

PENGUNAAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BIOLOGI SISWAKELAS XI. MIA-1 MATERI SISTEMPENCERNAAN MANUSIA PADA SMA NEGERI 1 BAKTIYA

Yusnidar,S.Pd

yusnidar.ruslan@gmail.com

Abstrak:*Keberhasilan proses belajar mengajar di dalam kelas sangat ditentukan oleh strategi pembelajaran, bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan. Oleh karena itu setiap akan mengajar guru diharuskan untuk menerapkan strategi atau metode tertentu dalam pelaksanaan pembelajaran. Penelitian ini berdasarkan permasalahan: (a) Bagaimanakah peningkatan prestasi belajar Biologi dengan diterapkannya model pembelajaran Role Playing pada materi sistem pencernaan manusia? (b) Bagaimanakah pengaruh Model Role Playing terhadap motivasi belajar siswa? Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah: (a) Ingin mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah diterapkannya strategi pembelajaran Model Role Playing, (b) Ingin mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran Role Playing. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (action research) sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa Kelas XI.MIA-1 SMA Negeri 1Baktiya Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III yaitu, siklus I (63,63%), Siklus II (81,81%), dan Siklus III (95,45%). simpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran Role Playing dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI. MIA-1 SMA Negeri 1Baktiya, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Biologi.*

Kata kunci: *Kata Kunci: Prestasi Belajar, Metode Role Playing*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kesgerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Menurut UU No. 20 tahun 2003). Kebijakan pendidikan di Indonesia bersifat wajib belajar sembilan tahun namun kebijakan ini masih memiliki permasalahan berupa lemahnya proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran aktivitas anak kurang.

Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Biologi di SMAN 1 Baktiya Kabupaten Aceh Utara rendah, tidak bersemangat, kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru dan kurang berani mengemukakan pendapatnya. Guru juga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal tersebut, adalah dengan memilih metode belajar yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Model pembelajaran bermain peran adalah salah satu model pembelajaran kelompok yang dapat memberikan kesan pembelajaran kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, menyenangkan, dinamis, dan antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan, dan memungkinkan siswa untuk terjun langsung menerapkan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, model bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat. (Muad. S. Pd (2014), Asiah, S. Pd dan Yuslinawati, S. Pd (2015), Nuraini (2017), sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Nurimah, S. Pd, dkk (2018) penggunaan model bermain peran dapat meningkatkan keberanian siswa dan melatih daya ingat siswa dalam belajar Biologi

Berdasarkan uraian di atas dan hasil observasi guru maupun siswa, maka penerapan metode pembelajaran bermain peran diharapkan mampu memberikan solusi tentang penerapan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat serta daya kreatifitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran materi sistem pencernaan manusia dapat meningkat.

TINJAUAN PUSTAKA

Definisi Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.¹

Sependapat dengan pernyataan tersebut bahwa belajar adalah proses pengelolaan lingkungan seseorang dengan sengaja dilakukan sehingga memungkinkan dia belajar untuk melakukan atau mempertunjukkan tingkah laku tertentu pula.² Sedangkan belajar adalah suatu proses yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisik, tetapi perubahan dalam kebiasaan, kecakapan, bertambah pengetahuan, berkembang daya pikir, sikap dan lain-lain.³

Pasal 1 Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Jadi pembelajaran adalah proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu.

¹Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2006), 106.

²Sutomo, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*, (Surabaya , Usaha Nasional, 1993), 117

³Ibid, 120

Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah harapan bagi setiap siswa yang sedang mengikuti proses pembelajaran di sekolah serta harapan bagi wali murid dan guru. Kata Prestasi belajar adalah suatu pengertian yang terdiri atas dua kata yaitu prestasi dan belajar, dimana masing-masing mempunyai arti berbeda. Prestasi belajar banyak didefinisikan, seberapa jauh hasil yang sudah didapat siswa dalam penguasaan tugas-tugas atau materi pelajaran yang diterima dalam waktu tertentu. Pada umumnya prestasi belajar dinyatakan dalam angka atau huruf untuk membandingkan dengan satu kriteria. Prestasi belajar adalah kemampuan bagi murid dalam pencapaian berfikir yang tinggi. Harus dimiliki tiga aspek dalam prestasi belajar yaitu kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), dan aspek psikomotor (ketrampilan). Definisi prestasi belajar merupakan hasil yang didapat dengan baik pada seorang siswa baik dalam pendidikan maupun keilmuan.

