



UNIVERSITAS BUNG HATTA
**JURNAL ESABI (JURNAL EDUKASI DAN
SAINS BIOLOGI)**
ISSN 2620-584X

Implementasi Pembelajaran Aktif *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia di Kelas IX/3 MTsN 3 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2019/2020

Yanti

MTsN 3 Kota Pariaman, Indonesia

[yantiazrul02@gmail.com](mailto:yantinazrul02@gmail.com)

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat: Diterima : Juli 2021 Revisi : Agustus 2021 Dipublikasikan : Desember 2021</p> <p>Kata kunci: <i>IPA, Role Playing, Sistem Reproduksi Manusia</i></p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada Materi Sistem Reproduksi Manusia di Kelas IX/3 MTsN 3 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan bulan September dan November pada semester 1 tahun pelajaran 2019/2020 pada siswa kelas IX/3 MTsN 3 Kota Pariaman yang berjumlah 23 siswa. Alat pengumpulan data berupa lembar tes, lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa persentase. Penelitian ini menggunakan dua siklus, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil analisis data Pra Siklus (45.84%), pada siklus I (62.50%), dan siklus II (100%). Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan teknik pembelajaran aktif <i>Role Playing</i> dalam belajar IPA pada materi Sistem Reproduksi Manusia mengalami peningkatan dengan tindakan pemberian reward. Secara umum teknik pembelajaran <i>Role Playing</i> dapat meningkatkan hasil belajar IPA Sistem Reproduksi Manusia di kelas IX/3 MTsN 3 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2019/2020.</p>

PENDAHULUAN

UU No.20 tahun 2003 mendefinisikan pembelajaran adalah proses interaksi siswa (peserta didik) dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan berpegang pada konsep pembelajaran dalam proses pendidikan maka diharapkan setiap siswa maupun guru dapat senantiasa belajar dan menemukan sendiri maupun atas bantuan orang lain konsep-konsep yang dipelajari. Oleh karena itu maka dibutuhkan beragam metode pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Belajar bukan menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar mengajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti, berubah pengetahuannya, kecakapan, pemahaman, sikap tingkah lakunya, dan kemampuannya.

Dalam proses belajar mengajar, tujuan pengajaran merupakan salah satu komponen yang penting. Tujuan yang ingin dicapai dalam proses tersebut meliputi aspek-aspek kognitif, afektif, psikomotor dan kemampuan interaktif. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam suatu proses belajar mengajar secara efektif dan efisien, maka seorang pengajar biasanya akan memilih metode dan media yang secara nalar diperkirakan tepat untuk menyampaikan suatu topik yang sedang dibahas. Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru dan siswa di sekolah diperoleh pembelajaran yang ada cenderung monoton, hanya ceramah saja sehingga proses pembelajaran hanya berjalan satu arah saja. Disini dapat diketahui bahwa rendahnya penguasaan siswa terhadap materi Biologi pada umumnya disebabkan oleh beberapa hal, antara lain : kemauan siswa dalam mata pelajaran Biologi masih rendah, dikarenakan guru dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan metode atau langkah-langkah yang kurang bervariasi dan monoton, sehingga siswa tidak tertarik pada materi pembelajaran yang diajarkan. Kemampuan berfikir siswa kurang berkembang karena guru tidak merangsang siswa untuk berfikir kreatif dalam belajar.

Hal tersebut merupakan tantangan bagi pelaku pendidikan khususnya guru mata pelajaran Biologi. Untuk itu harus dicari sebab akibatnya demi tercapainya tujuan pengajaran dan sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa. Dan salah satu upaya yang dapat ditempuh adalah menerapkan metode pembelajaran aktif *Role Playing* (bermain peran). Metode *Role Playing* (bermain peran) adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. *Role Playing* (bermain peran) termasuk dalam bermain yang diarahkan. Untuk melakukan *Role Playing* (bermain peran) sebelumnya siswa harus memiliki pengetahuan awal agar dapat mengetahui karakter dari peran yang akan dimainkannya.

Tugas guru dalam kegiatan *Role Playing* (bermain peran) di kelas sangatlah penting dimana guru harus berperan sebagai pengamat, sebagai model, melakukan evaluasi dan melakukan perencanaan. Metode *Role Playing* (bermain peran) banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan menciptakan suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian kesan yang didapatkan siswa tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari akan lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Mata pelajaran Biologi merupakan mata pelajaran yang sulit bagi sebagian besar siswa MTsN 3 Kota Pariaman. Hal ini dapat diketahui dari hasil ulangan harian siswa yang masih rendah. Selain itu dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja, hal ini dapat menyebabkan suasana belajar menjadi kurang menyenangkan sehingga minat dan motivasi siswa dalam belajar Biologi berkurang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis ingin mengetahui secara komprehensif tentang peningkatan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan

melalui penerapan pembelajaran aktif *Role Playing*, untuk mengkaji lebih lanjut melalui skripsi yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Aktif *Role Playing* (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia di Kelas IX/3 MTsN 3 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2019/2020.”

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan (*Action Research*) atau penelitian dengan melakukan tindakan di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 3 Kota Pariaman. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX/3 MTsN 3 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 23 orang. Yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 10 siswa Laki-laki. Karakteristik kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah masih rendahnya keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran.

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Siklus 1 terdiri dari dua pertemuan, pertemuan 1 siklus 1 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 3 September 2019 jam 07.30 - 08.50 WIB. Pertemuan ke 2 siklus 1 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 5 September 2019 jam 10.10-12.00 WIB. Siklus 2 pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 5 November 2019 jam 07.30 - 08.50 WIB dan siklus 2 pertemuan 2 pada hari Kamis tanggal 7 November 2019 jam 10.10-12.00 WIB.

