



**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS XI IPA DI
SMAN DARUSSHOLAH SINGOJURUH**

**APPLICATION OF *ROLE PLAYING* LEARNING METHOD
TO IMPROVE BIOLOGY LEARNING OUTCOMES OF 11th GRADE STUDENTS AT
SMAN DARUSSHOLAH SINGOJURUH**

Aprilia Nurilawati^{1*} Iis Ni'matul Jannah¹

¹Program Studi Pendidikan Biologi Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi

*E-mail Korespondensi: aprilianurilawati8@gmail.com

Key words:

*biology subject, Role
Playing, learning
result*

ABSTRACT

Biology learning process in class XI IPA 2 SMAN Darussolah is not able to require students to be active, so the learning outcomes are below the Minimum Completeness Criteria (KKM). This research was conducted with the aim to find out the improvement of student learning outcomes in biology subject by applying role playing methods in SMAN Darussolah Singojuruh. This type of research is classroom action research. The sample used is class XI IPA SMAN Darussolah Singojuruh with total of 34 students. The data analysis technique used is descriptive qualitative. Student learning outcomes measured are 2 domain, including cognitive and psychomotoric. Percentage of the result of the data obtained in the first cycle research cognitive area of student who get a complete score of 67,64% with a total of 23 student, and psychomotoric domain of the first cycle student who get a complete score of 61,76% with a total of 21 student. Where as in the second cycle research the percentage of students learning outcomes in the cognitive domain was 85,29% with 29 student, and the percentage of psychomotoric learning outcomes was 82,35% with a total of 28 students. This research has reached the classical completeness target of 78% and can be concluded that the application of Role Playing learning methods can improve the biology learning outcomes of class XI IPA SMAN Darussolah Singojuruh Academic Year 2022/2023.

ABSTRAK

Proses pembelajaran biologi di kelas XI IPA 2 SMAN Darussolah belum mampu menuntut siswa untuk aktif, sehingga hasil belajar dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi dengan penerapan metode pembelajaran Role Playing di SMAN Darussolah Singojuruh. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Sampel yang digunakan yaitu kelas XI IPA 1 SMAN Darussolah Singojuruh dengan jumlah siswa 34. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif. Hasil belajar siswa yang diukur yaitu ada 2 ranah, meliputi ranah kognitif dan ranah psikomotorik. Presentase hasil data yang diperoleh pada penelitian siklus I ranah kognitif, siswa yang mendapatkan nilai tuntas sebesar 67,64% dengan jumlah 23 siswa, pada ranah psikomotorik siklus I siswa yang mendapatkan nilai tuntas sebesar 61,76% dengan jumlah 21 siswa. Pada penelitian siklus II presentase hasil belajar siswa yang tuntas pada ranah kognitif sebesar 85,29% dengan jumlah 29 siswa dan presentase hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik sebesar 82,35% dengan jumlah 28 siswa. Dengan demikian penelitian ini sudah mencapai target ketuntasan klasikal yaitu 78% dan dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA SMAN Darussolah Singojuruh Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata kunci: pelajaran biologi, role playing, biologi, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan siswa agar memiliki kemampuan intelektual, emosional, spiritual, dan sosial yang bermutu tinggi (Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006). Dalam perkembangan istilah pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Abdillah dan Rahmat, 2019).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001). Dalam suatu proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Kelas XI IPA SMAN Darussholah Singojuruh bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran biologi 78,00 dan masih terdapat hasil belajar siswa pada ranah kognitif dibawah KKM. Metode pembelajaran biologi yang digunakan oleh guru di SMAN Darussholah Singojuruh sangat bervariasi tergantung dari materi yang akan disampaikan, yaitu berupa metode ceramah, metode tanya jawab dan metode diskusi. Guru lebih sering menggunakan model pembelajaran konvensional yang disertai dengan gambar dalam proses pembelajaran pada materi sistem pernapasan, sehingga siswa terkadang tidak serius dalam mengikuti pembelajaran dan hanya beberapa saja yang antusias dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dengan gambar bertujuan untuk meningkatkan gairah dan semangat siswa dalam belajar.

