

PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DIPADU *GROUP INVESTIGATION* BERBANTUAN KOMIK PROGRAM KRPL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DAN SIKAP SOSIAL

Vindri Catur Putri Wulandari, Mimien Henie Irawati Al-Muhdhar, Suhadi
Pendidikan Biologi Pascasarjana-Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang, E-mail:vindri.catur2@gmail.com

Abstrack: Lack of attention from the teacher to the learning process because it is more focused on students results. Need a way to develop students' cognitive ability. Students' understanding of the material is not enough, social attitudes must be developed. Students are required to have an attitudes such as honest, responsibilities, polite and caring. This research aims were to know combined of Role Playing (RP) and Group Investigation (GI) assisted comic of KRPL program can develop cognitive ability and society attitudes. This research subject is a fourth grade student at SDI Moh. Hatta Malang. This research is a qualitative descriptive study. The data of this research was (1) data of ability cognitive based on pretest and posttest and (2) data of society attitudes who were measured by using questionnaires. The observation result showed that the combined RP and GI learning done well. It can be concluded that the combined RP and GI assisted comic of KRPL program can develop cognitive ability and society attitudes.

Keywords: role playing, group investigation, comic of KRPL, cognitive ability, social attitudes

Abstrak: Kurangnya perhatian guru terhadap proses pembelajaran karena lebih fokus terhadap hasil siswa. Perlu cara untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa. Pemahaman siswa terhadap materi saja tidak cukup, sikap sosial harus dikembangkan. Siswa dituntut untuk memiliki sikap jujur, tanggung jawab, santun, dan peduli. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui perpaduan antara *Role Playing* (RP) dan *Group Investigation* (GI) berbantuan komik program KRPL dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan sikap sosial siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Islam Mohammad Hatta Malang. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Data yang diambil dari penelitian ini adalah (1) data kemampuan kognitif yang diukur melalui soal pretes dan postes dan (2) data sikap sosial yang diukur melalui lembar angket dan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran RP dipadu GI terlaksana dengan baik. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran RP dipadu GI berbantuan komik KRPL dapat mengembangkan sikap sosial dan keterampilan proses.

Kata kunci: *Role Playing*, *Group Investigation*, kemampuan kognitif, sikap sosial

Proses pembelajaran memiliki peran penting dalam mengembangkan seluruh potensi siswa sehingga selama kegiatan belajar mengajar (KBM) guru dituntut untuk memberdayakan potensi yang ada di dalam diri siswa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013) menjelaskan bahwa proses pembelajaran merupakan upara untuk mencapai kompetensi dasar yang dirumuskan pada kurikulum. Hal ini menjadi penting karena pada Undang-undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, cakap, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pengembangan potensi tersebut dapat melalui proses pembelajaran yang aktif, efektif dan inovatif. Salah satunya yaitu pembelajaran RP dipadu GI berbantuan komik program Kawasan Rumah Pangan Lestari (KRPL).

Hasil observasi yang dilakukan di SD Islam Moh. Hatta pada bulan November 2015 menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru sudah berpusat pada siswa. Hal ini ditunjukkan dengan metode yang digunakan yaitu diskusi, presentasi dan hasil wawancara dengan yang menyatakan bahwa guru telah menerapkan pembelajaran RP dengan persentase 80%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran RP terlaksana dengan baik sehingga nantinya dalam penerapan model RP dipadu GI diharapkan dapat berjalan dengan baik. Hasil wawancara dengan siswa kelas IV menghasilkan bahwa 83,33% siswa telah belajar dengan menggunakan model pembelajaran RP tetapi 100% siswa belum pernah belajar dengan menggunakan model pembelajaran GI. Hasil lain menunjukkan bahwa pembelajarannya masih belum sepenuhnya bermakna

atau kontekstual. Penyampaian materi yang kurang dihubungkan dengan kehidupan nyata membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan mengembangkan sikap siswa. Sikap yang harus dimiliki oleh siswa, yaitu sikap sosial yang meliputi jujur, tanggung jawab, santun dan peduli. Sikap sosial merupakan sikap dasar yang harus dimiliki siswa untuk berinteraksi dengan teman, guru, keluarga dan lingkungan. Oleh karena itu, perlu menciptakan proses pembelajaran yang bermakna agar potensi siswa seperti kemampuan kognitif dan sikap sosial siswa berkembang.

