



Implementasi Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Materi Laju Reaksi pada Siswa Kelas XI MAN 2 Kota Palu

Implementation of the Role Playing Method to Improve Chemistry Learning Outcomes on Reaction Rate Material for Class XI Man 2 Students in Palu City

Eniwati

MAN 2 Kota Palu Provinsi Sulawesi Tengah

*Corresponding Author: E-mail: eniwati921@gmail.com

ARTICLE INFO

Manuscript Received: 06 May, 2025
Revised: 26 Jul, 2025
Accepted: 01 Aug, 2025
Date of Publication: 06 Aug, 2025
Volume: 4
Issue: 2
DOI: 10.56338/jemil.v4i2.8287

KEYWORDS

Hasil Belajar;
Role Playing;
Kimia

Learning Outcomes;
Role Playing;
Chemistry

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Implementasi metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Kimia materi Laju Reaksi pada siswa kelas XI MAN 2 Kota Palu di semester 2 tahun pelajaran 2024/2025. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 2 Kota Palu yang terdiri dari 36 siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus yang setiap siklusnya merupakan rangkaian kegiatan yang masing-masing terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan metode pengumpulan data yaitu tes tertulis dengan soal pilihan ganda. Analisis data yang dilakukan dengan cara membandingkan pencapaian nilai hasil belajar tiap siklus dengan ditandai peningkatan Kriteria Ketuntasan Klasikal. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Implementasi metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar Kimia materi Laju Reaksi. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil Pra Siklus sebelum Implementasi metode *Role Playing* hanya ada 17 siswa tuntas atau 42,86% dari 36 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata 47,22, meningkat pada Siklus I yang menunjukkan bahwa siswa belum mencapai kriteria ketuntasan dengan nilai rata-rata 68,75 dimana 22 siswa yang tuntas atau 61,11% dari 36 siswa, kemudian meningkat lagi pada Siklus II kriteria ketuntasan sebesar 88,89% atau 32 siswa yang tuntas dengan nilai rata-ratanya adalah 83,06, hasil ini telah melebihi KKM yang ditentukan.

This study aims to determine whether the implementation of the Role Playing method can improve the learning outcomes of Chemistry students on Reaction Rates for grade XI students of MAN 2 Palu City in the second semester of the 2024/2025 academic year. The subjects in this study were 36 grade XI students of MAN 2 Palu City. This study is a Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles, each cycle consisting of a series of activities, each consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. This Classroom Action Research (CAR) uses a written test with multiple-choice questions as a data collection method. Data analysis was carried out by comparing the achievement of learning outcomes in each cycle, marked by an increase in the Classical Completeness Criteria. Based on the results of this study, it shows that the implementation of the Role Playing method can improve the learning outcomes of Chemistry on Reaction Rates. This can be proven from the results of the Pre-Cycle before the Implementation of the Role Playing method, only 17 students completed the task, or 42.86% of the 36 students, who met the Minimum Completion Criteria (KKM) with an average score of 47.22. This increased in Cycle I, indicating that students had not yet reached the completion criteria, with an average score of 68.75, where 22 students completed the task, or 61.11% of the 36 students. This then increased again in Cycle II, with the completion criteria reaching 88.89%, or 32 students completing the task, with an average score of 83.06. This result has exceeded the specified KKM.

Publisher: Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Palu

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan krusial dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, dan salah satu mata pelajaran esensial yang berkontribusi pada pengembangan berpikir logis dan analitis adalah Kimia. Kimia bukan sekadar kumpulan rumus dan reaksi, melainkan ilmu yang menjelaskan fenomena alam di sekitar kita, mulai dari proses fotosintesis hingga pengembangan material baru. Oleh karena itu, pembelajaran Kimia yang efektif sangat penting untuk membekali siswa dengan pemahaman konsep yang mendalam dan kemampuan aplikatif. Namun, realitas di lapangan sering menunjukkan bahwa pembelajaran Kimia masih dihadapkan pada berbagai tantangan, terutama terkait dengan metode pengajaran yang kurang variatif dan cenderung konvensional.

Salah satu materi dalam Kimia yang sering dianggap sulit dan abstrak oleh siswa adalah Laju Reaksi. Konsep-konsep seperti orde reaksi, tetapan laju reaksi, energi aktivasi, dan faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi memerlukan pemahaman yang komprehensif dan kemampuan visualisasi yang baik. Pembelajaran yang didominasi oleh ceramah, pencatatan rumus, dan pengerjaan soal latihan semata seringkali membuat siswa merasa bosan, kurang termotivasi, dan kesulitan mengaitkan konsep teoritis dengan aplikasi nyata. Akibatnya, hasil belajar siswa pada materi ini seringkali belum optimal, bahkan cenderung rendah.

Kondisi ini tidak hanya terjadi di banyak sekolah pada umumnya, tetapi juga teridentifikasi di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Palu, khususnya pada siswa kelas XI. Observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran Kimia menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep Laju Reaksi. Mereka cenderung menghafal tanpa memahami esensi konsep, sehingga mudah lupa dan kesulitan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang berbeda. Rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, kurangnya inisiatif untuk bertanya, serta hasil ulangan harian yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) menjadi indikasi kuat perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran.

Implementasi metode Role Playing diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Siswa didorong untuk berpikir kreatif, berkolaborasi dengan teman, serta menginternalisasi konsep Laju Reaksi secara lebih mendalam. Ketika siswa memerankan peran, mereka secara tidak langsung mempraktikkan konsep, mengidentifikasi hubungan antar variabel, dan memvisualisasikan proses yang kompleks. Hal ini tentu akan berbeda dengan sekadar mendengarkan penjelasan guru atau mencatat di buku. Dengan demikian, metode role playing berpotensi besar untuk meningkatkan hasil belajar Kimia siswa, baik dari aspek kognitif (pemahaman konsep dan pemecahan masalah), afektif (minat dan motivasi belajar), maupun psikomotorik (keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi).

