

*PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA (Kelas XA SMA
Muhammadiyah 1 Rambipuji Jember Pada Pokok Bahasan Jaring-jaring
Makanan Tahun Ajaran 2012-2013)*

Dian Ulin Nuha

Jurusan Pendidikan MIPA Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember.

ABSTRACT

Backed by the research carried out by the issue is still of low yield learning biology in high school Muhammadiyah 1 Rambipuji. The issue caused due to learning biology in school still oriented on the teachers and students tend to be passive in the process of learning, the learning process is still using methods lectures and discussions. Therefore, researchers are using role playing learning that can foster a liveliness of students in learning. The research was conducted aiming to find out how the learning role playing on the sub-mesh nets are the subject of food, how the activity students now follow a learning role playing, and how student learning results after following the learning by using learning methods role playing.

This research was conducted in high school Muhammadiyah 1 Rambipuji-Jember. The implementation study done on 08 May 2013 up to May 20, 2013. His research subject is the student's class XA. This type of research this is a class action research (PTK). On the exercise of learning cycle, consisting of 2 each cycle consists of 4 stage includes planning, the exercise of, observation, and the reflections. A method of collecting data using observation, tests and documentation.

The results obtained in this study are the learning activities of students and student learning outcomes. the whole activity of students in learning activities was satisfactory in the cognitive aspects of an increase in cycle I retrieved ketuntasan classical 76% increased 27% to 97% in cycle II, the student's activities to the affective aspect of cycle I 59.8% increased 17% to 70% in cycle II. As for the aspects of psychomotor on cycle I 58,8% increased 27% to 74%. This shows that the learning role playing can be considered as a learning model that is used by the teacher.

A conclusion that may be drawn from the result analysis of data and discussion is with the implementation of a method of learning role playing be an increase in activity and study result of the students. Suggestions at the time of impement learning through role playing type simulation method the teacher

should always manage your class well and set the correct time in doing a simulation role playing as it can interfere with your other classes and most students there is no confidence and fear.

Keywords: learning, role playing, the result of studying biology, food, nets-mesh SMAM 1 Rambipuji-Jember

ABSTRAK

Penelitian yang dilaksanakan dilatarbelakangi oleh persoalan masih rendahnya hasil belajar biologi di SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji. Persoalan tersebut disebabkan karena pembelajaran biologi di sekolah masih berorientasi pada guru dan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan diskusi. Oleh karena itu peneliti menggunakan pembelajaran *role playing* yang dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Penelitian dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran *role playing* pada sub pokok bahasan jaring-jaring makanan, bagaimana aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran *role playing*, dan bagaimana hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Penelitian ini dilakukan di SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji-Jember. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada tanggal 08 Mei 2013 sampai dengan 20 Mei 2013. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XA. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pada pelaksanaan pembelajaran terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. seluruh aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran cukup memuaskan yaitu pada aspek kognitif terjadi peningkatan pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal 76% meningkat 27% menjadi 97% pada siklus II, aktifitas siswa untuk aspek afektif pada siklus I 59,8% meningkat 17% menjadi 70% Pada siklus II. Sedangkan untuk aspek psikomotor pada siklus I 58,8% meningkat 27% menjadi 74%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran *role playing* dapat dipertimbangkan sebagai model pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil analisis data dan pembahasan adalah dengan diterapkannya metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Saran Pada saat melaksanakan pembelajaran melalui metode simulasi tipe *role playing* guru hendaknya selalu mengelola kelas dengan baik dan mengatur waktu yang tepat dalam melakukan

simulasi bermain peran karena dapat mengganggu kelas lain dan sebagian siswa ada yang tidak percaya diri dan takut.

