

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS
SISWA PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI
(Standar Kompetensi Memahami Saling Ketergantungan dalam Ekosistem di
SMP Negeri 1 Tapen Kabupaten Bondowoso Kelas 7E Tahun Ajaran 2012/2013)**

Rivandinia Imanita Haq¹⁹, Wachju Subchan²⁰, Iis Nur Asyiah²¹

***Abstract.** Role Playing is a kind of gestural games which contains of purposes, rules, and involves the happiness. Role Playing teaching model invites students learning while playing so that students can be motivated in teaching learning process. The objectives of this research are to improve the result of students' learning and activities in the classroom. This research is classroom action research that was conducted in two cycles, first cycle and second cycle. This research are expected to give the improvement to the result of students' learning and activities in the classroom. According to the result of this research, Role Playing teaching model revealed the result of students' learning and activities. The average of students' cognitive mark in the class improved from 73,16 to 82,89 while the average of students' psychomotor mark in the class improved from 74,99 to 82,45. In same line, the average of students' affective mark from cycle I to cycle II improved from 73,68 to 80,26 while the average of students' activities mark improved from 69,29 to 74,41. Therefore, it can be concluded that Role Playing teaching model can be used as an appropriate model in teaching learning process.*

***Keywords :** improved, result of students' learning , students' activity, role playing teaching model.*

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran. Keterbatasan kemampuan guru berdampak pada munculnya sikap intuitif dan spekulatif dalam menggunakan strategi pembelajaran. Kondisi ini berakibat pada rendahnya mutu hasil belajar^[1]. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif dan mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dilakukan^[2]. Dengan demikian harus ada interaksi yang baik antar guru dan siswa agar pembelajaran di kelas dapat diterima oleh siswa.

Penggunaan model pembelajarn *Role playing* di kelas dapat memberikan beberapa keuntungan. Keuntungan tersebut yaitu pada saat dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran

¹⁹ Mahasiswa S-1 Angkatan 2009 Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jember

²⁰ Dosen Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jember (email: wsubchan@gmail.com)

²¹ Dosen Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jember

mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa adanya kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, siswa dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok-individu-individu^[3]. Pada mata pelajaran IPA terutama Biologi berbagai masalah sering muncul dalam proses pembelajaran di kelas. Masalah yang muncul yaitu kurangnya antusias siswa pada mata pelajaran Biologi karena dalam mata pelajaran ini banyak kompetensi yang menuntut siswa untuk menghafal, selain antusiasme siswa yang rendah hasil belajar biologi juga seringkali rendah karena siswa lebih menghafal materi dan tidak memahami materi secara mendalam. Sehingga model pembelajaran *Role Playing* dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar biologi.

Penelitian tentang model pembelajaran *Role Playing* telah banyak dilakukan pada pembelajaran sosial. Namun pada pembelajaran sains terutama biologi, model pembelajaran ini masih jarang digunakan. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) meningkatkan hasil belajar dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor (2) meningkatkan aktivitas siswa di kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas 7E SMP Negeri 1 Tapen Bondowoso Tahun Ajaran 2012/2013 yang terdiri dari 38 orang siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model pembelajaran *Role Playing* yang akan diterapkan di kelas 7E SMP Negeri 1 Tapen Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2012/2013. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas 7E SMP Negeri 1 Tapen Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2012/2013, dinilai dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu juga meliputi aktivitas siswa yang meliputi aktivitas melihat, lisan, gerak, dan mental.

Hasil belajar siswa dari ranah kognitif diukur dengan menggunakan *post-test*. Sedangkan pada hasil belajar dari ranah afektif dan psikomotor dinilai dengan menggunakan lembar observasi. Demikian pula dengan aktivitas siswa, penilaian pada

aspek ini juga dinilai dengan menggunakan lembar observasi. Adapun kriteria pada penskoran siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kriteria skor siswa

Kriteria	Skor
Sangat baik	3
Baik	2
Kurang	1

Kriteria tersebut akan dihitung dalam bentuk nilai siswa yang akan digolongkan berdasarkan penggolongan kriteria pada Tabel.2 berikut ini.

Tabel 2. Penggolongan Nilai Siswa

No	Persentase (%)	Kriteria
1	90-100	Sangat Baik
2	80-89	Baik
3	65-79	Cukup Baik
4	55-64	Kurang Baik
5	0-54	Sangat Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar kognitif siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel.3 berikut ini.