Berangkat dari pemikiran di atas, penelitian ini memfokuskan pada implementasi metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar Kimia materi Laju Reaksi pada siswa kelas XI MAN 2 Kota Palu. Penelitian ini bertujuan untuk menggali secara mendalam bagaimana metode role playing dapat diaplikasikan secara efektif, bagaimana respons siswa terhadap metode ini, dan sejauh mana peningkatan konsep dan hasil belajar dapat dicapai. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan guna mengatasi kesulitan belajar Kimia, khususnya materi Laju Reaksi, serta memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pendidikan di MAN 2 Kota Palu.

METODOLOGI

Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dan kolaboratif dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas pembelajaran serta profesionalitas guru secara berkelanjutan (Ningrum, 2014). Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan dari guru yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Suwandi, 2010). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua Siklus, dimana satu Siklus terdiri atas tiga kali pertemuan. Setiap Siklus nya terdiri dari dari tahap perencanaan tindakan (plan), pelaksanaan (act), pengamatan (observe), dan refleksi (reflect).



Gambar 1. Siklus Model Kemmis & Taggart
 (Sumber: Zainal Aqib, 2009: 23)

Perencanaan disesuaikan dengan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran selanjutnya. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran merupakan langkah nyata terhadap proses pembelajaran di kelas yang melibatkan aktivitas langsung baik guru maupun para siswanya. Observasi ini nantinya menjadi rujukan awal terhadap data konkret pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Evaluasi merupakan langkah untuk mengukur ketercapaian hasil belajar siswa. Hasil belajar tersebut perlu dianalisa secara cermat yang nantinya menjadi data penting sebagai refleksi kegiatan belajar mengajar terlebih mengenai menerapkan metode pembelajaran. Tahapan kegiatan PTK pada setiap tindakan adalah sebagai berikut:

Perencanaan (plan)

Tahap perencanaan ini merancang mengenai hal yang akan dilakukan sesuai dengan temuan masalah dan gagasan pada pembahasan sebelumnya. Pada tahap ini peneliti menjelaskan apa, mengapa, dimana, kapan, siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan. Peneliti menentukan fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, kemudian membuat sebuah instrumen pengamatan untuk merekam fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Tindakan (act)

Pelaksanaan tindakan merupakan tahap implementasi dari rencana tindakan yang telah disusun dan disiapkan untuk setiap komponen yang diperlukan pada tahap perencanaan. Pada tahap ini guru mengimplementasikan perencanaan dengan implementasi metode Role Playing mulai dari langkah awal saat penyusunan kelompok sampai langkah terakhir yaitu siswa mengikuti evaluasi yang bersifat mandiri.

Observasi (observ)

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan yang dimulai dari kegiatan pendahuluan sampai penutup. Tahapan ini dilaksanakan untuk mengamati dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi saat tindakan berlangsung. Alat bantu lembar observasi, catatan lapangan, dan camera difungsikan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran dan untuk saling melengkapi data. Pada tahap ini, peneliti dibantu dengan observer yang ikut serta mengamati keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan berdasarkan lembar observasi yang sebelumnya telah disusun oleh peneliti.

Refleksi (reflect)

Tahap refleksi ini dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan peneliti untuk memutuskan yang berkenaan dengan hal-hal yang sudah mencapai keberhasilan, kekurangan, dan cara mengatasi dan menentukan tindakan selanjutnya.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MAN 2 Kota Palu yang beralamat di Jalan M. Husni Thamrin NO. 41 Kota Palu Provinsi Sulawesi Tengah. Penelitian dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2024/2025 mulai 5-26 Maret 2025. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas XI MAN 2 Kota Palu berjumlah 36 siswa.

Jenis Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Kota Palu pada mata pelajaran Kimia materi Laju Reaksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua Siklus, masing-masing Siklus terdiri atas tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus akan diberhentikan apabila peneliti dan guru sepakat bahwa penelitian yang dilaksanakan telah meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Adapun penjelasan dari masing-masing Siklus diuraikan sebagai berikut:

Pra Siklus

Sebelum memulai pelaksanaan siklus PTK, terlebih dahulu dilakukan tahapan Pra Siklus. Tindakan ini berupa perencanaan Implementasi Metode Role Playing untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Kimia materi Laju Reaksi. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Mengkomunikasikan kepada guru mengenai implementasi metode Role Playing, sehingga didapatkan persepsi dan pemahaman yang sama antara peneliti dan guru pengampu. 2) Mendiskusikan materi yang akan diajarkan implementasi metode Role Playing. 3) Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan implementasi metode Role Playing dan media pembelajaran yang digunakan. 4) Menyusun instrumen yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data yang meliputi: 1) Kisi-kisi keaktifan belajar siswa dan kisi-kisi unjuk kerja, 2) lembar observasi keaktifan belajar siswa beserta rubrik penilaian keaktifan belajar siswa, 3) soal tes hasil belajarkognitif, 4) soal hasil belajar psikomotor, 5) daftar kelompok, dan 6) alat dokumentasi. 7) Menentukan observer.

Siklus I

Tahap Perencanaan

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan pada tahap perencanaan Siklus I adalah: (1) menyiapkan rencana pembelajaran (RPP) berdasarkan implementasi metode Role Playing, (2) menyiapkan lembar observasi dan rubrik penilaian keaktifan siswa, (3) menyiapkan catatan lapangan.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, guru menerapkan implementasi metode Role Playing. Adapun langkah-langkah pada tahapan ini adalah sebagai berikut:

Pendahuluan

Sebelum implementasi metode Role Playing, guru melakukan hal-hal sebagai seperti: 1) Pengelolaan kelas (absensi). 2) Apersepsi (mengingatkan siswa mengenai materi yang pernah dipelajari pertemuan sebelumnya).

Kegiatan Inti

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam implementasi metode Role Playing adalah sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar serta memotivasi siswa. 2) Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar. 3) Guru menjelaskan teknis pelaksanaan dan aturan pembelajaran dengan implementasi metode Role Playing. 4) Guru menyajikan materi pelajaran, siswa diajarkan tentang apa yang akan mereka pelajari dan mengapa pelajaran tersebut penting. 5) Guru memberikan tugas kelompok. 6) Guru memotivasi serta memfasilitasi kerja siswa dalam kelompok belajar. 7) Guru memberikan informasi dan klarifikasi tentang pertanyaan siswa dan hasil diskusi.