Kata kunci: Pembelajaran *role playing*, hasil belajar biologi, Jaring-jaring makanan, SMAM 1 Rambipuji-Jember

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya zaman yang terjadi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang dan berubah seiring dengan berubahnya waktu. Hal ini otomatis juga berpengaruh Dalam dunia pendidikan. Karena pada dasarnya, dunia pendidikan merupakan pusat dari generasi penerus bangsa yang dituntut untuk selalu *up to-date* dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, yang nantinya akan diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat. Upaya untuk memperbaiki proses pendidikan tersebut diperlukan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran. Maksud dengan kondisi pembelajaran disini adalah tujuan bidang studi, kendala bidang studi dan karakteristik siswa. Biasanya karakteristik bidang studi dan karakteristik siswa yang berbeda memerlukan model pembelajaran yang berbeda pula (Uno B Hanzah.2011:vi)

Kurikulum berbasis kompetensi (KBK) disosialisasikan sejak pertengahan tahun 2001 oleh Departemen Pendidikan Nasional (yang diterapkan secara resmi pada tahun ajaran 2004/2005) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang

dilaksanakan mulai tahun 2006/ 2007 (melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006). Perubahan dan perombakan kurikulum yang digunakan dalam proses belajar mengajar (KBM) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar serta output yang berupa pendalaman dan pengamalan yang didapatkan oleh siswa untuk diaplikasikan dalam kehidupan (<http://sertifikasiprofesi.com/2008/05>)

Dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada sub-pokok bahasan jaring-jaring makanan yang akan diterapkan, diharapkan siswa dapat menyerap pelajaran yang diberikan dengan lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan KKM 70 dengan daya serap klasikal $\geq 80\%$ dan mampu

memberikan pengalaman baru yang menyenangkan bagi siswa dalam proses belajar mengajar.

Tujuan Peneliti adalah meningkatkan hasil belajar siswa dan memilih penggunaan metode role playing pada sub pokok bahasan jaring-jaring makanan tersebut, berdasarkan atas ketentuan – ketentuan yang telah diperhatikan dalam penentuan kriteria ketuntasan minimal, yaitu:

- Tingkat kompleksitas, kesulitan/kerumitan setiap indikator, kompetensi dasar, dan standar kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Dalam sub pokok bahasan jaring-jaring makanan ini, nilai kompleksitas yang dapat terpenuhi oleh peserta didik yaitu 75, karena pada sub

pokok bahasan jaring-jaring makanan, indicator-indikator yang diharapkan dapat tercapai oleh peserta didik tergolong dalam kategori sedang (tidak sulit untuk dipahami oleh peserta didik).

- Kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran pada masing-masing sekolah.

- Sumberdaya dan sarana pendukung yang diperlukan dalam pencapaian indikator-indikator sub pokok bahasan jaring-jaring makanan disekolah ini tergolong sedang dan memiliki nilai 75, karena disekolah yang

diteliti, memiliki kebun dan halaman sekolah yang dapat dijadikan labolatorium alam sekaligus penyediaan bahan dalam proses pembelajaran pada sub pokok bahasan jaring-jaring makanan.

- Tingkat kemampuan (*intake*), rata-rata peserta didik di sekolah yang bersangkutan.
 - Penetapan *intake* di kelas X dapat didasarkan pada hasil seleksi pada saat penerimaan peserta didik baru, Nilai Ujian Nasional/Sekolah, rapor SMP, tes seleksi masuk atau psikotes

berdasarkan informasi dari guru bidang studi biologi di SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji ini, memiliki intake yang tergolong sedang, yaitu 70.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah jenis penelitian yang memiliki cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar-mengajar dikelas dengan melihat kondisi siswa.

Desain Penelitian

Pada umumnya penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang-ulang,

empat bagian utama yang ada dalam setiap siklus adalah sebagai berikut : (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan (acting), (3) pengamatan (observing), dan (4) refleksi, (reflecting).

Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XA di SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji Jember, dengan pertimbangan kelas tersebut belum memenuhi standart kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian PTK menurut Arikunto (2002 :117) sebagai berikut :

Menyusun rancangan tindakan (Planning).

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang kegiatan planning anatar lain sebagai berikut :

1. Identifikasi. 2. Perumusan masalah dan analisis penyebab masalah, dan
3. Pengembangan interview (action/solution).

Pelaksanaan Tindakan (acting)

Penelitian tindakan adalah untuk memperbaiki masalah. Langkah-langkah praktis tindakan diuraikan pada saat *acting* guru harus mengambil dalam pemberdayaan siswa, sehingga mereka menjadi *agent of change* bagi diri dan kelas. Selama melaksanakan tindakan guru sebagai pelaksana intervensi tindakan mengacu pada program yang telah dipersiapkan dan disepakati bersama.