Motivasi Belajar

1. Konsep Motivasi

Pengajaran tradisional menitik beratkan pada metode imposisi, yakni pengajaran dengan cara menuangkan hal-hal yang dianggap penting oleh guru bagi murid.⁴ Cara ini tidak mempertimbangkan apakah bahan pelajaran yang diberikan itu sesuai atau tidak dengan kesanggupan, kebutuhan, minat, dan tingkat kesanggupan, serta pemahaman murid. Tidak pula diperhatikan apakah bahan-bahan yang diberikan itu didasarkan atas motif-motif dan tujuan yang ada pada siswa.

Sejak adanya penemuan-penemuan baru dalam bidang psikologi tentang kepribadian dan tingkah laku manusia, serta perkembangan dalam bidang ilmu pendidikan maka pandangan tersebut kemudian berubah. Faktor murid justru menjadi unsur yang menentukan berhasil atau tidaknya pengajaran berdasarkan “pusat minat anak”, makan, pakaian, permainan/bekerja. Kemudian menyusul tokoh pendidikan lainnya seperti

⁴Hamalik, Oemar, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), 157.

Dr. John Dewey, yang terkenal dengan “pengajaran proyeknya”, yang berdasarkan pada masalah yang menarik minat siswa, sistem persekolahan lainnya. Sehingga sejak itu pula para ahli berpendapat, bahwa tingkah laku manusia didorong oleh motif-motif tertentu, dan perbuatan belajar akan berhasil apabila didasarkan pada motivasi yang ada pada murid. Murid dapat dipaksa untuk mengikuti semua perbuatan, tetapi ia tidak dapat dipaksa untuk menghayati perbuatan itu sebagaimana mestinya. Seekor kuda dapat digiring ke sungai tetapi tidak dapat dipaksa untuk minum. Demikian pula juga halnya dengan murid, guru dapat memaksakan bahan pelajaran kepada mereka, akan tetapi guru tidak mungkin dapat memaksanya untuk belajar dalam arti sesungguhnya. Inilah yang menjadi tugas yang paling berat yakni bagaimana caranya berusaha agar murid mau belajar, dan memiliki keinginan untuk belajar secara kontinyu.

2. Pengertian Motivasi

Motif adalah daya dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu, atau keadaan seseorang atau organisme yang menyebabkan kesiapannya untuk memulai serangkaian tingkah laku atau perbuatan.

Sedangkan motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu.⁵ motivasi juga dapat didefinisikan suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang kedalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu.⁶ Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Siswa yang termotivasi dalam belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa itu akan menyerap dan mengendapkan materi itu

⁵Usman, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Bandung : Bumi Aksara, 2000), 28.

⁶Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineksa Cipta, 2002),

dengan lebih baik. Jadi motivasi adalah suatu kondisi yang mendorong seseorang untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu.⁷

3. Macam-macam Motivasi

Menurut jenisnya motivasi dibedakan menjadi dua, yaitu:

a. Motivasi Intrinsik

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat dari dalam individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar.⁸

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.⁹ Ada beberapa strategi dalam mengajar untuk membangun motivasi intrinsik. Strategi tersebut adalah sebagai berikut:¹⁰

- 1) Mengaitkan tujuan belajar dengan tujuan siswa.
- 2) Memberikan kebebasan dalam memperluas materi pelajaran sebatas yang pokok.
- 3) Memberikan banyak waktu ekstra bagi siswa untuk mengerjakan tugas dan memanfaatkan sumber belajar di sekolah.
- 4) Sesekali memberikan penghargaan pada siswa atas pekerjaannya.
- 5) Meminta siswa untuk menjelaskan hasil pekerjaannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam individu yang berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya maka secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.

b. Motivasi Ekstrinsik

⁷Nur, Moh, *Pemotivasian Siswa untuk Belajar*, (Surabaya: University Press. Universitas Negeri Surabaya, 2001), 3.

⁸Usman, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Bandung : Bumi Aksara, 2000), 9.

⁹Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineksa Cipta, 2002), 115.

¹⁰Erriniati, *Penerapan Strategi dan Motivasi Belajar Siswa*, (skripsi yang tidak dipublikasikan . Universitas Negeri Surabaya, 1994), 105.