Penutup

Pada kegiatan penutup, guru dan siswa menyimpulkan materi.

Tahap Pengamatan

Peneliti dan observer mengamati dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari tindakan yang telah dilakukan, serta mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan tindakan yang sudah dibuat. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa.

Tahap Refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan evaluasi. Refleksi dilakukan untuk memaknai terhadap proses, masalah, dan segala kekurangan yang terjadi berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Pelaksanaan refleksi ini dilakukan untuk merumuskan perencanaan tindakan pada Siklus berikutnya.

Siklus II

Tahap Perencanaan

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan pada tahap perencanaan Siklus II adalah: (1) menyiapkan rencana pembelajaran (RPP) berdasarkan implementasi metode Role Playing, (2) menyiapkan lembar observasi dan rubrik penilaian keaktifan siswa, (3) menyiapkan catatan lapangan.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, guru melakukan implementasi metode Role Playing. Adapun langkah-langkah pada tahapan ini adalah sebagai berikut:

Pendahuluan

Sebelum implementasi metode Role Playing, guru melakukan hal-hal sebagai seperti: 1) Pengelolaan kelas (absensi). 2) Apersepsi (mengingatkan siswa mengenai materi yang pernah dipelajari pertemuan sebelumnya).

Kegiatan Inti

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam implementasi metode Role Playing adalah sebagai berikut: 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar serta memotivasi siswa. 2) Guru mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar. 3) Guru menjelaskan teknis pelaksanaan dan aturan pembelajaran dengan implementasi metode Role Playing. 4) Guru menyajikan materi pelajaran, siswa diajarkan tentang apa yang akan mereka pelajari dan mengapa pelajaran tersebut penting. 5) Guru memberikan tugas kelompok. 6) Guru memotivasi serta memfasilitasi kerja siswa dalam kelompok belajar. 7) Guru memberikan informasi dan klarifikasi tentang pertanyaan siswa dan hasil diskusi.

Penutup

Pada kegiatan penutup, guru dan siswa menyimpulkan materi.

Tahap Pengamatan

Peneliti dan observer mengamati dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari tindakan yang telah dilakukan, serta mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan tindakan yang sudah dibuat. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa.

Tahap Refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan berdasarkan hasil observasi dan evaluasi. Refleksi dilakukan untuk memaknai terhadap proses, masalah, dan segala kekurangan yang terjadi berkaitan dengan tindakan yang dilakukan. Pelaksanaan refleksi ini dilakukan untuk merumuskan perencanaan tindakan pada Siklus berikutnya.

Teknik dan Instrumen Penelitian

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah data hasil pekerjaan siswa dalam pembelajaran Kimia materi Laju Reaksi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu teknik tes. Teknik tes berupa soal Kimia materi Laju Reaksi yang berjumlah 20 Soal pilihan ganda. Kancana dan Samartana menyampaikan bahwa teknik tes adalah suatu cara untuk melakukan penilaian yang berbentuk tugas yang harus dikerjakan siswa untuk mendapatkan data tentang nilai hasil siswa tersebut yang dibandingkan dengan nilai yang didapatkan kawan-kawannya atau nilai standar yang diterapkan (Nurgiyantoro, 2010).

Dalam penelitian ini teknik tes digunakan untuk mengetahui kemampuan pembelajaran Kimia materi Laju Reaksi dengan implementasi metode Role Playing. Instrumen tes digunakan untuk menguji kemampuan

pembelajaran Kimia materi Laju Reaksi siswa sehingga dapat dihasilkan data yang dapat mendukung proses penelitian.

Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan adalah teknik analisa data deskriptif. Menurut Arikunto (2006), teknik ini digunakan untuk mendeskripsikan data yang diperoleh. Fungsi teknik analisa data yang digunakan untuk memperoleh gambaran tentang hasil belajar.

Nilai rata-rata hasil belajar

$$\text{Rata-rata Skor hasil belajar} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah nilai hasil belajar seluruh siswa

N = Jumlah siswa (Arikunto, 2006)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisa data tes, dengan menggunakan Rumus ketuntasan belajar klasikal:

$$KB = \frac{F}{N}$$

Keterangan:

KB = ketuntasan belajar klasikal

F = jumlah seluruh siswa yang mendapat nilai ≥ 75

N = jumlah seluruh siswa (Arikunto, 2006)

Ketuntasan belajar di kelas XI MAN 2 Kota Palu sebesar ≥ 75 , berdasarkan KKM yang telah disepakati untuk individu yaitu ketuntasan hasil belajar siswa jika siswa mendapat nilai $\geq 75\%$ dari 36 siswa.

Indikator Keberhasilan

Untuk mengetahui keberhasilan dalam proses pembelajaran diperlukan evaluasi secara menyeluruh. Kriteria yang digunakan untuk mengukur keberhasilan dan kegagalan pembelajaran dapat dicermati melalui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan evaluasi kegiatan dan keberhasilan belajar siswa adalah sejauh mana siswa tuntas dalam pembelajaran Kimia materi Laju Reaksi.

Kriteria untuk mengukur tingkat pencapaian keberhasilan pembelajaran Kimia materi Laju Reaksi dinyatakan telah mencapai tujuan pembelajaran jika total jumlah siswa tuntas Kimia materi Laju Reaksi mencapai nilai rata-rata kelas ≥ 75 . Dan proses perbaikan pembelajaran dinyatakan telah mencapai tujuan pembelajaran jika jumlah tuntas pada pembelajaran Kimia materi Laju Reaksi mencapai $\geq 75\%$ dari 36 siswa.