Pelaksanaan Siklus

1. Perencanaan I (*Plan*)

Tahap ini merupakan tahap merencanakan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam penelitian.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain sebagai berikut:

- Mempersiapkan silabus.
- Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai tahapan-tahapan model pembelajaran *Group Investigation* dengan metode Eksperimen.
- Membuat jadwal pelaksanaan *Research Learning*
- Merencanakan suatu percobaan menggunakan metode Eksperimen yang sesuai dengan pokok bahasan Sistem Gerak Manusia.
- Menyusun alat evaluasi (tes) bagi penelitian ranah kognitif, yaitu kuis dan ulangan harian.
- Menyusun lembar observasi penilaian hasil belajar siswa ranah afektif.

- Menyusun lembar observasi penelitian hasil belajar siswa ranah psikomotorik.

- Pelaksanaan I (*Do*)

- Tujuan dari pelaksanaan tindakan pertama ini adalah untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman yang dimiliki siswa.

Kegiatan pelaksanaan tindakan pertama ini meliputi:

- Penyampaian informasi yang berkaitan dengan materi
- Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok
- Melaksanakan percobaan sesuai dengan tahapan-tahapan metode Eksperimen pada materi Sistem Gerak Manusia

- Pelaksanaan kuis

Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua ini, merupakan hasil dari refleksi siklus pertama yang harus diperbaiki pada siklus kedua ini. Kegiatan yang dilakukan pada siklus ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan II (*Plan*)

Kegiatan perencanaan pada siklus ini adalah untuk meninjau kembali keefektifan instrumen pembelajaran pada siklus I untuk kemudian diperbaiki kembali berdasarkan hasil analisis data pada siklus I yang meliputi desain pembelajaran, tes, strategi serta media pembelajaran.

2. Pelaksanaan II (*Do*)

Tahap yang membedakan pada tahap ini dengan tahap sebelumnya adalah pokok bahasan

dan soal tes yang telah disesuaikan dengan pokok bahasan dan tentunya dengan segala perbaikan yang akan dilakukan setelah mendapat pertimbangan dari hasil refleksi pelaksanaan pertama. Selain itu, Kegiatan ini digunakan untuk mencatat aktivitas yang terjadi selama pelaksanaan tindakan, yang meliputi aktivitas siswa baik secara individu maupun kelompoknya.

3. Observasi II (*Observing*)

Kegiatan observasi II ini juga dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran, sama halnya dengan pelaksanaan observasi pada siklus I. Kegiatan ini meliputi mendokumentasikan segala kegiatan yang berlangsung pada saat pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk menjadi bahan pada tahap refleksi II guna mengetahui berhasil

tidaknya pembelajaran pada siklus II ini.

4. Refleksi II (*See*)

Refleksi pada tindakan ini adalah menganalisis hasil yang diperoleh pada hasil tes, observasi dan hasil kegiatan selama pelaksanaan pembelajaran II. apabila 80% dari jumlah seluruh siswa mencapai nilai standar kelulusan minimal, yaitu ≥ 70 .

Kriteria Kesuksesan

Kriteria kesuksesan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis lingkungan dan terlaksana sesuai waktu yang telah ditentukan untuk menunjang kesuksesan tersebut, maka dalam penelitian ini digunakan tes untuk mengukur ketuntasan hasil belajar siswa. Sebelum tes diberikan kepada siswa, terlebih dahulu soal-soal tersebut

diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya.

Kriteria ketuntasan belajar dinyatakan apabila terjadi peningkatan individual maupun klasikal dengan acuan KKM ≥ 70 , sedangkan untuk ketuntasan yang diharapkan peneliti mencapai 80 %.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang baik harus memenuhi persyaratan yang penting, yaitu valid dan reliabel (Arikunto, 2002 : 19).

Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.. Teknik pengukuran yang digunakan dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan angka kasar yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N\sum_{xy} - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

N = Banyaknya peserta tes

X = Nilai hasil uji coba

Y = Nilai rata-rata harian

Interpretasi terhadap nilai koefisien korelasi R_{xy} digunakan kriteria :

$0,80 < R_{xy} = 1,00$: sangat tinggi

$0,6 < R_{xy} = 0,80$: tinggi

PEMBAHASAN

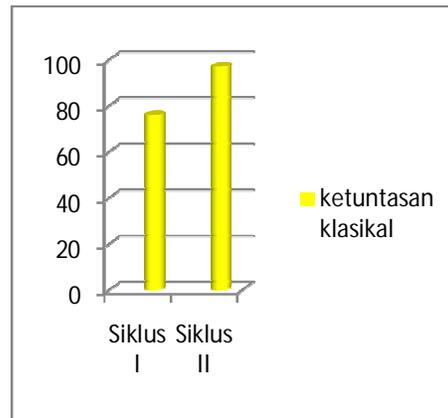
Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji Jember kelas XA dengan jumlah siswa sebanyak 25 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 08 dan 20 mei 2013 dengan melakukan pembelajaran siklus I tanggal 13 mei dan 20 mei 2013 dengan melakukan pembelajaran siklus II.