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar. Misalnya seseorang mau belajar karena ia disuruh oleh orang tuanya agar mendapat peringkat pertama dikelasnya.¹¹ Motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.¹²

Beberapa cara membangkitkan motivasi ekstrinsik dalam menumbuhkan motivasi instrinsik antara lain:

- 1) Kompetisi (persaingan): guru berusaha menciptakan persaingan diantara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya dan mengatasi prestasi orang lain.
- 2) *Pace Making* (membuat tujuan sementara atau dekat): Pada awal kegiatan belajar mengajar guru, hendaknya terlebih dahulu menyampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran yang akan dicapai sehingga dengan demikian siswa berusaha untuk mencapai tujuan tersebut.
- 3) Tujuan yang jelas: Motif mendorong individu untuk mencapai tujuan. Makin jelas tujuan, makin besar nilai tujuan bagi individu yang bersangkutan dan makin besar pula motivasi dalam melakukan sesuatu perbuatan.
- 4) Kesempurnaan untuk sukses: Kesuksesan dapat menimbulkan rasa puas, kesenangan dan kepercayaan terhadap diri sendiri, sedangkan kegagalan akan membawa efek yang sebaliknya. Dengan demikian, guru hendaknya banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk meraih sukses dengan usaha mandiri, tentu saja dengan bimbingan guru.
- 5) Minat yang besar: Motif akan timbul jika individu memiliki minat yang besar.

¹¹Usman, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Bandung : Bumi Aksara, 2000), 29.

¹²Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineksa Cipta, 2002),

- 6) Mengadakan penilaian atau tes. Pada umumnya semua siswa mau belajar dengan tujuan memperoleh nilai yang baik. Hal ini terbukti dalam kenyataan bahwa banyak siswa yang tidak belajar bila tidak ada ulangan. Akan tetapi, bila guru mengatakan bahwa lusa akan diadakan ulangan lisan, barulah siswa giat belajar dengan menghafal agar ia mendapat nilai yang baik. Jadi, angka atau nilai itu merupakan motivasi yang kuat bagi siswa.

Dari uraian di atas diketahui bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dari luar individu yang berfungsinya karena adanya perangsang dari luar, misalnya adanya persaingan, untuk mencapai nilai yang tinggi, dan lain sebagainya.

Model Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran)

Model role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai model hidup atau benda mati. Materi ajar dipilih dan disusun sebagai paket pro dan kontra. Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari tiga atau empat orang. Model ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar, serta model ini mempunyai nilai tambah yaitu:

- a. Dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil.
- b. Permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa (prasetyo, 2001).

Pembelajaran dengan role playing merupakan suatu aktivitas yang dramatik, bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pengalaman.¹³ Pembelajaran dengan role playing ada tujuh tahapan yaitu; pemilihan masalah, pemilihan peran,

¹³Mulyasa,E.,*Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : Bumi Aksara, 2005), 115.

menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi, serta pengambilan keputusan.¹⁴

Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah. Tahap pemilihan peran, guru memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. Tahap berikutnya adalah menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Setelah semuanya siap maka dilakukan kegiatan pemeranan. Pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi sesuai peran masing-masing sesuai dengan yang terdapat pada skenario bermain peran. Dalam hal ini guru menghentikan permainan pada saat terjadi pertentangan agar memancing permasalahan agar didiskusikan. Masalah yang muncul dari bermain peran dibahas pada tahap diskusi dan evaluasi.

Langkah-langkah Model *Role Playing* (Bermain Peran)

1. Bila *role playing* baru ditetapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan lakon tertentu, secara sederhana dimainkan di depan kelas.
2. Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan dipentaskan tersebut.
3. Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa.
4. Setelah *role playing* itu dalam puncak klimaks, maka guru dapat menghentikan jalannya peragaan. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai *role playing* yang dimainkan. *Role playing* dapat pula dihentikan bila menemui jalan buntu.
5. Guru dan siswa dapat memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan jalannya *role playing* untuk perbaikan-perbaikan selanjutnya.

¹⁴Ibid, 116

Kelebihan Metode *Role Playing*(Bermain Peranan)

1. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
2. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
3. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
4. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.
5. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Kelemahan-kelemahan Metode *Role Playing*

Sebagaimana dengan metode-metode yang lain, metode *role playing* (bermain peranan) memiliki sisi-sisi kelemahan. Namun yang penting disini, kelemahan dalam suatu metode tertentu dapat ditutupi dengan memakai metode yang lain.

Mungkin sekali kita perlu memakai metode diskusi, audio visual, tanya jawab dan metode-metode lain yang dapat dianggap melengkapi metode *role playing* (bermain peranan).

