

## ABSTRAK

Nuha, Dian Ulin. 2013. *Penerapan Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Pada Sub Pokok Bahasan Jaringan-Jaring Makanan Siswa Kelas XA SMA Muhammadiyah Rambipuji-Jember tahun pelajaran 2012-2013*. Skripsi, Jurusan Pendidikan MIPA. Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Jember.

Pembimbing: (1) Ir. Arief Noor Ahmadi.MP (2) Sulthon Taqdir Alfirdaus,S.Pd

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

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 jaringan-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.