

PENGGUNAAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN DI SMAN 1 KUTA COT GLIE ACEH BESAR

Nur Fazilah¹⁾, Samsul Kamal²⁾, Nafisah Hanim³⁾

^{1,2,3)}Program Studi Pendidikan Biologi FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Email: nurfazilahdila12@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Kuta Cot Glie pada materi sistem pencernaan makanan salah satunya disebabkan oleh kurang bervariasinya penggunaan model pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa masih kurang berpartisipasi, kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *role playing* pada materi sistem pencernaan di SMAN 1 Kuta Cot Glie Aceh Besar. Rancangan penelitian yaitu *pre-eksperimen* dengan *One Group Pre-test Post-test Design*. Populasi pada penelitian ini yaitu kelas XI-IA sebanyak 27 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI-IA. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran soal tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Analisis data hasil belajar siswa menggunakan statistik uji-t. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan, nilai rata-rata *pre-test* 25,03 sedangkan nilai rata-rata *post-test* 85,33 sehingga diperoleh t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , dengan nilai $t_{hitung} = 2,00660$ serta $t_{tabel} = 1,70562$. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi sistem pencernaan kelas XI-IA di SMAN 1 Kuta Cot Glie Aceh Besar.

Kata Kunci: Model *Role Playing*, Hasil Belajar, SMAN 1 Kuta Cot Glie Aceh Besar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran, yang dapat dikatakan sebagai suatu proses transfer ilmu, transformasi nilai, dan pembentukan kepribadian dengan segala aspek yang dicakupnya.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan bertanggung jawab. Tujuan pendidikan ini agar dapat tercapai maka harus diiringi dengan meningkatkan mutu dalam pendidikan. Salah satu faktor yang mempengaruhi mutu pendidikan adalah guru beserta siswa. Sehingga guru memiliki peranan penting dalam meningkatkan proses belajar mengajar tersebut. Proses belajar mengajar yang baik akan mampu meningkatkan kualitas pendidikan terutama dalam meningkatkan hasil belajar kognitif.

Hasil observasi kelas XI-IA di SMAN 1 Kuta Cot Glie diketahui bahwa proses pembelajaran sudah baik, namun guru masih menggunakan metode diskusi dan ceramah, serta kurang bervariasinya penggunaan model dalam pembelajaran, hal ini membuat kondisi pembelajaran yang kurang menarik. Partisipasi siswa dalam pembelajaran masih rendah, siswa terlihat kurang memperhatikan guru ketika guru sedang mengajar, dimana siswa sibuk dengan kegiatannya sendiri seperti berbincang dengan teman sebangkunya dan mencoret-coret meja ketika guru mengajar. Siswa juga cenderung pasif dan kurang aktif dalam bertanya maupun dalam menjawab pertanyaan, serta pemecahan masalah dan solusi dalam pembelajaran semuanya dari guru, ini tentunya akan berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa di SMAN 1 Kuta Cot Glie, pembelajaran biologi merupakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus membosankan dan sulit dipahami, hal itu dikarenakan banyaknya hafalan serta proses-proses biologi yang sulit dipahami oleh siswa. Siswa mengatakan pembelajaran biologi akan lebih menarik jika dibarengi dengan adanya permainan serta percobaan-percobaan disela-sela proses pembelajaran yang berlangsung

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi biologi kelas XI di SMAN 1 Kuta Cot Glie yang menyatakan bahwa guru selama ini guru belum pernah menerapkan variasi model pembelajaran. Guru hanya menggunakan model *discovery learning* dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Siswa ketika mengikuti pembelajaran tanpa ada rasa keingintahuan, seperti tidak memperhatikan dan tanpa adanya pertanyaan. Hasil belajar siswa juga masih rendah atau masih banyak siswa yang memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang harus dicapai dalam bidang biologi di SMAN 1 Kuta Cot Glie yaitu 68 dengan siswa yang tuntas hanya 30%, hal ini dikarenakan banyak siswa yang beranggapan bahwa pembelajaran biologi sulit untuk dipahami.

Permasalahan tersebut perlu dicari solusi untuk mengetahui rendahnya hasil belajar. Solusi yang dapat dilakukan oleh guru adalah melakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan yang kreatif dan inovatif, serta menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Upaya untuk memudahkan siswa agar dapat memahami materi sistem pencernaan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka diperlukan penerapan model pembelajaran yang menarik dan menantang siswa agar dapat aktif dan memperoleh suatu pemahaman yang konkret tentang materi tersebut. Salah satu model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran *role playing*.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Kuta Cot Glie Aceh Besar. Waktu penelitian pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre-exsperimen desaign*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest Posttest Design*. Desain ini terdapat dua kali pengukuran yaitu *pre-test* sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberi perlakuan. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test* dan dihitung dengan menggunakan rumus N-gain yaitu sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{S \text{ post test} - S \text{ pre test}}{S \text{ maksimal} - S \text{ pre test}}$$

Menguji hipotesis penelitian tentang ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa selama penggunaan model pembelajaran *role playing*. Uji t bertujuan untuk mengetahui kebenaran pernyataan atau dugaan yang dihipotesiskan oleh peneliti. Kriteria pengujian hipotesis diterima H_0 jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan diterima H_a jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Siswa dihitung dengan rumus uji t adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

- Md = Nilai rata-rata selisih antara *pre-test* dan *post-test*
- Xd = Deviasi masing-masing subjek (d-Md)
- $\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi
- N = Banyaknya sampel
- d.b. = Derajat bebas (ditentukan dengan N-1)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Siswa dengan Penggunaan Model *Role Playing* Materi Sistem Pencernaan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses dan pengalaman yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka panjang atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik lagi.