HASIL

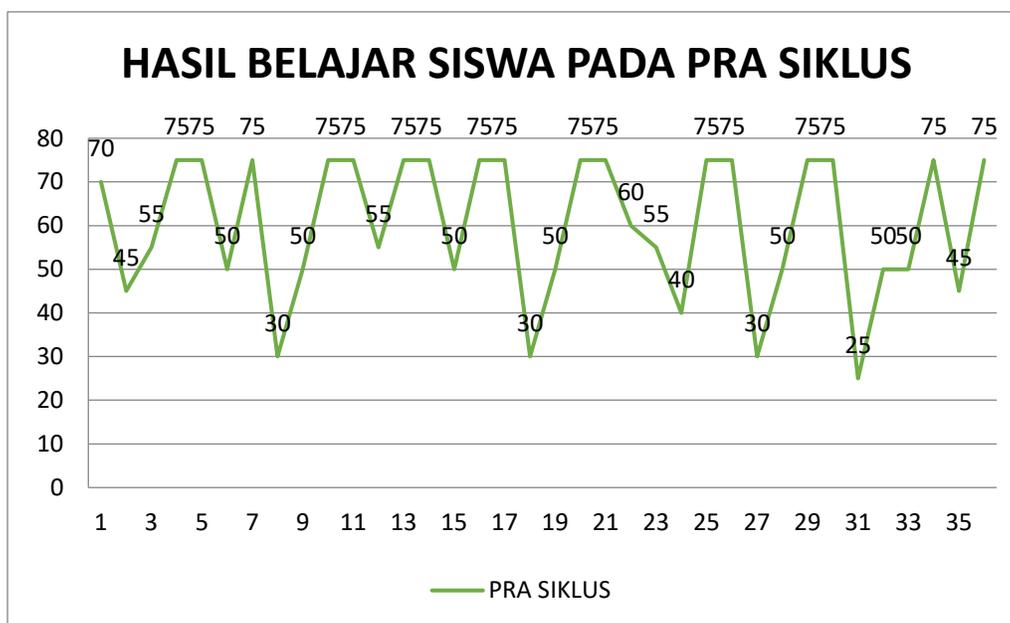
Setelah melaksanakan proses pada Siklus I dan Siklus II sebagai berikut hasil penelitian meningkatnya hasil belajar Kimia materi Laju Reaksi pada siswa kelas XI MAN 2 Kota Palu dengan implementasi metode Role Playing. Aktivitas berkaitan dengan aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang dinilai melalui lembar Kondisi Awal (Pra Siklus).

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Pra Siklus

NO	NAMA SISWA	NILAI	KETUNTASAN
1	AFIFAH ZAHRANI	70	TT
2	AHMAD FA'ADHIL	45	TT
3	AHMAD NAUFAL ZHORIF	55	TT
4	AISYAH DIFA AYUDIA	75	T
5	AKFRIANI	75	T
6	ALIFAH AZZAHRAH	50	TT
7	ALVIAN AWAL SAPUTRA	75	T

8	AMEERA FILDZAH QUEENARA. M	30	TT
9	ANDI NUR AISYAH RABBANI	50	TT
10	AURELLYA ZAZKIA LISWAN	75	T
11	CINTA LESTARI	75	T
12	DEWI ANGGRAINI	55	TT
13	FAHMI NURRIZKI	75	T
14	FILZAH NAILAH	75	T
15	MAZAYU PUTRI IVANKA	50	TT
16	MOH. FARDHAN RAMADHAN	75	T
17	MOH. RAFFY PANYILIE	75	T
18	MUHAMMAD ALIF NUR A.S	30	TT
19	MUHAMMAD FATHURRAHMAN	50	TT
20	MUHAMMAD IMANULLAH	75	T
21	MUHAMMAD ZAHFRAN W	75	T
22	NABILAH AZKIYAH	60	TT
23	NAJWA	55	TT
24	NASYWA INDAH FEBRIANE	40	TT
25	NUR ALYAA` AZZAHRAH	75	T
26	NUR FADILLAH	75	T
27	PRAMUDYA DIVA SIARA	30	TT
28	PUTRA PRATAMA	50	TT
29	RADIATUN RIZMY ADAWIA	75	T
30	RAILA RAHMAN	75	T
31	RENDI	25	TT
32	RHASYA IBRAHIMMOVIC A.	50	TT
33	ROMI BAGUS HARIYANTO	50	TT
34	SELFI LUTFIANI	75	T
35	SISTA AULIA A. LAMARA	45	TT
36	ZAHRA SYAWALIA	75	T

Keterangan: T : Tuntas TT : Tidak Tuntas



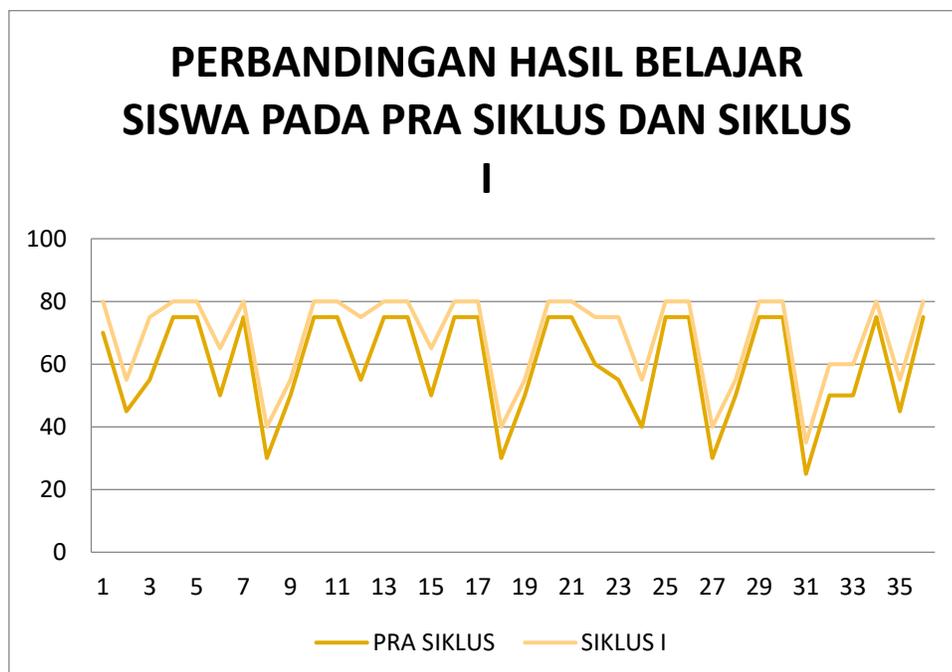
Gambar 3. Grafik Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus

Tabel 2. Data Perbandingan Hasil Belajar Siswa

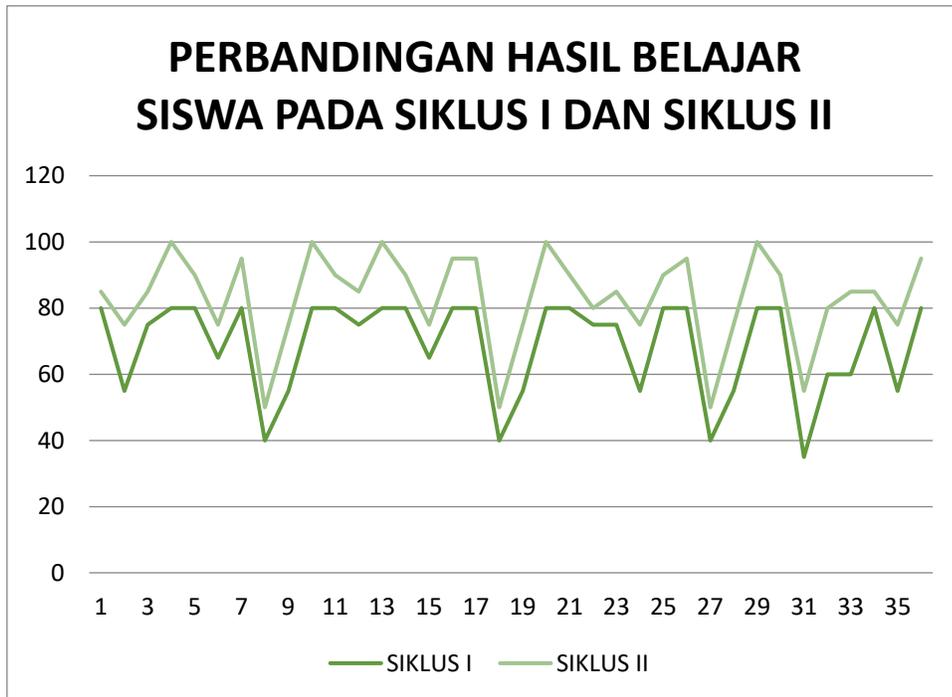
NO	NAMA SISWA	PRA SIKLUS		SIKLUS I		SIKLUS II	
		NILAI	KET.	NILAI	KET.	NILAI	KET.
1	AFIFAH ZAHRANI	70	TT	80	T	85	T
2	AHMAD FA'ADHIL	45	TT	55	TT	75	T
3	AHMAD NAUFAL ZHORIF	55	TT	75	T	85	T
4	AISYAH DIFA AYUDIA	75	T	80	T	100	T
5	AKFRIANI	75	T	80	T	90	T
6	ALIFAH AZZAHRAH	50	TT	65	TT	75	T
7	ALVIAN AWAL SAPUTRA	75	T	80	T	95	T
8	AMEERA FILDZAH QUEENARA. M	30	TT	40	TT	50	TT
9	ANDI NUR AISYAH RABBANI	50	TT	55	TT	75	T
10	AURELLYA ZAZKIA LISWAN	75	T	80	T	100	T
11	CINTA LESTARI	75	T	80	T	90	T
12	DEWI ANGGRAINI	55	TT	75	T	85	T
13	FAHMI NURRIZKI	75	T	80	T	100	T
14	FILZAH NAILAH	75	T	80	T	90	T
15	MAZAYU PUTRI IVANKA	50	TT	65	TT	75	T
16	MOH. FARDHAN RAMADHAN	75	T	80	T	95	T
17	MOH. RAFFY PANYILIE	75	T	80	T	95	T
18	MUHAMMAD ALIF NUR A.S	30	TT	40	TT	50	TT
19	MUHAMMAD FATHURRAHMAN	50	TT	55	TT	75	T
20	MUHAMMAD IMANULLAH	75	T	80	T	100	T
21	MUHAMMAD ZAHFRAN W	75	T	80	T	90	T
22	NABILAH AZKIYAH	60	TT	75	T	80	T

23	NAJWA	55	TT	75	T	85	T
24	NASYWA INDAH FEBRIANE	40	TT	55	TT	75	T
25	NUR ALYAA' AZZAHRAH	75	T	80	T	90	T
26	NUR FADILLAH	75	T	80	T	95	T
27	PRAMUDYA DIVA SIARA	30	TT	40	TT	50	TT
28	PUTRA PRATAMA	50	TT	55	TT	75	T
29	RADIATUN RIZMY ADAWIA	75	T	80	T	100	T
30	RAILA RAHMAN	75	T	80	T	90	T
31	RENDI	25	TT	35	TT	55	TT
32	RHASYA IBRAHIMMOVIC A.	50	TT	60	TT	80	T
33	ROMI BAGUS HARIYANTO	50	TT	60	TT	85	T
34	SELFIE LUTFIANI	75	T	80	T	85	T
35	SISTA AULIA A. LAMARA	45	TT	55	TT	75	T
36	ZAHRA SYAWALIA	75	T	80	T	95	T
TOTAL		2165		2475		2990	
NILAI RATA-RATA KELAS		60,14		68,75		83,06	
JUMLAH SISWA TUNTAS		17		22		32	
JUMLAH SISWA TIDAK TUNTAS		19		14		4	
PERSENTASE KETERCAPAIAN KKM		47,22		61,11		88,89	
TANGGAL PENGUMPULAN DATA		05/03/2025		12/03/2025		19/03/2025	