Pembelajaran dengan metode simulasi tipe *role playing* atau bermain peran sub pokok

bahasan jaring-jaring makanan ini dimaksudkan agar siswa mampu aktif dan kreatif dalam memainkan peran, mampu berfikir kritis serta memiliki ketrampilan sosial. Unsur yang paling menonjol dalam bermain peran adalah unsur hubungan sosial. Siswa dalam bermain peran dapat mencoba menempatkan diri sebagai tokoh atau pribadi tertentu. Selain itu bermain peran juga membuat siswa berlaku sebagai benda misalnya berpura – pura menjadi ayam, pohon, ular, dan sebagainya, siswa dilatih mengembangkan daya imajinasi mereka melalui kegiatan ini. Hal ini sependapat dengan apa yang dimaksudkan peneliti dalam penelitian tindakan kelas.

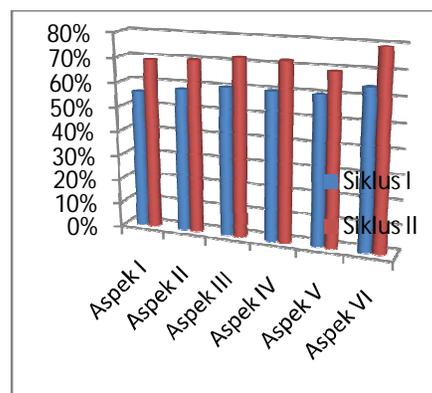
Hasil Belajar Kognitif

Peningkatan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar 5.1



Gambar Diagram 5.1 Nilai Kognitif Siklus I Dan Siklus II Hasil Belajar Afektif

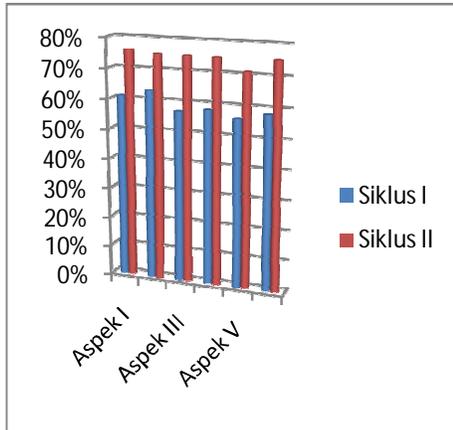
Aspek afektif siklus I terbukti adanya peningkatan pada siklus II dapat dilihat pada gambar diagram 5.2



Gambar 5.2 peningkatan Aspek Afektif siklus I dan siklus II

Hasil Belajar Psikomotor

Aspek psikomotor siklus I terbukti adanya peningkatan pada siklus II dapat dilihat pada gambar diagram 5.3.



Gambar 53 Peningkatan Aspek Psikomotor Siklus I dan siklus II

Ketercapaian psikomotor pada siklus I aspek keterampilan siswa dalam menyusun skenario 61%, aspek yang kedua ketepatan dalam memainkan peran dalam skenario 63%, aspek yang ketiga ketepatan siswa mengatur waktu bermain peran dalam skenario 57%, pada aspek ketiga ini tergolong tidak aktif karena siswa tidak bisa mengatur waktu dalam bermain

