: (a) To find out the learning activities of students in mathematics with the basic competence of geometric transformation with the "role playing method. (b) To improve the learning outcomes of students in class X Geomatics at SMKN 2 Pekanbaru on the basic competencies of geometric transformation. This study uses two rounds of action research. Each round consists of four stages, namely: design, activities and observations, reflection, and revision. The targets of this study were students of Class X Geometry. The data obtained were in the form of formative test results, observation sheets for teaching and learning activities. From the results of the analysis, it was found that student learning achievement increased from cycle I and cycle II, namely, cycle I 20.4% and cycle II 94.1%. The conclusion from the research is that the Role Playing Method can improve student learning outcomes. Class X Geometry SMK Negeri 2 Pekanbaru for the 2019/2020 Academic Year

Keywords: Learning Outcomes, Geometry Transformation, Methods, Role Playing

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia diharapkan mampu menciptakan insan-insan pendidikan yang kreatif, energik, kolaboratif menghasilkan siswa yang mampu bersaing dengan dunia luar. Peran dan fungsi guru sangat penting dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, situasi yang dihadapi guru dalam melaksanakan pengajaran mempunyai pengaruh besar terhadap proses belajar mengajar itu sendiri. Dengan demikian, guru sepatutnya peka terhadap berbagai situasi yang dihadapi, sehingga dapat menyesuaikan pola tingkah lakunya dalam mengajar dengan situasi yang dihadapi. Salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki guru adalah merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar. Kemampuan ini membekali guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pengajar. Belajar dan mengajar terjadi pada saat berlangsungnya interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 pasal 1: standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi kelulusan.

Hal ini juga terdapat pada Peraturan Menteri (Permen) Pendidikan Nasional No. 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, di sini dinyatakan bahwa visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai peñata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia berkualitas menjadi produktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran umum yang sangat penting dalam menunjang mata pelajaran produktif. Untuk itu perlunya metode/ cara yang lebih kreatif dalam penyampaian setiap kompetensi dasar yang disajikan, terutama mapel transformasi geometri yang dalam hal ini menjadi momok pada kelas X Geomatika SMKN 2 Pekanbaru, setiap pertememuan kompetensi dasar tersebut.

Untuk itu perlunya metode atau cara dalam meningkatkan hasil belajar matematika terutama kompetensi dasar transformasi geometri. Dalam hal ini peneliti mencoba menerapkan “Metode Role Playing” secara individu dengan memaksimalkannya dalam kelompok-kelompok belajar kecil.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian saintifik, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan menggunakan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar. Selanjutnya penelitian ini dilakukan di SMK N 2 Pekanbaru 2019/ 2020. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Tema “ Transformasi Geometri”. Instrumen pengumpulan data adalah penilaian per siklus. Penilaian per siklus digunakan untuk mengukur variabel yang digunakan dalam penelitian meningkatkan hasil belajar

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan yang akan dipaparkan merupakan analisis dari data-data yang diperoleh oleh peneliti selama melakukan penelitian yang mana teknik analisis data yang digunakan mencakup analisis data tes yakni dengan melakukan tes untuk mengetahui kemampuan siswa sehingga penulis dapat merencanakan tindakan yang akan diambil dalam memperbaiki proses pembelajaran.

Data hasil belajar diperoleh berdasarkan tes uji kompetensi dalam bentuk soal praktek, masing-masing soal diberi bobot nilai sesuai dengan tingktan kesukaran soal dengan skala 0 sampai dengan 100. Dengan menggunakan analisis ini dapat ditentukan hasil dan tingkat ketuntasan belajar siswa sebagaimana yang telah dipaparkan secara ringkas pada tabel 3 dan tabel 5.

Dari data pada tabel 3 dan 5 dapat dilakukan analisis pada tingkat perkembangan hasil belajar dari siklus ke siklus dengan didasarkan nilai kognitif, analisis data akan ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 1. Analisis Perkembangan Hasil Belajar dari Siklus I ke Siklus II

Hasil Belajar	Kuantitas
Meningkat	32
Menurun	-
Tetap	-

Tabel 2. Hasil belajar siklus I

Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Nilai > 70	Nilai < 70	Tuntas Belajar	Tidak Tuntas Belajar
36 Orang	62.89	7 Orang	27 orang	20.6 %	39.4 %

Tabel 3. Hasil belajar siklus II

Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Nilai > 70	Nilai < 70	Tuntas Belajar	Tidak Tuntas Belajar
36 Orang	75.22	32	2	94.1 %	5.9 %

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan menggunakan metode “ Role Play “ dapat meningkatkan pemahaman siswa pada kompetensi dasar transformasi geometri mata pelajaran matematika .
2. Setiap tugas yang diberikan harus dikumpul tepat waktu dan diperiksa dengan cermat.
3. Pembuatan lembar kerja terstruktur memaksimalkan tingkat pengerjaan yang sempurna dan memperkecil kesalahan dalam perhitungan

DAFTAR PUSTAKA

- B. Uno, Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahri Djamarah, Syaiful. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang. Depdiknas
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hartono. 2000. *Strategi Pembelajaran*. Pekanbaru: LSKF2P.
- <http://www.scribd.com/doc/27950433/Pengertian-Tujuan-Dan-Prinsip-Penilaian-Hasil-Belajar>
- Ibrahim. 2011. *Peningkatan Kemampuan Komunikasi, Penalaran dan Pemecahan Masalah Matematika serta Kecerdasan Emosional melalui Pembelajaran BerbasisMasalah pada Siswa SMA*. Disertasi. SPS UPI. Bandung.
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Lie, Anita. 2007. *Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Grasindo.
- Misrawati. 2008. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IVB SD Negeri 015 Marpoyan Damai*. Universitas Terbuka
- Muhsetyo, Gatot. 2007. *Pembelajaran Matematika di SD*. Jakarta: UT.
- Nana Sudjana, 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar baru algesindo : Bandung
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperatif Learning Teori Riset dan Praktis*. Bandung: Nusa Media
- Surya. 2001. *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.