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Role Playing* pada Materi Sistem Pencernaan.

No	Kode Siswa	Pre-test	Keterangan	Post-test	Keterangan	N-Gain	Kategori
1	X1	8	Tidak Tuntas	84	Tuntas	0,82	Tinggi
2	X2	24	Tidak Tuntas	84	Tuntas	0,78	Tinggi
3	X3	12	Tidak Tuntas	100	Tuntas	1	Tinggi
4	X4	48	Tidak Tuntas	92	Tuntas	0,84	Tinggi
5	X5	16	Tidak Tuntas	84	Tuntas	0,80	Tinggi
6	X6	16	Tidak Tuntas	76	Tuntas	0,71	Tinggi
7	X7	28	Tidak Tuntas	84	Tuntas	0,77	Tinggi
8	X8	40	Tidak Tuntas	88	Tuntas	0,73	Tinggi
9	X9	28	Tidak Tuntas	88	Tuntas	0,83	Tinggi
10	X10	40	Tidak Tuntas	96	Tuntas	0,93	Tinggi
11	X11	8	Tidak Tuntas	88	Tuntas	0,86	Tinggi
12	X12	32	Tidak Tuntas	80	Tuntas	0,70	Sedang
13	X13	20	Tidak Tuntas	84	Tuntas	0,8	Tinggi
14	X14	40	Tidak Tuntas	96	Tuntas	0,93	Tinggi
15	X15	12	Tidak Tuntas	76	Tuntas	0,72	Tinggi
16	X16	24	Tidak Tuntas	80	Tuntas	0,73	Tinggi
17	X17	16	Tidak Tuntas	84	Tuntas	0,80	Tinggi
18	X18	36	Tidak Tuntas	88	Tuntas	0,81	Tinggi
19	X19	28	Tidak Tuntas	84	Tuntas	0,77	Tinggi
20	X20	12	Tidak Tuntas	72	Tuntas	0,68	Sedang
21	X21	24	Tidak Tuntas	76	Tuntas	0,68	Sedang
22	X22	16	Tidak Tuntas	76	Tuntas	0,71	Tinggi
23	X23	44	Tidak Tuntas	100	Tuntas	1	Tinggi
24	X24	28	Tidak Tuntas	84	Tuntas	0,77	Tinggi
25	X25	24	Tidak Tuntas	92	Tuntas	0,89	Tinggi
26	X26	44	Tidak Tuntas	92	Tuntas	0,85	Tinggi
27	X27	8	Tidak Tuntas	76	Tuntas	0,73	Tinggi
Jumlah		676		2304		21,68	
Rata-rata		25,03	Tidak Tuntas	85,33	Tuntas	0,80	Tinggi

Berdasarkan Tabel analisis dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan sebelum dibelajarkan dengan penggunaan model *role playing* jika dilihat dari ketercapaian nilai KKM pembelajaran Biologi di SMAN 1 Kuta Cot Glie yaitu 68, maka nilai *pre-test* yang didapatkan dari 27 siswa kelas XI-IA belum ada yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan. Hasil nilai *Pre-test* paling rendah yaitu 8 sedangkan nilai paling tinggi yaitu 48 dengan rata-rata yaitu 25,03.

Setelah penggunaan model *role playing* pada siswa kelas XI-IA materi sistem pencernaan manusia terjadinya peningkatan hasil belajar siswa. Hasil *post-test* paling rendah yaitu 72, sedangkan nilai paling tinggi 100 dengan rata-rata yaitu 85,33. Nilai rata-rata N-Gain yang diperoleh setelah analisis data *pre-test* dan *post-test* yaitu 0,80 dengan kategori tinggi. Adapun hasil analisis data hasil belajar siswa dengan menggunakan uji-t dapat dilihat pada Tabel 4.2

Tabel: 2. Data Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Uji-t

Kelas	db	Alfa (α)	t _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
XI-IA	26	0,05	2,00660	1,70562	t _{hitung} > t _{tabel}

Tabel 4.3 menunjukkan hasil analisis data hasil belajar siswa dengan menggunakan uji-t diperoleh t_{hitung} = 2,00660 serta t_{tabel} = 1,70562 dengan derajat bebasnya (db) 26 pada taraf signifikan menunjukkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima, artinya penggunaan model *role playing* pada materi sistem pencernaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar siswa siswa kelas XI-IA SMAN 1 Kuta Cot Glie pada materi sistem pencernaan yang dibelajarkan dengan model *role playing* terdapat peningkatan dengan nilai N-gain 0,80 kategori tinggi. Nilai rata-rata *pre-test* 25,03 sedangkan nilai rata-rata *post-test* 85,33 sehingga diperoleh t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} , dengan nilai $t_{hitung} = 2,00660$ serta $t_{tabel} = 1,70562$.

DAFTAR PUSTAKA

Aprianus Reflianto, dkk, (2019), "Efektivitas Metode Sosiodrama Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Minat Belajar Siswa Biologi", *Indonesion Journal of biologi Education*, 2(1):1.

Hasil observasi awal peneliti di SMA N 1 Kuta Cot Glie pada tanggal 31 Juli 2019

Hasil wawancara dengan Guru Pengampu Mata Pelajaran Bologi ibu Nini Komala Sari pada tanggal 29 Juli 2019.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XII-IA dan siswa kelas XI-IA pada tanggal 29 Juli 2019.

Nurkholis, (2013), "Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi", *Jurnal Kependidikan*, 1(1): 24-44.

Sulastri, dkk, (2015), "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah pada mata pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya", *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3 (1): 90-103.