



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAY BERBASIS
CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA DI SMP NEGERI 1 TUHEMBERUA**
Onema Berkat Yudikasih Gea, Arianto Lahagu, Bezisokhi Laoli, Yearning Harefa⁴⁾

¹²³⁴⁾ Universitas Nias

onemaberkatyudikasihgea@gmail.com

ABSTRAK: Kurangnya motivasi belajar siswa yang berdampak pada penurunan hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Tuhemberua disebabkan penerapan model pembelajaran yang kurang efektif. Berkaitan dengan hal tersebut, penulis melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran Role Play berbasis capcut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penerapan model pembelajaran tersebut, serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Tuhemberua. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan dua siklus pada pelaksanaannya. Dari hasil penelitian diketahui bahwa persentase nilai lembar observasi guru dan siswa serta lembar hasil belajar siswa pada siklus I tidak sebesar pada siklus II. Pada siklus II, rata-rata lembar observasi guru, lembar observasi siswa dan hasil belajar siswa meningkat sebesar 93,18%, 80,86%, dan 80,33% dengan presentase ketuntasan siswa pada mata pelajaran sebesar 90,63%. Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran Role Play berbasis capcut.

Kata kunci : Hasil Belajar, Model Pembelajaran

Pendahuluan

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 UU No 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. (Restian & Widodo, 2019), mengatakan “ pendidikan adalah perubahan tata laku dan 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 diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya, melalui tahapan pengajaran, pelatihan dan penelitian (Rosadi & Wulandari, 2024). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang

menjadi komponen esensial bagi individu dalam menjalani kehidupannya, dengan rasio seimbang antara softskill dan hardskill sehingga membentuk manusia 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).

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 (Gulo dkk., 2024). Subjek yang menjadi sasaran dalam proses belajar mengajar adalah peserta didik. M.Nurul Huda dalam (Maulani, 2024) , 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).

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, (Halawa & Laoli, 2023) . Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar (Ponidi dkk., 2021) . Era globalisasi dan kemajuan teknologi yang begitu pesat akan mempengaruhi cara belajar peserta didik dan metode ajar seorang pendidik. Terdapat tuntutan yang harus dilakukan supaya siswa tidak merasa bosan dan malas untuk belajar, seperti membuat kelas tidak kaku, aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Nana Sudjana menjelaskan hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang dicapai oleh siswa setelah menerima pembelajaran dari guru di sekolah dan kelas tertentu (Nurrita, 2018).

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 capaian 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 (Laoli & Ndraha, 2022) . Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif adalah model pembelajaran role play.

Model role play adalah suatu model yang berlandaskan pada individu dan kelompok dalam memecahkan suatu masalah. Menurut (Maulana, 2023) 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. (Yusnarti & Suryaningsih, 2021) 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 terdahulu yang dilakukan oleh (Tarigan, 2017) menyimpulkan bahwa 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 yang dilakukan oleh (Basri, 2017) memperoleh hasil pembelajaran dengan menggunakan role play dapat mendukung pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Wijaya, 2020), menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran role play dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV di SD Negeri 1 Walantaka. Dari ketiga penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role play ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. (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. 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. Menurut (Tiwi & Mellisa, 2023), Capcut adalah aplikasi yang digunakan untuk mengedit video pada software android atau personal computer (PC) yang terdapat di play store. Aplikasi ini dapat digunakan oleh kalangan pemula dan profesional. Aplikasi Capcut menawarkan editing video yang menarik, dengan banyak elemen dan efek yang luar biasa, (Rhamdan, 2024). Menurut penelitian (Tiwi & Mellisa, 2023), 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.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui penerapan model pembelajaran role play berbasis capcut kepada siswa di SMP Negeri 1 Tuhemberua. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran role play. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi siswa agar mendapatkan pola pembelajaran yang baik dalam

kelas sehingga dapat lebih mudah dan memahami materi pembelajaran, Selain itu manfaat bagi guru mata pelajaran, selain menambah referensi ilmu pengetahuan, juga mampu menemukan solusi permasalahan dalam pembelajaran selama ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (classroom action research). (Susilo dkk., 2022) 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.