Kelemahan metode *role playing*(bermain peranan) ini terletak pada :

1. Memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
2. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
3. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk melakukan suatu adegan tertentu.
4. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
5. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

6. Pada pelajaran Biologi sebaiknya dilatih dulu sebelum tampil.

Saran-saran yang perlu mendapat perhatian dalam pelaksanaan metode ini :

1. Merumuskan tujuan yang akan dicapai dengan melalui metode ini. Dan tujuan tersebut diupayakan tidak terlalu sulit/berbelit-belit, akan tetapi jelas dan mudah dilaksanakan.
2. Melatar belakangi materi dengan bermain peranan tersebut. Misalnya bagaimana guru dapat menjelaskan materi sistem pencernaan manusia. Hal ini agar materi pelajaran dapat dipahami secara gamblang dan mendalam oleh siswa/anak didik.
3. Guru menjelaskan bagaimana proses pelaksanaan bermain peranan melalui peranan yang harus siswa lakukan/mainkan.
4. Menetapkan siapa-siapa diantara siswa yang pantas memainkan/melakonkan jalannya sistem pencernaan manusia di dalam tubuh. Dalam hal ini termasuk peranan penonton.
5. Guru dapat menghentikan jalannya permainan apabila telah sampai titik klimaks. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara seksama.
6. Sebaiknya diadakan latihan-latihan secara matang, kemudian diadakan uji coba terlebih dahulu, sebelum role playing ditampilkan dalam bentuk yang sebenarnya.

METODOLOGI

Penelitian ini bertempat di kelas XI SMA Negeri 1Baktiya Kabupaten Aceh Utara tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan sejak Januari sampai Maret 2020. Subyek penelitian adalah siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 1Baktiya Kabupaten Aceh Utara tahun pelajaran 2019/2020 pada materi Sistem pencernaan. Tahapan penelitian tindakan pada suatu siklus meliputi perencanaan atau pelaksanaan observasi dan refleksi. Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pengelolaan metode pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, observasi aktivitas siswa dan guru, dan tes formatif. Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan data kualitatif pada metode observasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Suatu pokok bahasan atau sub pokok bahasan dianggap tuntas secara klasikal jika siswa yang mendapat nilai 65 lebih dari atau sama dengan 85%, sedangkan seorang siswa dinyatakan tuntas belajar pada pokok bahasan atau sub pokok bahasan tertentu jika mendapat nilai minimal 65.

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, soal tes formatif 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan model pembelajaran *Role Playing*, dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

b. Tahap Kegiatan dan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 dan 24 Januari 2020 di Kelas XI. MIA-1 jumlah siswa 22 Siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus I

| No | Nama Siswa | Skor | Kriteria | |
|----|-----------------|------|----------|--------------|
| | | | Tuntas | Tidak Tuntas |
| 1 | Amelia Ananda | 60 | | √ |
| 2 | Anisatul Khaira | 65 | √ | |
| 3 | Aulia | 60 | | √ |
| 4 | Delia Husnul | 70 | √ | |

| | | | | |
|----|--------------------|-------------|-----------|----------|
| 5 | Devi Safarina | 60 | | √ |
| 6 | Husna Safitri | 60 | | √ |
| 7 | Ikramullah | 50 | | √ |
| 8 | Izra Fadia | 70 | √ | |
| 9 | Lena Safira | 75 | √ | |
| 10 | Muhammad Nazir | 60 | | √ |
| 11 | Muhammad Reza | 65 | √ | |
| 12 | Nisa Ariani | 55 | | √ |
| 13 | Novi Muliani | 65 | √ | |
| 14 | Putri Maulida Guci | 50 | | √ |
| 15 | Putri Wahyuna | 65 | √ | |
| 16 | Rahmad Rizki | 70 | √ | |
| 17 | Rauzatul Rifka | 75 | √ | |
| 18 | Rizki Munandar | 70 | √ | |
| 19 | Safnidar | 65 | √ | |
| 20 | Safrur Riza | 75 | √ | |
| 21 | Salma Aini | 70 | √ | |
| 22 | Sapniati | 70 | √ | |
| | Jumlah | 1425 | 14 | 8 |

| | |
|--------------------------------|----------------|
| Jumlah tercapai | : 1425 |
| Jumlah Maksimal | : 2200 |
| Jumlah siswa yang tuntas | : 14 |
| Jumlah siswa yang tidak tuntas | : 8 |
| Nilai Rata-Rata | : 64,77 |
| Persentase ketuntasan belajar | : 63,63 |
| Klasikal | : Belum tuntas |