Tabel.3 Hasil belajar dan aktivitas siswa siklus I dan siklus II

Hasil	Σ Siswa	Rata-rata siklus I \pm SD	Rata-rata siklus II \pm SD	Peningkatan Rerata
Kognitif	38	73,16 \pm 12,76	82,89 \pm 9,56	9,73
Psikomotor	38	74,99 \pm 8,4	82,45 \pm 5,4	7,46
Afektif	38	73,68 \pm 7,63	80,26 \pm 6,82	6,58
Aktivitas	38	69,29 \pm 7,63	74,41 \pm 6,82	5,12

Dari Tabel 3 dapat dilihat bahwa pada siklus kedua terdapat peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Rata-rata nilai siswa di kelas mengalami peningkatan sebesar 9,73 pada siklus II, jika pada siklus I rata-rata nilai kognitif siswa di kelas adalah 73,16 dengan standar deviasi 12,76. Dengan besar standar deviasi yang lebih rendah daripada nilai mean, dapat dikatakan data yang diperoleh dari observasi nilai kognitif siswa pada siklus I cukup representatif. Pada siklus II rata-rata nilai kognitif siswa mengalami kenaikan menjadi 82,89 dari jumlah siswa 38 orang. Standar deviasi dari rata-rata nilai

kognitif pada siklus II adalah 9,56. Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai *post-test* yang dilakukan pada setiap akhir siklus.

Selain nilai kognitif siswa dari Tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil rerata nilai psikomotor siswa dari siklus I mengalami peningkatan sebesar 7,46 pada siklus II. Jika rata-rata pada siklus I adalah 74,99 rata-rata pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 82,45. Standar deviasi pada siklus I adalah 8,45 dan mengalami penurunan menjadi 5,4 pada siklus II. Hasil rerata nilai psikomotor siswa dari siklus I mengalami peningkatan sebesar 6,58 pada siklus II. Jika rata-rata pada siklus I adalah 73,68 rata-rata pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80,26. Standar deviasi pada siklus I adalah 7,63 dan mengalami penurunan menjadi 6,82 pada siklus II.

Dari Tabel 3 juga dapat dilihat bahwa hasil rerata aktivitas siswa dari siklus I mengalami peningkatan sebesar 5,12 pada siklus II. Jika rata-rata pada siklus I adalah 69,29 rata-rata pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 74,41. Standar deviasi pada siklus I adalah 6,02 dan mengalami peningkatan menjadi 8,12 pada siklus II..

Dengan demikian model pembelajaran *Role Playing* dapat dijadikan sebuah model pembelajaran yang cukup baik dalam proses belajar mengajar di kelas. Karena model pembelajaran *Role Playing* terbukti meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa.

Pada penelitian ini diketahui bahwa nilai kognitif siswa dari siklus I mengalami peningkatan sebesar 9,73 pada siklus II. Rata-rata nilai siswa di kelas mengalami peningkatan pada siklus II, jika pada siklus I rata-rata nilai kognitif siswa di kelas adalah 73,16 dengan standar deviasi 12,76. Dengan besar standar deviasi yang lebih rendah daripada nilai mean, dapat dikatakan data yang diperoleh dari observasi nilai kognitif siswa pada siklus I cukup representatif. Pada siklus II rata-rata nilai kognitif siswa mengalami kenaikan menjadi 82,89 dari jumlah siswa 38 orang. Standar deviasi dari rata-rata nilai kognitif pada siklus II adalah 9,56. Dengan melihat besarnya standar deviasi yang lebih rendah daripada nilai mean, maka data nilai kognitif siswa juga cukup representatif.

Peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif tidak lepas dari karakteristik model pembelajaran *Role Playing*. Pada model pembelajaran *Role Playing* proses pembelajaran di kelas dilaksanakan dengan model yang sangat menyenangkan. Pada saat proses pembelajaran, siswa diajak untuk bermain peran sambil belajar. Sehingga

dalam pemahaman materi menjadi lebih mudah bagi siswa karena siswa tidak dituntut untuk selalu menghafal. Selain pernyataan dari Hamalik, ^[4] mengemukakan bahwa *Role Playing* sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk (a) mengali perasaannya, (b) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (c) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (d) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Pada penelitian dari ranah psikomotor dapat dilihat bahwa pada siklus pertama tidak ada satupun siswa yang memiliki kemampuan psikomotor sangat baik (SB), namun pada siklus kedua terdapat peningkatan yaitu, 2,63% dari 38 orang siswa memiliki kemampuan psikomotor sangat baik. Demikian pula pada kriteria baik (B), pada siklus pertama terdapat 50% siswa termasuk dalam kelompok ini, tetapi pada siklus II terdapat peningkatan yaitu sebanyak 89,47% dari 38 orang siswa termasuk dalam kriteria ini. Pada kriteria ketiga yaitu kemampuan psikomotor siswa pada kelompok cukup baik (CB) mengalami penurunan dari 50% menjadi 7,9%, hal tersebut merupakan perkembangan yang sangat positif. Selain peningkatan kemampuan siswa pada masing-masing kriteria, peningkatan juga dapat dilihat dari nilai rata-rata kemampuan psikomotor siswa dari siklus I ke siklus II. Peningkatan pada aspek psikomotor mencapai 7,46. Jika rata-rata pada siklus I adalah 74,99 rata-rata pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 82,45. Standar deviasi pada siklus I adalah 8,45 dan mengalami penurunan menjadi 5,4.