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). 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 (Saputra, 2021) bahwa tindakan atau pengalaman pada siklus I guru akan kembali mengikuti langkah perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi pada siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII-1 di SMP Negeri 1 Tuhemberua yang berjumlah 32 siswa. 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). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian lembar observasi untuk guru dan peneliti, lembar observasi untuk siswa, dokumentasi dan tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan pada penelitian tindakan kelas dalam setiap siklus yaitu terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. 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. Untuk melakukan analisis data yang telah terkumpul, peneliti melakukan langkah-langkah pengolahan yang terdiri dari I pengolahan hasil observasi dan pengolahan hasil belajar.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil

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. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, peneliti memberikan tes hasil belajar kepada peserta didik. Dari tes tersebut diperoleh data dan diolah sebagai hasil penelitian sebesar 73,52 dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 65,63%. Keadaan ini masih belum mencapai indikator tindakan ketuntasan yang diharapkan yaitu 75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada siklus I

belum mencapai target dan dilanjutkan pada siklus ke II dengan memperbaiki kelemahan-kelemahan pada pembelajaran 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% dan rata-rata hasil observasi aktivitas siswa sebesar 46,80% serta tingkat ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 65%. 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.

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. Setelah berakhirnya pelaksanaan pembelajaran dari pertemuan 1 dan 2 pada siklus II, maka peneliti melakukan evaluasi hasil belajar dengan menggunakan tes hasil belajar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Dari hasil evaluasi tes hasil belajar yang dilaksanakan diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 80,33 dan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 90,63% dengan jumlah siswa yang tuntas 29 dari 32 siswa di kelas VIII-1 dan dapat dikategorikan di antara interval baik dan sangat baik. 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.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran role play, maka diperoleh jawaban atas permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya pada pendahuluan. 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% dan pertemuan kedua sebesar 52,27%. Hasil rata-rata lembar observasi guru pada siklus I adalah 47,73%. Siklus II pertemuan pertama diperoleh hasil lembar observasi guru sebesar 88,63% dan pertemuan kedua sebesar 97,72%. Hasil rata-rata lembar observasi guru pada siklus II sebesar 93,18%. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dimana pada siklus I pertemuan pertama diperoleh 42,81% dan pertemuan kedua sebesar 50,78%. Rata-rata hasil lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar 46,80% dan mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan pertama sebesar 72,50% dan pertemuan kedua sebesar 89,22%. Rata-rata hasil lembar observasi siswa pada siklus II sebesar 80,86%.

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 dan

persentase ketuntasan sebesar 65,63 %, 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. dan persentase ketuntasan sebesar 90,63% dengan jumlah siswa yang tuntas 29 orang. Berdasarkan data yang telah di jelaskan 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.

Terkait dengan analisis temuan penelitian, dapat dijelaskan bahwa berdasarkan analisis data lembar observasi guru pada siklus I diperoleh persentase pengamatan pada pertemuan pertama yaitu 43,18% dan pertemuan kedua sebesar 52,27%. Sehingga analisis persentase rata-rata lembar observasi guru pada siklus I adalah 47,73%. Dengan tahapan yang sama dilakukan pada siklus II, diperoleh persentase pengamatan guru pada pertemuan pertama yaitu 88,63% dan pertemuan kedua sebesar 97,72%. Sehingga analisis persentase rata-rata lembar observasi guru pada siklus II sebesar 93,18%.

Berdasarkan analisis data lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I, diperoleh persentase pengamatan pada pertemuan pertama yaitu 42,81% dan pertemuan kedua sebesar 50,78%. Sehingga analisis persentase rata-rata lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I adalah 46,80%. Dengan tahapan yang sama dilakukan pada 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%.

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

Perbandingan hasil temuan dengan penelitian terdahulu dapat dijelaskan sebagai berikut. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh 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.