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran model Role Playing diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 64,77 dan ketuntasan belajar mencapai 63,63% atau ada 14 siswa dari 22 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang

memperoleh nilai ≥ 65 hanya sebesar 63,63% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan guru dengan menerapkan pembelajaran model *Role Playing*.

c. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

- 1) Guru kurang maksimal dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru kurang maksimal dalam pengelolaan waktu.
- 3) Siswa kurang aktif selama pembelajaran berlangsung.

d. Revisi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

- 1) Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan.
- 2) Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa perlu dan memberi catatan.
- 3) Guru harus lebih terampil dan bersemangat dalam memotivasi siswa sehingga siswa bisa lebih antusias.

2. Siklus II

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal tes formatif 2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

b. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 17 dan 21 Februari 2020 di Kelas XI. MIA-1 dengan jumlah siswa 22 Siswa. Dalam hal ini peneliti

bertindak sebagai pengajar. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus II

| No | Nama Siswa | Skor | Kriteria | |
|----|--------------------|------|----------|--------------|
| | | | Tuntas | Tidak Tuntas |
| 1 | Amelia Ananda | 65 | √ | |
| 2 | Anisatul Khaira | 70 | √ | |
| 3 | Aulia | 65 | √ | |
| 4 | Delia Husnul | 75 | √ | |
| 5 | Devi Safarina | 65 | √ | |
| 6 | Husna Safitri | 60 | | √ |
| 7 | Ikramullah | 60 | | √ |
| 8 | Izra Fadia | 70 | √ | |
| 9 | Lena Safira | 75 | √ | |
| 10 | Muhammad Nazir | 60 | | √ |
| 11 | Muhammad Reza | 65 | √ | |
| 12 | Nisa Ariani | 55 | | √ |
| 13 | Novi Muliani | 65 | √ | |
| 14 | Putri Maulida Guci | 50 | | √ |
| 15 | Putri Wahyuna | 65 | √ | |
| 16 | Rahmad Rizki | 70 | √ | |
| 17 | Rauzatul Rifka | 75 | √ | |
| 18 | Rizki Munandar | 70 | √ | |
| 19 | Safnidar | 65 | √ | |
| 20 | Safurur Riza | 75 | √ | |

PENGUNAAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BIOLOGI SISWAKELAS XI. MIA-1 MATERI SISTEMPENCERNAAN MANUSIA PADA SMA NEGERI 1 BAKTIYA
Yusnidar,S.Pd

| | | | | |
|----|---------------|-------------|-----------|----------|
| 21 | Salma Aini | 70 | √ | |
| 22 | Sapniati | 70 | √ | |
| | Jumlah | 1460 | 17 | 5 |

| | |
|--------------------------------|----------------|
| Jumlah tercapai | : 1460 |
| Jumlah Maksimal | : 2200 |
| Jumlah siswa yang tuntas | : 17 |
| Jumlah siswa yang tidak tuntas | : 5 |
| Nilai Rata-Rata | : 66,36 |
| Persentase ketuntasan belajar | : 81,81 |
| Klasikal | : Belum tuntas |

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 66,36 dan ketuntasan belajar mencapai 81,81% atau ada 18 siswa dari 22 Siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan sedikit lebih baik dari siklus I. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan pembelajaran model Role Playing.

c. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

- 1) Memotivasi siswa.
- 2) Membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep.
- 3) Pengelolaan waktu.

d. Revisi Rancangan

Pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus II ini masih terdapat kekurangan-kekurangan. Maka perlu adanya revisi untuk dilaksanakan pada siklus II antara lain:

- 1) Guru dalam memotivasi siswa hendaknya dapat membuat siswa lebih termotivasi selama proses belajar mengajar berlangsung.
- 2) Guru harus lebih dekat dengan siswa sehingga tidak ada perasaan takut dalam diri siswa baik untuk mengemukakan pendapat atau bertanya.
- 3) Guru harus lebih sabar dalam membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep.
- 4) Guru harus mendistribusikan waktu secara baik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
- 5) Guru sebaiknya menambah lebih banyak contoh soal dan memberi soal-soal latihan pada siswa untuk dikerjakan pada setiap kegiatan belajar mengajar.