Pembelajaran tersebut dapat tercipta melalui pembelajaran RP dipadu GI berbantuan komik program KRPL. Komik program KRPL merupakan media pembelajaran berupa gambar dan teks yang berisi tentang KRPL dimana unsur ceritanya dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi. Program KRPL merupakan program dari pemerintah yang bertujuan memanfaatkan lahan pekarangan untuk pemenuhan pangan dan gizi keluarga. Program KRPL terdiri atas 5 komponen, yaitu pengomposan, pertanian organik, perikanan organik, peternakan organik, dan energi alternatif (Al-Muhdhar, 2015). Program KRPL ini dapat diintegrasikan pada mata pelajaran IPA.

Model pembelajaran RP dipilih karena pembelajarannya menyenangkan sehingga menjadikan siswa aktif. Uno & Mohamad (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran RP merupakan cara penguasaan bahan ajar yang dirancang untuk memecahkan masalah yang diawali dari kasus dengan cara bermain peran. Joyce (2009) menambahkan bahwa RP adalah model yang berbasis pengalaman dari suatu permasalahan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pembelajaran GI dapat menumbuhkan kesadaran siswa terhadap nilai-nilai moral. Model pembelajaran GI dipilih karena salah satu kelebihan lain dari model ini, yaitu adanya kelompok yang dapat menambah interaksi antar teman dan dapat menambah wawasan dengan bertukar ide atau pendapat. Adora (2014) menjelaskan bahwa GI dapat mengembangkan kepemimpinan dan keterampilan sosial serta memberikan kesempatan bagi siswa terlibat dalam proses pembelajaran yang akan mengembangkan kemampuan akademik. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perpaduan antara *Role Playing* (RP) dan *Group Investigation* (GI) berbantuan komik program KRPL dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan sikap sosial siswa.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Kehadiran peneliti di lapangan sebagai pengelola instrumen dan perancang tindakan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Moh. Hatta Malang. Pengambilan data dilaksanakan di kelas IVA pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA SD Islam Moh. Hatta yang berjumlah 20 siswa, yaitu 9 laki-laki dan 11 perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran berbasis RP dipadu GI oleh guru dan siswa, lembar observasi keterampilan proses, dan soal pretes dan postes.

Jenis data dalam penelitian ini ada 2 macam, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor yang diberikan selama penelitian, nilai pretes dan postes. Data kualitatif berupa hasil pengamatan observer selama penelitian berlangsung, keterlaksanaan pembelajaran berbasis RP dipadu GI dan keterampilan proses siswa.

HASIL

Data Keterlaksanaan Pembelajaran Berbasis RP dipadu GI

Data keterlaksanaan pembelajaran berbasis RP dipadu GI diperoleh dari lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran berbasis RP dipadu GI oleh guru dan siswa. Persentase keterlaksanaan pembelajaran RP dipadu GI dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Keterlaksanaan Pembelajaran RP dipadu GI oleh guru dan siswa

Pertemuan	Tahapan Keterlaksanaan Model Pembelajaran RP dipadu GI	%
1	Pendahuluan Inti Memanaskan suasana kelompok Mengidentifikasi topik Memilih partisipan Mengatur setting Mempesiapkan peneliti Pemeranan Berbagi dan menggeneralisasi Penutup	93,54
2	Pendahuluan Inti Perencanaan tugas belajar Pelaksanaan kegiatan penitilian Penutup	95,65
3	Pendahuluan Inti	95,65

Pertemuan	Tahapan Keterlaksanaan Model Pembelajaran RP dipadu GI	%
	Pelaksanaan kegiatan penelitian Persiapan laporan Penutup	
4	Pendahuluan Inti 11. Presentasi laporan 12. Evaluasi Penutup	95,24
Rata-rata Persentase Keterlaksanaan Model Pembelajaran		95,02

Tabel 1 menjelaskan bahwa keterlaksanaan pembelajaran memiliki rata-rata persentase sebesar 95,02%. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan perpaduan RP dan GI berhasil terlaksana.

Data Kemampuan Kognitif

Data kemampuan kognitif diperoleh melalui soal pretes dan postes. Hasil kemampuan kognitif siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Kemampuan Kognitif Siswa

No	Kemampuan Kognitif	Rerata
1	Pretes	75,15
2	Postes	81,10

Kemampuan kognitif secara klasikal mengalami kenaikan. Persentase peningkatan kemampuan kognitif sebesar 15,00% yaitu 3 dari 20 siswa.