peran, aspek keempat keterampilan siswa dalam menyusun jaring-jaring makanan 58%, aspek keempat tergolong tidak aktif karena siswa tidak bisa menyusun jaring-jaring makanan, aspek kelima ketepatan siswa dalam mengutarakan pendapat dalam diskusi kelas diperoleh 56%, aspek kelima ini tergolong tidak aktif karena siswa tidak dapat mengutarakan pendapat dalam diskusi kelas, dan aspek keenam aspek keenam kecepatan siswa dalam menanggapi pendapat teman 58%, aspek keenam ini juga tergolong tidak aktif karena siswa tidak bisa menanggapi pendapat teman, rata-rata yang diperoleh pada psikomotor ini mencapai 58,8% aspek psikomotor tergolong tidak aktif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah pembelajaran melalui metode simulasi tipe *role playing* dapat menuntaskan hasil belajar biologi siswa, hal ini dapat dilihat dari nilai tes (kognitif) dan aktivitas siswa. Sebelum melakukan penelitian, nilai ulangan harian kelas XA diperoleh persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 65%. Setelah pembelajaran melalui simulasi tipe *role playing* pada siklus I diperoleh sebagai berikut:

- Aspek kognif
 - Pada aspek kognitif siklus I persentase ketuntasan klasikal sebesar 76%, sedangkan pada siklus II aspek kognitif mencapai ketuntasan klasikal 97%.

- Aspek Afektif
 - Pada aspek afektif siklus I persentase aktifitas siswa sebesar 59,8%, sedangkan pada siklus II aspek afektif mencapai aktifitas siswa 70%.
- Aspek Psikomotor
 - Pada aspek psikomotor siklus I persentase kategori keaktifan siswa sebesar 58,8%, sedangkan pada siklus II aspek psikomotor keaktifan siswa sebesar 74%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka saran yang diberikan sebagai berikut:

- Dalam pembelajaran biologi di sekolah, guru hendaknya menerapkan pembelajaran simulasi tipe *role playing* untuk materi - materi tertentu yang berkaitan dengan suatu proses kejadian atau urutan – urutan.
- Guru hendaknya menerapkan pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa dan dapat meningkatkan aktivitas siswa sehingga mereka tidak bosan dan tidak merasa jenuh di dalam kelas, tidak hanya menggunakan metode ceramah dan mengerjakan LKS.
- Pada saat melaksanakan pembelajaran melalui metode simulasi tipe *role playing* guru hendaknya selalu mengelola kelas dengan baik dan mengatur waktu yang tepat dalam melakukan simulasi bermain peran karena dapat mengganggu kelas lain dan sebagian siswa ada yang tidak percaya diri dan takut.
- Bagi siswa, hendaknya aktif dalam berbagai aktifitas yang diberikan oleh guru dan hendaknya konsentrasi penuh saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, agar dapat memahami seluruh informasi dan materi yang telah diberikan oleh guru.
- Bagi peneliti, hendaknya dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) yang telah dilakukan.
-

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S & Suhardjono. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktis*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2001. *Krikulum Berbasis Kompetensi mata pelajaran biologi untuk sekolah menengah tingkat atas*. Jakarta Depdiknas RI.
- Halimah, N. 2009. *Penerapan Metode Pembelajaran Role playing melalui pendekatan berbasis problem (Problem Based Approach) untuk meningkatkan hasil belajar biologi*. Surakarta: Uneversitas Sebelas Maret Surakarta.
- Ibrahim, M. 2005. *Assesmen berkelanjutan konsep dasar, tahapan, pengembangan dan contoh*. Surabaya: Unesa University Press.
- Jihad, A & Abdul, H. 2008. *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Ode, M. 2010. *Pembelajaran role playing mata pelajaran Pkn kelas V SD*. Inpress. www.wahana-edukasi-dan-budaya-akademik.com. diakses tanggal 13 mei 2012 pukul 11:35am.
- Purwanto, N. 2010. *Prinsip- prinsip dan teknik evaluasi pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ratumanan, T., Gerson & Theresia, L. 2011. *Penilaian Hasil Belajar Pada Tingkat Satuan pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sahlan, M. 2007. *Penilaian Berbasis Kelas*. Jember: Center For Society Studies.
- Thobroni, M & Arif, M. 2011. *Belajar & Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar.Ruzz Media.
- Wulandari, I., Riyas. 2010. Pengaruh pembelajaran melalui metode bermain peran *role playing* terhadap hasil belajar biologi . Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.
- Yamin, M. 2010. *Desain pembelajaran berbasis tingkat satuan pendidikan*.

Ciputat:
Persada Press.

Gaung

Zaini, H, dkk. 2008. *Strategi
Pembelajaran Aktif*.
Yogyakarta: Pustaka Insan
Madani.