3. Siklus III

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 3, soal tes formatif 3 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

b. Tahap kegiatan dan pengamatan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus III dilaksanakan pada tanggal 16 dan 20 Maret 2020 di Kelas XI. MIA-1 dengan jumlah siswa 22 Siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus II, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang lagi pada siklus III. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif III dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif III. Adapun data hasil penelitian pada siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3. Rekapitulasi Hasil Tes Formatif Siswa Pada Siklus III

PENGUNAAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR BIOLOGI SISWAKELAS XI. MIA-1 MATERI SISTEMPENCERNAAN MANUSIA PADA SMA NEGERI 1 BAKTIYA
Yusnidar,S.Pd

| No | Nama Siswa | Skor | Kriteria | |
|----|--------------------|-------------|-----------|--------------|
| | | | Tuntas | Tidak Tuntas |
| 1 | Amelia Ananda | 65 | √ | |
| 2 | Anisatul Khaira | 70 | √ | |
| 3 | Aulia | 65 | √ | |
| 4 | Delia Husnul | 75 | √ | |
| 5 | Devi Safarina | 65 | √ | |
| 6 | Husna Safitri | 65 | √ | |
| 7 | Ikramullah | 65 | √ | |
| 8 | Izra Fadia | 70 | √ | |
| 9 | Lena Safira | 75 | √ | |
| 10 | Muhammad Nazir | 65 | √ | |
| 11 | Muhammad Reza | 65 | √ | |
| 12 | Nisa Ariani | 65 | √ | |
| 13 | Novi Muliani | 65 | √ | |
| 14 | Putri Maulida Guci | 60 | | √ |
| 15 | Putri Wahyuna | 70 | √ | |
| 16 | Rahmad Rizki | 75 | √ | |
| 17 | Rauzatul Rifka | 80 | √ | |
| 18 | Rizki Munandar | 70 | √ | |
| 19 | Safnidar | 65 | √ | |
| 20 | Safrur Riza | 75 | √ | |
| 21 | Salma Aini | 70 | √ | |
| 22 | Sapniati | 70 | √ | |
| | Jumlah | 1510 | 21 | 1 |

Jumlah tercapai : 1510
 Jumlah Maksimal : 2200
 Jumlah siswa yang tuntas : 21
 Jumlah siswa yang tidak tuntas : 1
 Nilai Rata-Rata : 68,63
 Persentase ketuntasan belajar : 95,45
 Klasikal : Sudah tuntas

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 68,63 dan dari 22 Siswa 21 Siswa yang sudah tuntas. Maka secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 95,45% (kategori tuntas). Hasil pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus III ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran model Role Playing sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan.

c. Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan pembelajaran model Role Playing. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
- 2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung.
- 3) Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
- 4) Hasil belajar siswa pada siklus III mencapai ketuntasan.

d. Revisi Pelaksanaan

Pada siklus III guru telah menerapkan pembelajaran model Role Playing dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan model pembelajaran

Role Playing dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembahasan

1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran model Role Playing memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan III) yaitu masing-masing 63,63%, 81,81%, dan 95,45%. Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

2. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran.

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

3. Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris pada materi Narrative Text dengan model pembelajaran Role Playing yang paling dominan adalah, mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar siswa/antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan pengajaran kontekstual model pengajaran berbasis masalah dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep, menjelaskan materi yang sulit, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan selama tiga siklus, hasil seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. embelajaran model *Role Playing* memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (63,63%), Siklus II (81,81%), dan Siklus III (95,45%). Model pembelajaran *Role Playing* dapat menjadikan siswa merasa dirinya mendapat perhatian dan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, gagasan, ide dan pertanyaan. Siswa dapat bekerja secara mandiri maupun kelompok, serta mampu mempertanggungjawabkan segala tugas individu maupun kelompok. Penerapan pembelajaran model *Role Playing* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Rineksa Cipta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Erriniati. 1994. *Penerapan Strategi dan Motivasi Belajar Siswa – skripsi yang tidak dipublikasikan* . Universitas Negeri Surabaya.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Kemmis, S dan R. McTaggart.1988. *Action Research- some ideas from The Action Research Planner*. Third Edition, ed. Deakin University.
- Mulyasa, E. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Bumi Aksara.
- Nur, Moh. 2001. *Pemotivasian Siswa untuk Belajar*. Surabaya: University Press. Univesitas Negeri Surabaya.
- Sukidin, dkk. 2005. *Metode Penelitian* Cetakan pertama.Surabaya: Insan Cendekia.
- Sutomo. 1993. *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Usman, H. 2000. *Metodologi Penelitian Sosial*. Bandung : Bumi Aksara.