Data Sikap Sosial Siswa

Data sikap sosial diperoleh melalui lembar angket siswa sebelum dan setelah pembelajaran RP dipadu GI. Persentase hasil angket oleh siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Persentase hasil Observasi Keterampilan Proses Siswa

No	Aspek Sikap Sosial	%	
		Sebelum pembelajaran	Sesudah pembelajaran
1.	Jujur	84,06	88,75
2.	Tanggung Jawab	83,61	86,67
3.	Santun	85,00	87,68
4.	Peduli	80,00	85,36

Tabel 3 menunjukkan bahwa sikap sosial siswa mengalami peningkatan di setiap aspeknya. Hal ini menunjukkan sikap sosial siswa mulai berkembang.

PEMBAHASAN

Hasil Pembelajaran RP Dipadu GI Berbantuan Komik Program KRPL dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Siswa

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rerata kemampuan kognitif sebelum pembelajaran RP dipadu GI berbantuan komik KRPL yaitu 75,15 dengan persentase 80,00% dari 16 siswa. Nilai rerata kemampuan kognitif sebelum pembelajaran RP dipadu GI yaitu 81,10 dengan persentase 95% dari 19 siswa. Persentase peningkatan kemampuan kognitif sebesar 15,00% yaitu 3 dari 20 siswa. Peningkatan kemampuan kognitif ini menunjukkan bahwa pembelajaran RP dipadu GI berbantuan komik KRPL dapat mengembangkan kemampuan kognitif. Pembelajaran RP dapat mengembangkan kemampuan kognitif dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui pemeranan suatu tokoh sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Zain, dkk (2013) menjelaskan bahwa siswa yang kurang tertarik terhadap pembelajaran akan memengaruhi cara siswa bereaksi atau memperhatikan guru. Baroroh (2016) menambahkan bahwa Penerapan model RP dapat membantu siswa mengmemahami dan menghayati isi materi secara keseluruhan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Huang (2008) menjelaskan bahwa pembelajaran RP memberikan pengalaman yang berharga bagi siswa dan guru serta meningkatkan pemahaman. Lebih lanjut dijelaskan bahwa pembelajaran *role playing* dapat mengaktifkan siswa saat pembelajaran di kelas. Hal yang terpenting lainnya, yaitu dengan pembelajaran RP, penyampaian materi menjadi lebih menarik.

Pembelajaran GI dapat mengembangkan kemampuan kognitif dengan menjadikan pembelajaran lebih aktif dan melatih siswa untuk memecahkan suatu masalah. Made (2014) menjelaskan bahwa model pembelajaran ini melibatkan siswa mulai dari perencanaan sampai investigasi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan siswa menjadi pemeran utama dalam pembelajaran karena siswa aktif dari awal sampai akhir pembelajaran sehingga penguasaan siswa terhadap materi akan bertambah.

Komik Program KRPL dapat mengembangkan kemampuan kognitif karena materi KRPL yang terintegrasi dengan mata pelajaran SD disajikan dalam bentuk teks dan gambar. Perpaduan antara gambar dan teks pada komik yang dirangkai dalam suatu cerita bergambar membuat informasi mudah dipahami oleh siswa. Teks membuatnya lebih dimengerti dan alurnya membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat bagi siswa. Waluyanto (2005) menjelaskan bahwa komik mempunyai kekuatan menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti bagi pembaca. Sudjana & Rivai (2013) menyatakan bahwa komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru dalam membangkitkan minat dan mengembangkan keterampilan membaca.