Selain itu hasil yang diperoleh dalam penelitian ini juga sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh ^[5] melalui bermain peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. *Role Playing* siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sangsi.

Pada penelitian dari ranah afektif yang telah dilakukan pada siklus pertama tidak ada satupun siswa yang memiliki kemampuan afektif sangat baik (SB), namun pada siklus kedua terdapat peningkatan yaitu, 13,2% dari 38 orang siswa memiliki

kemampuan afektif sangat baik. Demikian pula pada kriteria baik (B), pada siklus pertama terdapat 50% siswa termasuk dalam kelompok ini, tetapi pada siklus II terdapat penurunan menjadi 44,7% dari 38 orang siswa termasuk dalam kriteria ini. Pada kriteria ketiga yaitu kemampuan afektif siswa pada kelompok cukup baik (CB) mengalami penurunan dari 50% menjadi 42,1%, hal tersebut merupakan perkembangan yang sangat positif. Karena penurunan pada kedua kriteria menunjukkan adanya kenaikan pada kriteria sangat baik. Rata-rata nilai siswa dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 6,58. Jika pada siklus I rerata nilai afektif siswa adalah 73,68 nilai rerata pada siklus II menjadi 80,26. Standar deviasi pada siklus I adalah 7,63 dan mengalami penurunan menjadi 6,82 hal tersebut menandakan data yang diperoleh dari hasil observasi cukup representatif. Dan hasil yang diperoleh pada aspek afektif setelah penggunaan model pembelajaran ini cukup baik dan meningkat. Seorang peneliti mengemukakan kualitas dan kuantitas belajar siswa di dalam kelas bergantung pada banyak faktor, antara lain ialah guru, hubungan pribadi antara siswa di dalam kelas serta kondisi umum dan suasana di dalam kelas^[4]. Dengan adanya hubungan atau interaksi yang baik antar siswa maupun antar siswa dengan guru, maka dapat disimpulkan siswa di kelas memiliki sikap yang baik dan sikap siswa yang baik menandakan peningkatan pada hasil belajar dari ranah afektif. Dalam sebuah jurnal dikemukakan bahwa dalam *Role Playing* siswa menjadi partisipan yang aktif dalam pembelajaran^[6]. Dengan adanya indikator bahwa dalam model pembelajaran *Role Playing* partisipasi siswa sangat diharapkan maka model pembelajaran ini juga memberikan pengaruh pada peningkatan hasil belajar dari ranah afektif seperti pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Tapen Kabupaten Bondowoso.

Aktivitas siswa yang diukur dalam penelitian ini juga mengalami peningkatan pada semua kriteria. Pada kriteria pertama yaitu sangat aktif (SA) pada siklus pertama tidak terdapat seorangpun siswa yang masuk dalam kriteria ini sedangkan pada siklus kedua mengalami peningkatan, sebanyak 5,2% siswa termasuk dalam kriteria ini. Demikian pula pada kriteria kedua yaitu kriteria aktif (A), pada mulanya sebanyak 5,2% siswa masuk dalam kriteria ini, setelah siklus II terjadi peningkatan jumlah siswa yang termasuk dalam kriteria ini yaitu sebanyak 13,2% siswa dari jumlah keseluruhan siswa 38 orang. Pada kriteria penilaian cukup aktif (CA) presentase aktivitas siswa tidak mengalami perkembangan, pada siklus I sebanyak 81,6% siswa termasuk dalam kriteria

ini, dan pada siklus II siswa yang termasuk dalam kriteria ini sebanyak 81,6% siswa dari jumlah keseluruhan siswa 38 orang. Pada kriteria kurang aktif (KA) yang pada siklus satu mencapai 13,2% siswa pada siklus I menurun menjadi 0% pada siklus II. Penurunan pada kriteria penilaian kurang aktif merupakan hal yang positif karena penurunan pada kriteria ini menunjukkan peningkatan aktivitas siswa pada kriteria penilaian yang lebih baik. Rata-rata nilai aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 5,12. Jika pada siklus I rerata nilai siswa adalah 69,29 rerata pada siklus II meningkat menjadi 74,41. Standar deviasi pada siklus I adalah 6,02 dan pada siklus II menjadi 8,12 hal tersebut menandakan data yang diperoleh dari hasil observasi cukup representatif, karena besarnya standar deviasi lebih rendah daripada besarnya mean nilai aktivitas siswa.