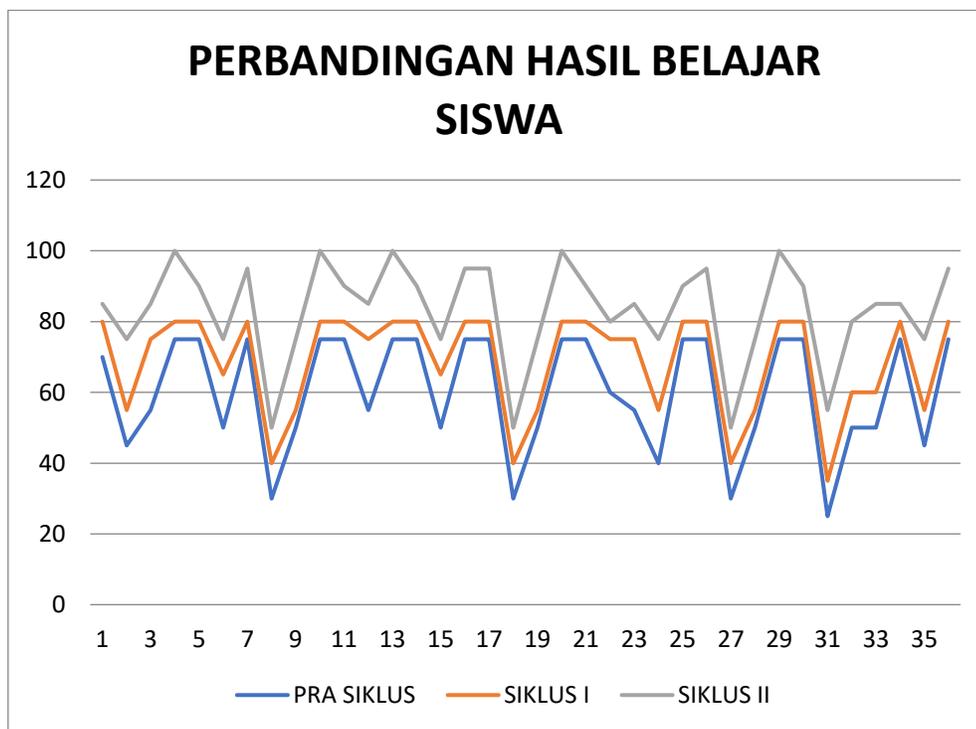
Keterangan: T : Tuntas TT : Tidak Tuntas



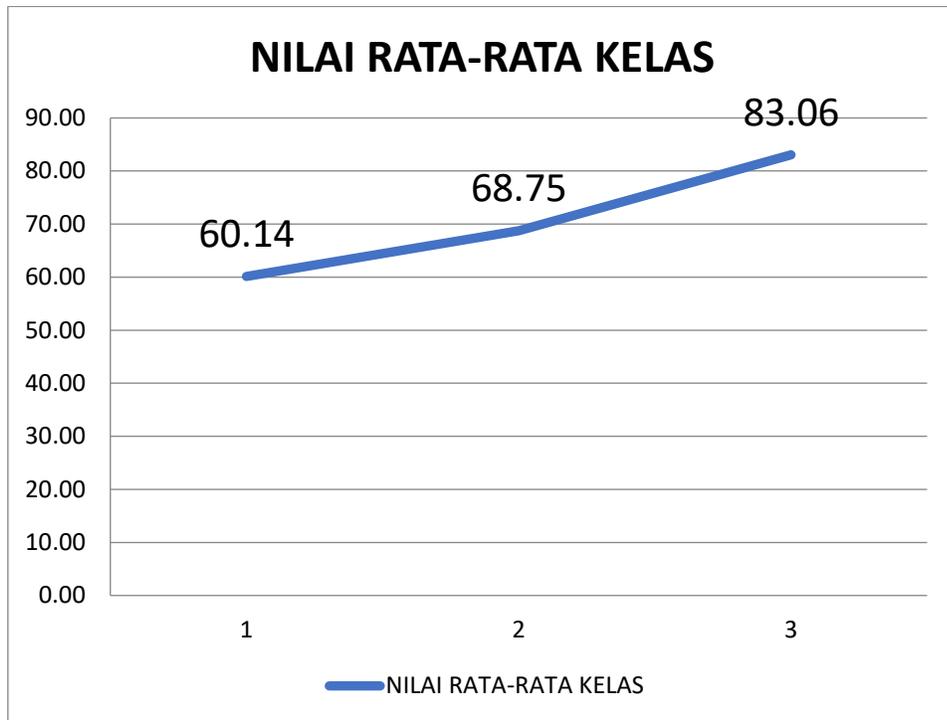
Gambar 4. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus Dan Siklus I



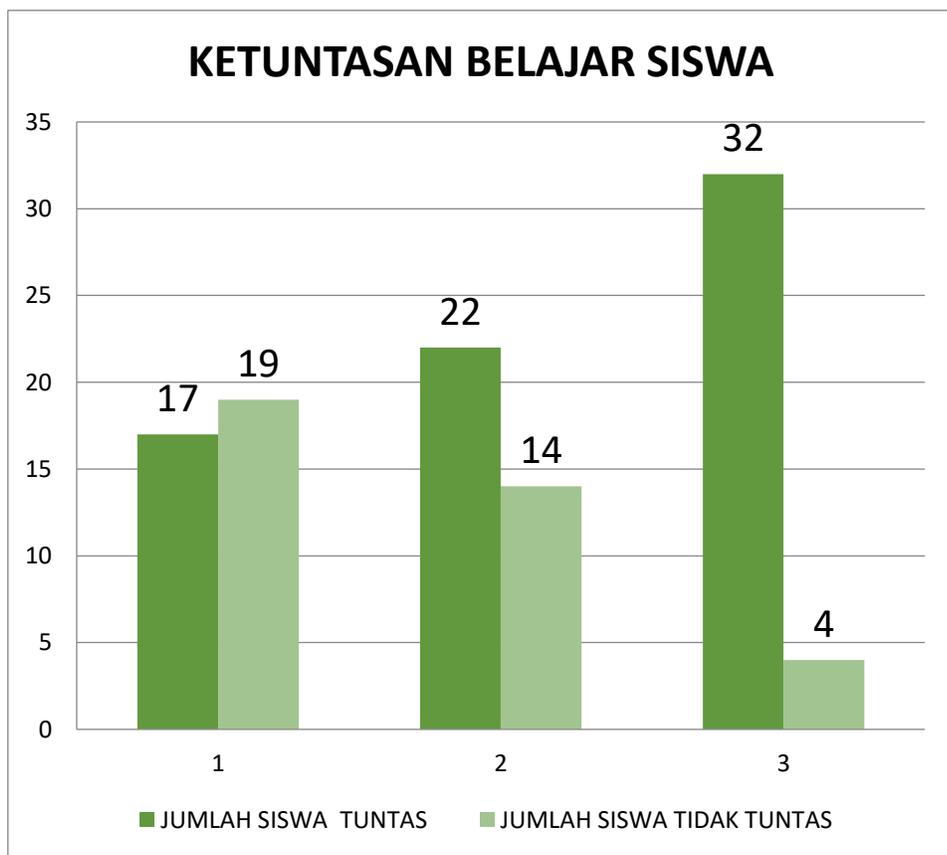
Gambar 5. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I Dan Siklus II