Belajar suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. (Djamaluddin & Wardana, 2019). Kondisi di kelas XI IPA 1 pada saat proses belajar mengajar terdapat berbagai aktivitas siswa mulai dari yang aktif sampai dengan yang tidak aktif. Siswa yang tidak aktif terlihat kurang bersemangat dan enggan terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan banyak siswa yang berbicara sendiri ketika berdiskusi dalam kelompok sehingga dari aktivitas siswa ini memberikan kesan yang bersifat individual.

Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 78,00 untuk mata pelajaran biologi pada ranah kognitif dengan jumlah siswa 34 siswa, terdapat 15 siswa dinyatakan tuntas dan 19 siswa dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 44,11%. Siswa yang memiliki nilai diatas 78 pada ranah psikomotorik sebanyak 13 siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 21 siswa dengan persentase 38,23%. Rendahnya hasil belajar beberapa siswa karena adanya sifat individual di dalam kelas dan kurangnya keseriusan siswa dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar masing-masing siswa harus aktif dan mempunyai tanggung jawab dalam materi pembelajaran serta dapat menerima pendapat

orang lain dalam berkelompok. Dengan itu harus dilakukan metode yang menarik dan bervariasi sehingga siswa aktif dan tidak aktif dapat mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum. Salah satu metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran Role Playing.

Helmiati (2012) menyatakan bahwa metode Role Playing didefinisikan sebagai kegiatan peserta didik berupa gerak, tingkah laku dan ekspresi yang menirukan atau memperagakan orang lain. Metode Role Playing merupakan metode yang baik dipakai untuk mengajarkan materi yang menekankan pada aspek afektif (pembentukan sikap, karakter dan kepribadian siswa). Dengan penerapan metode pembelajaran Role Playing dapat membuat siswa yang individual menjadi siswa yang dapat berbagi pendapatnya bersama pasangan (teman) dikelompoknya dan siswa menjadi lebih serius dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan KKM yang telah ditentukan. Berdasarkan itulah, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA 1 di SMAN Darussholah Singojuruh pada pokok bahasan sistem pernapasan dan sistem ekskresi manusia tahun pelajaran 2021/2023 melalui penerapan metode pembelajaran Role Playing.