Berdasarkan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA, maka teknik yang digunakan dalam menganalisis data yang terkumpul adalah deskriptif kuantitatif dengan perhitungan persentasi kemampuan peserta didik dalam menjawab tes tertulis untuk mengetahui hasil sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Analisis data dalam penelitian ini melalui paparan data, dan penyimpulan hasil analisis. Untuk menghitung persentasi hasil belajar peserta didik peneliti menggunakan patokan “Jumlah skor pencapaian dibagi skor maksimum dikali dengan 100”.

$$NA = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra siklus merupakan kondisi awal peserta didik sebelum peneliti melakukan kegiatan penelitian di dalam kelas, dengan menggunakan pola pembelajaran konvensional. Selanjutnya, berdasarkan hasil data Pra Siklus yang diperoleh, peneliti bersama guru lain melakukan evaluasi mengenai metode/model pembelajaran yang dianggap tepat, sebagai bentuk tindakan perbaikan dari proses pembelajaran.

Kegiatan pengambilan data Pra siklus dilakukan pada tanggal 9 Agustus 2019 di kelas IX/3 MTsN 3 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan jumlah peserta didik 23 orang. Pra siklus dilakukan peneliti dengan cara melaksanakan kegiatan pembelajaran IPA dengan menggunakan metode tanya jawab yang diakhiri dengan pelaksanaan tes.

Hasil proses pembelajaran terlihat monoton dan berpusat pada guru, tingkat partisipasi peserta didik dalam bertanya sangat rendah, kurang termotivasi dalam belajar, banyak peserta didik yang tidak memperhatikan ketika guru menerangkan pelajaran di depan kelas, dan mengobrol bersama temannya. Dampaknya hasil belajar peserta didik juga rendah, ini dibuktikan dari hasil ulangan harian terakhir sebelum metode yang diterapkan dengan nilai tertinggi data selengkapnya, dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Aktivitas belajar siswa pada Pra Siklus I (n=23)

No	Indikator	Pertemuan I		Pertemuan II	
		F	%	F	%
1	Memperhatikan	10	35.71	9	32.14
2	Menanggapi	1	3.57	2	7.14
3	Bertanya	2	7.14	3	10.71
4	Menjawab	1	3.51	2	7.14
5	Membuat Tugas	15	53.57	7	67.86

Berdasarkan tabel Pra Siklus di atas dengan menggunakan konvensional terdapat hasil aktivitas belajar siswa pada data tabel di atas yang dapat dijelaskan sebagai berikut: pada pertemuan I aktivitas memperhatikan ada 10 siswa (35.71%), menanggapi 1 siswa (3.57%), bertanya 2 siswa (7.14%), menjawab 1 orang (3.51%), dan membuat tugas 15 siswa (53.57%). Dan pertemuan kedua mengalami peningkatan, pada pertemuan II aktivitas memperhatikan 9 siswa (32.14%), menanggapi 2 siswa (7.14%), bertanya 3 siswa (10.71%), menjawab 2 orang (7.14%), dan membuat tugas 7 siswa (67.86%).

Tabel 2: Data hasil belajar siswa kelas IX/3 SMPN 1 Ulakan Tapakis Tahun Pelajaran 2019/2020

Nilai	Siklus	
	I	II
Tertinggi	80	85
Terendah	55	60
Rata-rata	67,30	70,64
Simpangan Baku	1,07	1,12
Ketuntasan Belajar	71,79 %	87,17%

Berdasarkan tabel 2 di atas terlihat ada peningkatan antara siklus I sampai siklus II, baik nilai tertinggi, terendah, rata-rata serta simpangan baku. Ini menunjukkan bahwa pengajaran dengan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama siswa kelas IX/3 MTsN 3 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil tabel 2 diperoleh ketuntasan belajar pada siklus I yaitu 71,79% dapat dikatakan belum tercapai atau tuntas, siklus II = 87,17% sudah tuntas karena sudah mencapai target yang telah ditetapkan yaitu minimal 85% dari jumlah siswa yang mendapat nilai atau sama dengan 75. Dari hal tersebut juga dapat dikatakan bahwa ada peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal antara siklus I sampai siklus II. Dengan demikian bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran dapat menuntaskan dan meningkatkan hasil belajar terutama pada siswa kelas IX/3 MTsN 3 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2019/2020.

Disamping dari permasalahan di atas, peran guru juga sangat menentukan atau membantu dalam mencapai keberhasilan siswa. Termasuk didalamnya bagaimana memotivasi siswa dalam belajar kelompok. Dari siklus ke siklus terlihat adanya perubahan ini terlihat dari keberaian siswa bertanya terhadap yang belum mereka pahami. Keaktifan mereka dalam mengkontruksi pengetahuan awal mereka dan mengekspresikan pengetahuan yang mereka temukan berdasarkan kerja keras mereka kedalam konteks yang nyata (kehidupan alam antar siswa) untuk memperoleh pengetahuan yang lebih banyak tentang materi yang diterima hari itu. Untuk mencapai hasil yang optimal lagi, maka guru melakukan perbaikan dan meningkatkan hal-hal yang dianggap kurang diberikan pada siklus berikutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sistem Reproduksi Manusia kelas IX/3 MTsN 3 Kota Pariaman Tahun Pelajaran 2019/2020. Adapun nilai siswa dapat dilihat dengan uraian nilai sebagai berikut; rata-rata siklus I 67,30 dan rata-rata siklus II 70,64 sedangkan ketuntasan klasikalnya 71,79 % pada siklus I dan 87,17% pada siklus II.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 1997. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Bina Aksara.
- Prayitno, Elida. 1989. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud Dikti P2LPTK.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Pembelajaran Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Persada Media Grup.
- Sudirman, A.M. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono.(2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mulyono.2001. *Aktivitas Belajar*. Bandung. Yrama