Aktivitas siswa dapat mengalami perkembangan dengan baik karena pada model ini siswa diajak untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Aktivitas siswa dapat dijadikan sebuah tolak ukur kegiatan siswa selama di kelas, dan model pembelajaran *Role Playing* ini menuntut siswa untuk banyak melakukan langkah-langkah pembelajaran yang di dalamnya banyak terdapat aktivitas siswa. Selain itu [7] menyatakan bahwa model pembelajaran *Role Playing* ini menjadikan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga dominasi guru menjadi berkurang. Selain itu, model pembelajaran *Role Playing* memberikan suasana yang menyenangkan dan ini merupakan salah satu bentuk motivator sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Salah satu kelebihan atau keunggulan metode bermain peran yaitu mampu menarik perhatian anak, sehingga suasana kelas semakin hidup [8]. Jika suasana kelas semakin hidup, maka akan tumbuh semangat dalam diri peserta didik untuk mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Semakin hidup suasana di kelas, maka sudah pasti keaktifan siswa akan semakin tinggi pula. Pernyataan di atas terbukti pada penelitian yang peneliti lakukan di SMP Negeri 1 Tapen Kabupaten Bondowoso, terjadi peningkatan keaktifan siswa di kelas. Rerata nilai aktivitas siswa mengalami peningkatan pada siklus II. Hal tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran *Role Playing* meningkatkan aktivitas siswa, sekaligus menyebabkan suasana di kelas menjadi lebih hidup dan aktif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Model pembelajaran *Role Playing* meningkatkan hasil belajar siswa dari aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Rata-rata nilai kognitif siswa di kelas mengalami peningkatan pada siklus II, jika pada siklus I rata-rata nilai kognitif siswa di kelas adalah 73,16 dengan standar deviasi 12,76 sedangkan pada siklus II rata-rata nilai kognitif siswa mengalami kenaikan menjadi 82,89 dengan standar deviasi pada siklus II adalah 9,56. Rata-rata nilai psikomotor siswa pada siklus I adalah 74,99, rata-rata pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 82,45 dengan standar deviasi pada siklus I adalah 8,45 dan mengalami penurunan menjadi 5,4 pada siklus II. Rata-rata nilai afektif siswa dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan yaitu dari 73,68 menjadi 80,26 dengan standar deviasi pada siklus I adalah 7,63 dan mengalami penurunan menjadi 6,82 pada siklus II.

Model pembelajaran *Role Playing* meningkatkan aktivitas siswa di kelas. Rata-rata nilai aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan yaitu dari 69,29 menjadi 74,41. Standar deviasi pada siklus I adalah 76,02 dan pada siklus II menjadi 8,12 hal tersebut menandakan data yang diperoleh dari hasil observasi cukup representatif, karena besarnya standar deviasi lebih rendah daripada besarnya mean nilai aktivitas siswa.

Saran dalam penelitian ini adalah guru harus mampu mengatur waktu secara efektif dan efisien sebab model pembelajaran *Role Playing* membutuhkan waktu yang cukup banyak dan perencanaan yang matang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Purwitasari, Wahyu Indriana. 2008. *Penerapan metode pembelajaran role playing untuk meningkatkan keaktifan, keantusiasan, dan prestasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III SD Banjarsari Pacitan*. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/TEP/article/view/1191>. [12 Februari 2013]
- [2] Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4] Erlina. 2013. *Pemanfaatan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Merbau*. [online] <http://jurnalagfi.org/pemanfaatan-model-pembelajaran-role-playing-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-di-kelas-xi-ipa-sma-negeri-1-merbau/> [24 September 2013]

- [5] Djariyo, Mudzanatun, dan Enny Budi Wijaya. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Semester I SDN Wonokerto 1 KarangTengah Demak Tahun Ajaran 2011/2012*. <http://lppm.ut.ac.id/htmpublikasi/21.htm>[30 Maret 2013]
- [6] Jarvis, Lori. 2002. *Role-Playing as a Teaching Strategy*. [online] <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/jel/article/download/21345/13847> [24 September 2013]
- [7] Kardoyo. 2009. *Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran PS-Ekonomi Materi Pokok Manusia Sebagai Makhluk Sosial dan Ekonomi*. [on line] <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/539> [24 September 2013].
- [8] Kartini, tien. 2007. *Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*. [online] <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/804> [24 September 2013]