METODE

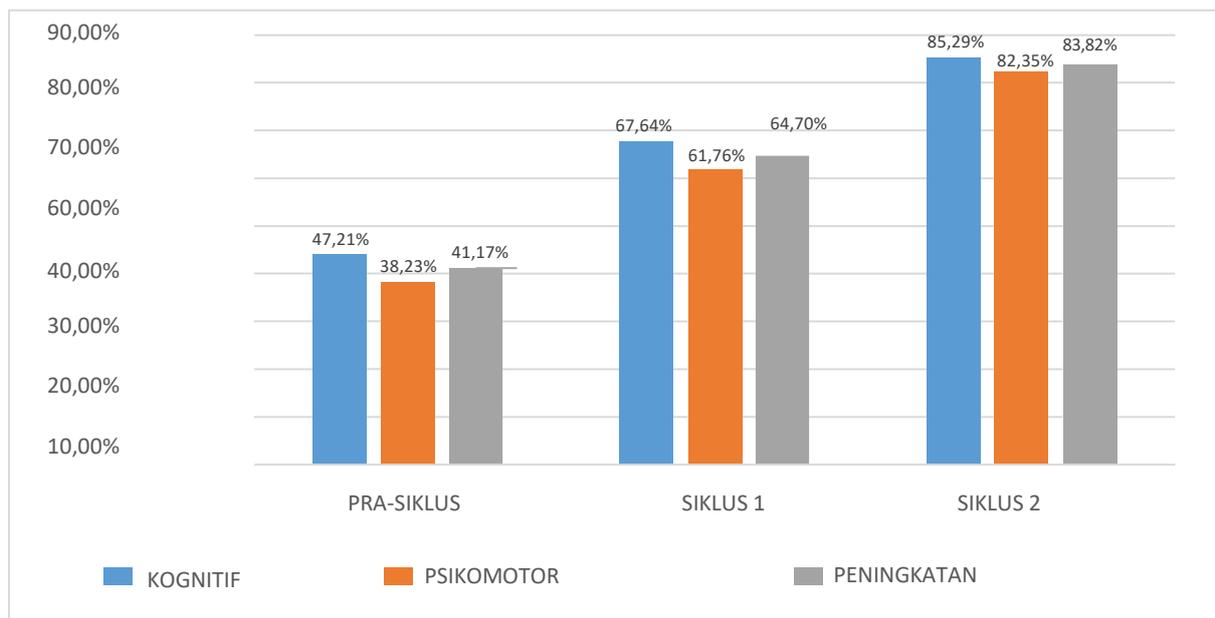
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian yang digunakan yaitu siswa kelas XI IPA 1 SMAN Darussholah Singojuruh dengan jumlah 34 siswa. Data yang diambil yaitu data hasil belajar biologi siswa pada materi sistem pernapasan dan sistem ekskresi yang mencakup dua ranah yaitu ranah kognitif, dan ranah psikomotorik. Metode penelitian yang dilakukan ialah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Penelitian ini menggunakan analisis data dengan cara dianalisis dengan teknik statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh pada penilaian hasil belajar siswa ranah kognitif, dan psikomotorik dari siklus I sebelum dilakukan observasi dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran biologi kelas XI IPA 1 Siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa ranah kognitif secara klasikal mencapai 67,64 % atau sebanyak 23 siswa dan siswa yang tidak tuntas mencapai 32,35% atau sebanyak 11 siswa. Hasil observasi ranah psikomotorik siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 61,76 % atau sebanyak 21 siswa dari 34 siswa dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 35,29 % atau sebanyak 13 siswa.

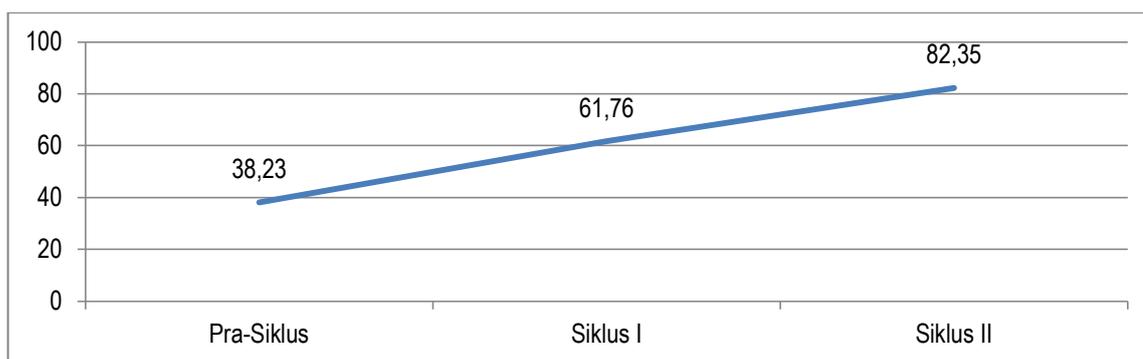
Ketuntasan hasil belajar pada siklus I belum mencapai target yang ditentukan sehingga penerapan *role playing* dilakukan kembali pada siklus II. Tindakan siklus II bertujuan untuk melihat perubahan hasil belajar siswa. Pembelajaran siklus II didapatkan Hasil penilaian ranah kognitif ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 85,29 % atau sebanyak 29 siswa dan siswa yang tidak tuntas mencapai 14,70% atau sebanyak 5 siswa.

Hasil observasi siswa ranah psikomotorik siklus II yang telah mencapai KKM sebanyak 82,35 % atau sebanyak 28 siswa dari 34 siswa dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 17,64 % atau sebanyak 6 siswa. Ketuntasan hasil belajar siswa siklus II telah mencapai target ketuntasan yang telah ditetapkan sehingga penelitian dirasa cukup sampai pada siklus II.