Berdasarkan perbandingan hasil temuan penelitian dengan teori dapat dijelaskan sebagai berikut. Maulana (2023) menjelaskan bahwa model pembelajaran role play merupakan model yang mengembangkan imajinasi dan daya khayal siswa untuk menguasai pelajaran yang telah disampaikan. Salah satu tokoh yang memelopori 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. Yulianto, et al (2020:99) menjelaskan bahwa model role play adalah rangkaian kegiatan yang menekankan pada kemampuan kerjasama, komunikatif dan menginterpretasikan suatu kejadian. Teori ini sangat relevan dengan kegiatan di dalam kelas, siswa dalam kelompok saling bekerjasama supaya penampilan kelompoknya baik. Lestari dan sucipto (2022:117) salah satu manfaat dari model pembelajaran role play yaitu model pembelajaran role play memudahkan peserta didik untuk mengingat materi pembelajaran karena melibatkan dirinya dalam situasi pembelajaran. Pelaksanaan tes hasil belajar dan hasil yang diperoleh memberikan deskripsi baik tentang peningkatan hasil belajar siswa. (Adawiah:2023) 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 mentimpulkan. Pelaksanaan model pembelajaran role play berbasis media capcut di dalam kelas terlaksana dengan baik dan disetiap siklus mengalami peningkatan yang baik.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis menguraikan kesimpulan bahwa 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 peningkatan lembar observasi guru terhadap kegiatan pembelajaran dalam dua kali pertemuan, serta adanya peningkatan aktivitas siswa. Rata-rata peningkatan berada di angka 80,86%. Selain itu kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran melalui penerapan model role play juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Dari dua siklus yang dijalankan, hasil belajar siswa rata-rata mengalami peningkatan pada angka 80,33 dengan persentase ketuntasan sebesar 90,63% dengan jumlah siswa yang tuntas 29 orang. Dari peningkatan tersebut dapat disimpulkan 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.

Dari penelitian yang dilakukan oleh penulis, disarankan agar guru mata pelajaran di SMP Negeri 1 Tuhemberua agar dapat menerapkan model pembelajaran role play berbasis cap cut secara berkesinambungan pada setiap kegiatan pembelajaran dalam kelas. Hal ini, akan berdampak pada peningkatan motivasi siswa dalam

mengikuti setiap mata pelajaran. Selain itu, diharapkan dari penelitian ini, kiranya model pembelajaran role play dapat diterapkan pada sekolah-sekolah lain yang memiliki hambatan dalam proses kegiatan belajar mengajar dalam kelas. Harapannya, kiranya ada penelitian lanjutan yang dapat mengembangkan penelitian ini sehingga dapat menjadi bahan kajian ilmu dan wawasan baik kepada para peserta didik, maupun bagi para guru.

Daftar Rujukan

- Basri, H. (2017). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1(1), 38–53.
- Gulo, P. A., Laoli, E. S., Lase, A., & Harefa, Y. (2024). Analisis Penanaman Nilai Moral dan Etika dalam Proses Pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Kearifan Lokal di SMP Negeri 2 Ma'u Tahun Pelajaran 2023/2024. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 1746–1757.
- Halawa, S., & Laoli, E. S. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMP. *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-SD An*, 3(3), 266–272.
- Johar, R., & Hanum, L. (2021). *Strategi Belajar Mengajar: Untuk Menjadi Guru yang Profesional*. Syiah Kuala University Press.
- Kristin, F. (2018). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Laoli, E. S., & Ndraha, T. P. (2022). Kontribusi Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Kayu. *Jurnal Akuntansi, Manajemen dan Ekonomi*, 1(1), 15–20.
- Maulana, A. (2023). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bumi Aksara.
- Maulani, G. (2024). Unsur-Unsur Komunikasi Pendidikan. *Komunikasi Pendidikan*, 3.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran di jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171–187.
- Ponidi, N. A. K. D., Trisnawati, D. P., Erliza Septia Nagara, M. K., Dwi Puastuti, W. A., & Leni Anggraeni, B. H. S. (2021). *Model pembelajaran inovatif dan efektif*. Penerbit Adab.
- Restian, A., & Widodo, R. (2019). *Pengantar Pendidikan*. UMMPress.
- Rhamdan, D. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Capcut Pada Materi Pernapasan Manusia. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 7(1), 56–74.
- Rosadi, K., & Wulandari, T. (2024). Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII MTs DDI Bontang Tahun Pembelajaran 2022/2023. *NABAWI: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 1(2), 153–170.
- Saputra, N. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).

- Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary*, 5(3), 102–112.
- Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45.
- Wijaya, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 16–20.
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261.