Hasil Pembelajaran RP Dipadu GI Berbantuan Komik Program KRPL dalam Mengembangkan Sikap Sosial Siswa

Sikap sosial yang diamati terdiri atas 4 aspek, yaitu jujur, tanggung jawab, santun, dan peduli. Sikap sosial sebelum pembelajaran RP dipadu GI menjadi meningkat setelah pembelajaran RP dipadu GI disetiap aspeknya. Aspek jujur meningkat sebesar 84,06% menjadi 88,75%. Aspek tanggung jawab meningkat sebesar 83,61% menjadi 86,67%. Aspek santun meningkat sebesar 85,00% menjadi 87,68%. Aspek peduli meningkat sebesar 80,00% menjadi 85,36%. Peningkatan keterampilan proses ini menunjukkan bahwa pembelajaran RP dipadu GI dapat mengembangkan keterampilan proses. Pembelajaran RP dapat mengembangkan sikap sosial melalui nilai-nilai yang terkandung saat pemeranan. Penelitian yang dilakukan Joyce (2009) menyatakan bahwa pengaruh dari penerapan model pembelajaran *role playing* dapat memberikan pemahaman terbaik mengenai sikap empati terhadap perbedaan nilai moral saat berinteraksi dengan orang lain. Lebih lanjut dijelaskan bahwa model ini dapat menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghasapi masalah. Sikap empati dan sika sopan ini merupakan salah satu aspek dari sikap sosial. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat mengenali dan memahami bahwa sikapnya akan memengaruhi sikap orang lain sehingga muncul rasa peduli terhadap sesama.

Pembelajaran GI dapat mengembangkan sikap sosial siswa saat melakukan penyelidikan. Pembelajaran GI dapat membangun hubungan antar teman, seperti jujur, kerjasama, peduli, dan tanggung jawab karena adanya kelompok (*group*). Sikap jujur dalam penelitian GI dapat diperoleh dari sikap siswa saat melakukan penyelidikan. Sikap tanggung jawab dapat diperoleh dari tugas setiap anggota kelompok. Sikap santun dapat diperoleh dari interaksi antara anggota kelompok. Sikap peduli dapat diperoleh rasa empati saat melakukan penyelidikan dalam suatu kelompok. Penelitian Zingaro (2008) menunjukkan bahwa GI dapat meningkatkan prestasi, motivasi, dan membangun hubungan antara teman. Adora (2014) menambahkan bahwa GI dapat mengembangkan kemampuan akademik, khususnya sikap sosial bagi siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Komik program KRPL dapat mengembangkan sikap sosial siswa karena cerita komik mengandung nilai-nilai sosial yang diperankan oleh tokoh sehingga siswa dapat meniru karakter tersebut. Pembelajaran dengan komik KRPL ini dapat menginisiasi siswa untuk peduli khususnya terhadap lingkungan, seperti memanfaatkan sampah basah menjadi kompos. Sudjana & Rivai (2013) menyatakan bahwa komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita yang berurutan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil paparan data dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran RP dipadu GI berbantuan komik KRPL dapat mengembangkan kemampuan kognitif dengan persentase peningkatan sebesar 15%
2. Pembelajaran RP dipadu GI berbantuan komik KRPL dapat mengembangkan sikap sosial. Aspek sikap sosial yang berkembang, yaitu jujur, tanggung jawab, santun, dan peduli.

Saran

Saran yang dapat diberikan bagi peneliti lain yaitu perpaduan model ini dengan berbantuan komik program KRPL dapat digunakan untuk mata pelajaran lainnya sehingga kemampuan kognitif dan sikap sosial dapat dikembangkan lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Adora, N. M. 2014. Grup Investigation in Teaching Elementary School. *International Journal of Humanities and Management Science*, 2(3): ISSN 2320-4044.
- Baroroh, K. 2011. Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik melalui Penerapan Metode Role Playing. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(2): 149—163.
- Huang, I. Y. 2008. Role Play for ESL/EFL Children in the English Classroom. *The Internet TESL Journal XIV* (2).
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. 2009. *Models of Teaching*. Terjemahan oleh Fawaid, W. & Mirza, A. New Jersey: Pearson Education.

- Sudjana, N. & Rivai A. 2013. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Made, W. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20. 2003. Sistem Pendidikan Nasional: Pasal 3.
- Uno, H. B. & Mohamad, N.2011. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Waluyanto, H. D. 2005. Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana* 7(1): 45—55.
- Zain, N. H., Parmin, Sumarni, W. 2013. Pengembangan Komik Bahan Ajar IPA Terpadu Kelas VIII SMP pada tema Sistem Pencernaan Manusia dan Hubungannya dengan Kesehatan. *Unnes Science Education Journal (USEJ)* 2 (1).
- Zingaro, D. 2008. *Group Investigation: Theory and Practice*. Ontario Institute for Studies in Education, Toronto.