Gambar 1. Perbandingan dan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif dan Psikomotorik Pra- siklus, Siklus I dan Siklus II

Hasil belajar siswa ranah kognitif mengalami peningkatan di mulai dari siklus I hingga ke siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif ditunjukkan dengan bertambahnya jumlah siswa yang mendapatkan nilai tuntas setelah dilakukan tindakan kelas baik pada tindakan siklus I maupun siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif Antarsiklus

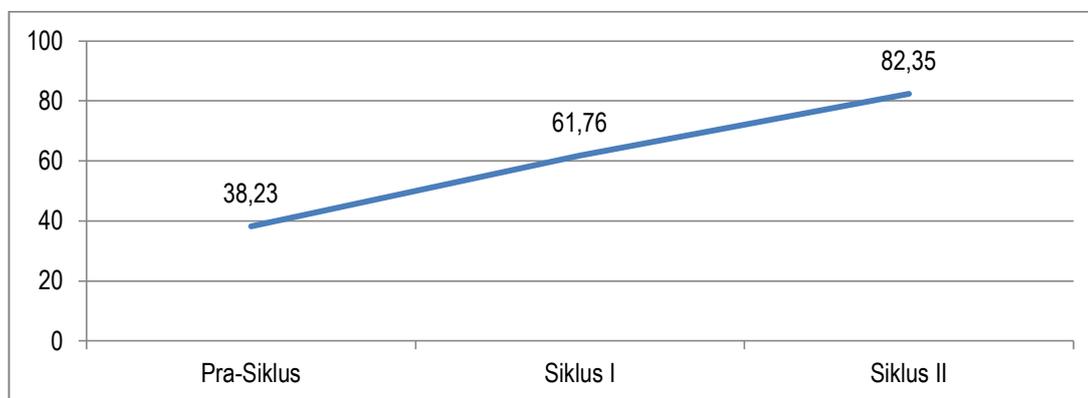
Metode pembelajaran Role Playing yang diterapkan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada ranah kognitif menjadi lebih baik pada siklus II dari siklus sebelumnya seperti pada gambar 2. Hasil belajar siswa ranah kognitif siklus I mencapai 67,64 % atau sebanyak 23 siswa yang mendapatkan nilai tuntas dan 11 siswa yang tidak tuntas. Siswa yang tidak tuntas dalam mengerjakan soal test rata-rata adalah siswa yang tidak memperhatikan ketika penjelasan materi pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan sehingga materi yang didapatkan siswa cenderung kurang mendalam yang mengakibatkan pada saat mengerjakan test siswa tidak dapat menjawab soal dengan sungguh-sungguh dan hanya sekedar menjawab. Setelah pembelajaran lebih menekankan pada penjelasan materi dan langkah-langkah yang digunakan di dalam kelas dengan menerapkan metode pembelajaran Role Playing, ketuntasan hasil belajar ranah kognitif siswa pada siklus II mencapai

85,29 %. Dalam artian bahwa hasil belajar siswa ranah kognitif dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 17,65 %.

Hasil peningkatan tersebut tidak lepas dari peran dalam menyampaikan materi, media dan perangkat pembelajaran yang baik. Selain itu, siswa mampu mendalami materi lebih dalam lagi dengan benar sehingga dapat mengerjakan soal-soal tes yang diberikan pada siklus II dan dengan melibatkan teman dalam kegiatan belajar untuk mendapatkan informasi tentang materi lebih banyak sehingga hasil test siswapun mengalami peningkatan.

Di samping itu, kelebihan model pembelajaran Role Playing menurut Zain (2022) yaitu , siswa dapat melatih dirinya untuk memahami dan mengingat materi yang akan diperankan, siswa memperoleh pengalaman untuk dapat menerima dan membagi tanggung jawab dengan teman kelompok, dan kerja sama antar siswa dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya untuk mendidik siswa dalam menghargai karya atau hasil belajar siswa lain.

Hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II. Hasil belajar siswa yang meningkat ditandai dengan jumlah siswa yang memiliki nilai tuntas pada aspek-aspek yang tertera pada ranah psikomotorik. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Antarsiklus

Ketuntasan hasil belajar siswa ranah psikomotorik siklus I dapat diketahui mencapai 61,76 % yaitu hanya 21 siswa dari 34 siswa yang mendapatkan nilai tuntas. Kegiatan siswa di siklus I dalam menyampaikan skenario, melakukan gerakan dan berekspresi, serta berargumentasi cenderung kurang siap dan siswa masih belum mampu mengungkapkan hasil diskusinya dengan baik. Cara penyampaian skenario yang mereka dapatkan pada saat pemeragaan kurang baik masih terdapat siswa yang kurang siap, malu-malu dalam menyampaikannya sehingga kurang jelas dalam pengucapannya dan siswa yang lain kurang paham akan penjelasannya.

Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa ranah psikomotorik mengalami peningkatan yaitu dari 65,79 % menjadi 82,35 %. Ketercapaian ketuntasan hasil belajar siklus II ini telah melampaui target ketuntasan 78%. Pada ranah psikomotorik di siklus II siswa di tuntut untuk lebih aktif dalam menyampaikan skenario, melakukan gerakan dan berekspresi serta menyampaikan hasil diskusi kepada temannya, saling menghargai pendapat temannya. Seluruh kegiatan siswa pada ranah psikomotorik telah mengalami perubahan pada siklus II.

Kegiatan siswa ini sesuai dengan pendapat Zain (2022) yang mengatakan bahwa metode pembelajaran Role Playing menjadikan siswa terlatih untuk berinisiatif dan kreatif, pada waktu

bermain siswa dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan materi. Kerja sama antar siswa dalam memeragakan skenario dapat dibina dengan sebaik-baiknya agar siswa dapat menghargai karya atau hasil belajar siswa lain.

Penerapan model pembelajaran Role Playing dapat membuat siswa menghilangkan sifat individual dalam memperoleh informasi dan pengetahuan selama pembelajaran mengajak siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan diskusi dan membagikan pendapatnya kepada temannya. Terbukti adanya peningkatan hasil belajar setelah dilakukan penerapan model pembelajaran Role Playing pada siklus I dan siklus II. Dengan model pembelajaran Role Playing yang telah diterapkan di kelas XI IPA 1 SMAN Darussholah singojuruh menjadi sangat efektif dalam mengubah suasana belajar menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas XI IPA 1 SMAN Darussholah Singojuruh Tahun Pelajaran 2022/2023 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, dan psikomotorik setelah diterapkan metode pembelajaran Role Playing dalam proses pembelajaran materi Sistem Pernapasan dan Sistem Ekskresi. Hasil belajar siswa ranah kognitif di siklus I yaitu 67,64 % dengan 23 siswa yang tuntas meningkat menjadi 85,29 % dengan 29 siswa yang tuntas di siklus II. Pada penilaian hasil belajar siswa ranah psikomotorik siswa siklus I yaitu 61,76 % dengan 21 siswa yang tuntas meningkat menjadi 82,35 % dengan 28 siswa yang tuntas di siklus II. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Playing dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran biologi.

RUJUKAN

- Abdillah & Rahmat. 2019. *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Medan: LPPPI.
- Daryanto, 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamaludin & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: Kaffah Learning Center.
- Djamarah, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah Semarang*: Unissula Press.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Helmiati, 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hermawati, 2012. Peningkatan Hasil Belajar dengan Metode Role Playing di SMK MA'Arif 2 Sleman. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*. Vol. 3 (2).
- Permendiknas. 2006. No. 23 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas.
- Rustaman, 2001. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: Imperial Bhakti Utama.
- Sudjana. N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryono dan Hariyanto, 2014. *Belajar dan Pengajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Suwarno, 2009. *Panduan Pembelajaran Biologi untuk SMA&SMK Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Wardana, 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi: Kaffah Learning.
- Zain, Azwan. 2022. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.