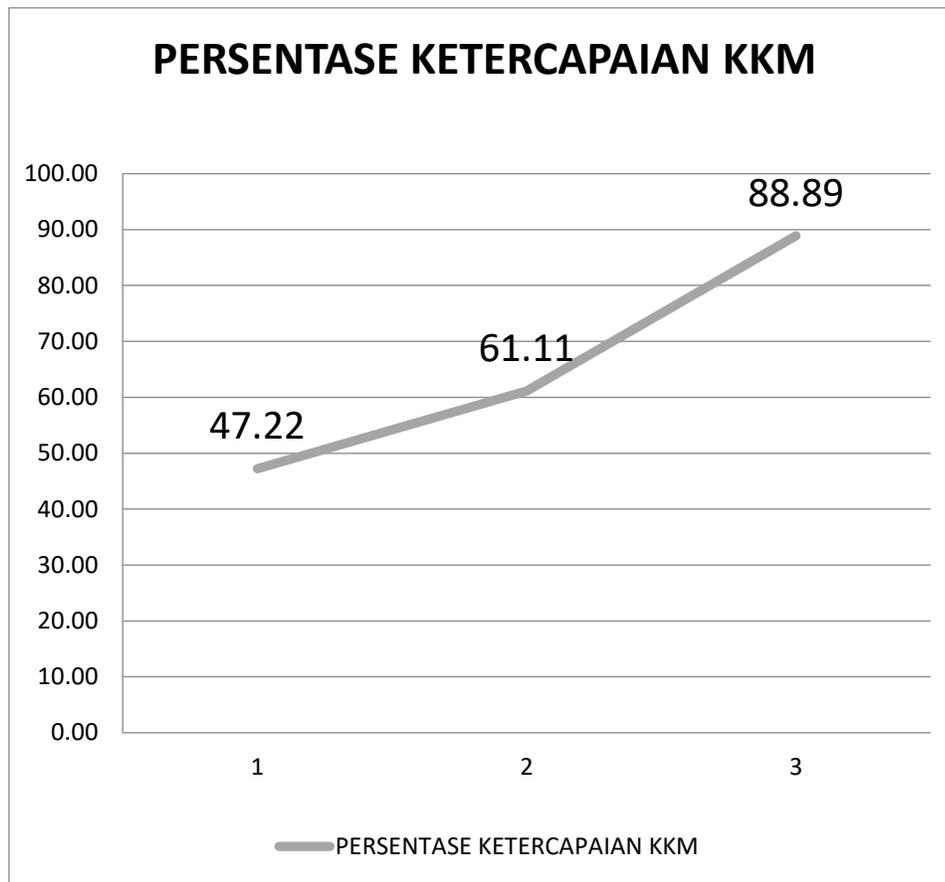
Gambar 6. Grafik Perbandingan Hasil Siswa



Gambar 7. Grafik Nilai Rata-rata Kelas



Gambar 8. Grafik Ketuntasan Belajar



Gambar 9. Grafik Persentase Ketercapaian KKM

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

Analisis

Dari hasil data yang didapat oleh observeri (Pra Siklus), maka proses belajar mengajar yang telah dilakukan dianalisis: proses pembelajaran kurang menarik, kurang lancar dan kurang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran, serta guru tidak menggunakan pendekatan, strategi dan metode pembelajaran yang variatif.

Sintetis

Pada Siklus ini dari proses pembelajaran yang telah dilakukan mulai dari perencanaan sampai pada akhir kegiatan, ternyata belum dapat meningkatkan pemahaman siswa sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru. Hal ini disebabkan karena masih adanya kelemahan yang ditemui sehingga masih menjadi rintangan dalam mencapai peningkatan pemahaman siswa sehingga perlu dilakukan pembelajaran pada Siklus II selanjutnya.

Evaluasi

Berdasarkan hasil data, pada proses pembelajaran pada Siklus I ini, memperlihatkan bahwa proses pembelajaran Kimia materi Laju Reaksi memperlihatkan bahwa tingkat hasil belajar siswa secara klasikal masih di bawah standar, ada 17 siswa tuntas atau 47,22% dari 36 siswa, nilai rata-rata kelas 60,14 belum mencapai nilai KKM ≥ 75 yang diharapkan, maka untuk itu perlu dilakukan kembali Siklus II.

Hasil Penelitian Siklus II

Hasil observasi proses pembelajaran pada Siklus II menunjukkan hal-hal sebagai berikut: 1) Siswa mulai lebih aktif dalam kegiatan belajar, hal ini disebabkan karena guru sudah banyak memberikan bimbingan dan pengayaan tambahan atau penjelasan. 2) Siswa lebih cepat dapat menerapkan Persiapan, Pelaksanaan dan Hasil pada kegiatan pembelajaran Kimia materi Laju Reaksi, guru telah mencoba implementasi metode Role Playing dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MAN 2 Kota Palu pada pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa meningkat signifikan ke angka rata-rata kelas 83,06 dengan 32 siswa tuntas atau 88,89% dari 36 siswa dan telah melebihi KKM ≥ 75 .

Refleksi terdiri dari:

Analisis

Setelah diadakan Siklus II yang diikuti, dengan kelas yang dilakukan sesuai dengan perencanaan dan skenario pembelajaran, maka proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sempurna serta suasana kelas yang kondusif.

Sintetis

Dari hasil analisis di atas maka dapat disimpulkan bahwa kelemahan-kelemahan dan kekurangan pada proses pembelajaran Siklus I telah dapat diatasi dengan baik. Dengan kata lain perbaikan pembelajaran Kimia materi Laju Reaksi di kelas XI MAN 2 Kota Palu telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Evaluasi

Hasil evaluasi proses perbaikan pembelajaran Kimia materi Laju Reaksi di kelas XI MAN 2 Kota Palu dengan implementasi metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran membuktikan bahwa perubahan peningkatan hasil belajar siswa yaitu rata-rata kelas 60,14 dengan 17 siswa tuntas atau 47,22% dari 36 siswa pada Pra Siklus, meningkat menjadi 83,06 dengan 32 siswa atau 88,89% dari 36 siswa pada Siklus II.

Kontribusi Penelitian terhadap Pengetahuan

Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam implementasi metode Role Playing untuk pembelajaran Kimia. Dengan memfokuskan pada materi laju reaksi, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan Role Playing mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa melalui keterlibatan aktif, pengalaman belajar yang kontekstual, serta penguatan kolaborasi antar siswa. Temuan ini memperluas wawasan pendidik tentang pentingnya metode pembelajaran inovatif yang tidak hanya menekankan pada kognisi, tetapi juga afeksi dan psikomotorik dalam pembelajaran sains, khususnya Kimia di tingkat Madrasah Aliyah.

Implikasi Praktis dari Temuan

Implikasi praktis dari temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode Role Playing dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Kimia, khususnya pada materi laju reaksi. Guru dapat mengintegrasikan pendekatan ini dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui peran dan simulasi. Selain itu, metode ini juga dapat meningkatkan kepercayaan diri, kemampuan komunikasi, dan kerja sama antar siswa, yang merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran abad 21.

Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini terletak pada ruang lingkup sampel yang hanya mencakup satu kelas di MAN 2 Kota Palu, sehingga hasil temuan belum dapat digeneralisasi secara luas ke konteks sekolah atau madrasah lain dengan karakteristik berbeda. Selain itu, durasi pelaksanaan metode Role Playing dalam penelitian ini relatif singkat, sehingga belum dapat mengukur dampak jangka panjang terhadap hasil belajar siswa. Faktor-faktor eksternal seperti kesiapan guru, ketersediaan waktu, dan karakter siswa juga berpotensi memengaruhi efektivitas metode yang diterapkan namun belum dianalisis secara mendalam dalam studi ini.

Saran untuk Penelitian Masa Depan

Untuk penelitian masa depan, disarankan agar metode Role Playing diterapkan pada berbagai materi Kimia lainnya serta di lingkungan sekolah yang berbeda untuk menguji konsistensi dan validitas hasil penelitian ini. Penelitian selanjutnya juga dapat memperluas cakupan sampel dan menggunakan desain eksperimen dengan kontrol yang lebih ketat guna memperoleh data yang lebih komprehensif. Selain itu, penting untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari metode ini terhadap motivasi belajar, keterampilan sosial, dan pemahaman konseptual siswa, serta mempertimbangkan integrasi teknologi untuk mendukung pelaksanaan Role Playing secara lebih menarik dan efektif.

KESIMPULAN

Sebelum (pra siklus) implementasi metode Role Playing didapatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata kelas 60,14 dengan 17 siswa tuntas atau 47,22% dari 36 siswa. Rendahnya hasil belajar siswa membuat peneliti ingin melakukan upaya perbaikan melalui penelitian tindakan kelas.

Implementasi metode Role Playing pada pelajaran Kimia materi perubahan materi dan pemisahan campuran, guna meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XI MAN 2 Kota Palu terbukti pada siklus I nilai rata-rata 60,14 dengan 17 siswa tuntas atau 47,22% dari 36 siswa. Meningkatkan nilai rata-rata kelas pada siklus II menjadi 83,06 dengan 32 siswa atau 88,89% dari 36 siswa.

Dari data penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa implementasi metode Role Playing telah berhasil meningkatkan hasil belajar Kimia materi Laju Reaksi pada siswa kelas XI MAN 2 Kota Palu, sehingga layak untuk diterapkan di MAN 2 Kota Palu Provinsi Sulawesi Tengah.

Implementasi metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar kelas XI MAN 2 Kota Palu, pada pelajaran Kimia materi Laju Reaksi dapat digunakan dalam proses pembelajaran guna hasil belajar siswa di kelas.

Guru dapat secara aktif kreatif membuat kondisi kelas yang menyenangkan dan responsif guna meningkatkan semangat dalam pembelajaran yang akan diikuti oleh para siswa.

Dalam implementasi metode Role Playing memerlukan keuletan yang dalam baik dari siswa maupun guru guna menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan efisien.

KONFLIK KEPENTINGAN

Tidak ada konflik kepentingan.

PENDANAAN

Tidak Ada Pendanaan.

PENGAKUAN

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini, terutama kepada kepala sekolah, guru Kimia, dan siswa Kelas XI MAN 2 Kota Palu yang telah berpartisipasi aktif selama proses penelitian berlangsung. Penghargaan juga disampaikan kepada rekan sejawat dan pembimbing akademik atas masukan dan arahan yang berharga dalam penyusunan dan penyempurnaan penelitian ini. Dukungan dari keluarga dan pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu juga menjadi motivasi penting dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A Haris, A Jihad. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Agus. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Basrowi dan Suwandi. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka. Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Epon Ningrum. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta:
- Gagne, R.M., & Briggs, L.J., 1978, *Principle of Instructional Design*, New. Yorks: Holt Rinehart and Winston. Jihad, (2008)
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran (Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global)*. Malang: UIN Maliki

Press.

- R. Ibrahim. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rita Eka Izzaty dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Santoso. 2011. *Pengertian Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining*.
- Sudjoko. 2001. *Membantu Siswa Belajar IPA*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar. Baru
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyanto. (2010). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma. Pustaka.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Sistem Evaluasi*. Yogyakarta: Insan Madani
- Suprihatiningrum, Jamil. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. (2016). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yamin, Maritnis. 2007. *Profesionalisme Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Zaini, Hisyam, Dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: Insan Madani.