

**MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BIOLOGI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI FKIP
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

***A Learning Model of Role Playing to Enhance the Learning Outcomes of Students
Biology Courses Biology Education FKIP Bung Hatta University***

Gusmaweti

Major of Biology Education in the Faculty of Teacher Training Education Bung Hatta University
E-mail: gusmaweti_weti@yahoo.co.id

Abstract-This study aims to improve learning outcomes by biological learning models play a role in the biology of learning in students of the Faculty of Biology Education Teaching and Education Bung Hatta University. This type of research is action research (PTK), using four stages: planning, implementation, observation and reflection. The experiment was conducted two cycles, each cycle consisting of two meetings and one-time test. Research subjects consisted of students who take courses Animal Taxonomy I semester 2013/2014 as many as 28 people. The research instrument is a matter of learning tests, observation sheets learning outcomes affective and psychomotor aspects. The results showed that the average value of learning outcomes in the cognitive aspects of the first cycle of 68.0 to 64.0% mastery learning, assessment of learning outcomes affective aspects average 73.2 and 72.9 psychomotor. In the second cycle increased cognitive learning outcomes an average of 78.1 with 79.6% completeness Study abroad. So is the affective aspect of learning outcomes increased to 77.6 and 78.6 psychomotor. The results of this study it can be concluded that the role-play learning model to improve learning outcomes of students in biology courses Animal Taxonomy I. It is suggested that teachers / lecturers are expected to use the model of learning to play a role in the material or different subjects.

Keywords: models, learning, role playing and learning outcomes

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan peningkatan sumber daya manusia itu sendiri, karena dengan pendidikan tersebut maka sumber daya manusia dapat ditingkatkan. Menurut Hamalik (2007 : 2) bahwa tujuan pendidikan adalah menyiapkan peserta didik yang pada hakikatnya belum siap, tetapi perlu dipersiapkan dan sedang mempersiapkan dirinya sendiri yang berkualitas.

Untuk mencapai tujuan pendidikan maka dilakukan pembelajaran dengan berbagai upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPA Biologi yang belum mencapai hasil yang maksimal. Masih rendahnya hasil belajar disebabkan berbagai faktor yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran yaitu, guru, siswa dan metode pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman peneliti mengajar di program studi pendidikan biologi FKIP Universitas Bung Hatta terutama pada pembelajaran biologi khususnya mata kuliah Taksonomi Hewan I bahwa peneliti merasa terkendala dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Proses pembelajaran berlangsung yang dilakukan sangat pasif dan mahasiswa tidak banyak berperan, penjelasan materi oleh dosen dilakukan dengan menggunakan media LCD, kemudian setelah itu diminta kepada mahasiswa beberapa pertanyaan secara lisan. Hal tersebut peneliti lakukan tidak membuat mahasiswa kerkeinginan untuk bertanya, membosankan dan terkesan materi yang diajarkan kurang menarik. Setelah akhir pembelajaran penulis mencoba melaksanakan kuis dan hasilnya sangat mengecewakan, hanya tiga orang mahasiswa yang mendapatkan nilai di atas 75. Sementara nilai yang diinginkan berada



70 % dari jumlah mahasiswa berada di atas nilai 75.

Berdasarkan hal tersebut membuat peneliti merenungi dan melakukan penelitian serta merubah cara pembelajaran yang lebih banyak berperan, sehingga suasana pembelajaran lebih menarik dan diharapkan hasil lebih baik.

Model pembelajaran *role playing* merupakan suatu metode permainan/ drama yang memberi kesempatan yang sama kepada mahasiswa untuk menunjukkan Dan suatu kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil serta pengalaman yang menyenangkan bagi mahasiswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa.

Menurut Hamalik (2004 : 214) bahwa *role playing* adalah “model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut ke dalam sebuah pentas”. Bermain peran (*role playing*) adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Selanjutnya Hamalik (2004: 214) mengemukakan bahwa “bentuk pengajaran *role playing* memberikan pada murid seperangkat/ serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru”. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain saat menggunakan bahasa tutur (Syamsu, 2000).

Uno (2008: 26) menyatakan bahwa prosedur/langkah-langkah bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu: (1) persiapan/pemanasan, (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat

(observer), (4) menata panggung atau tempat bermain peran, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Hasil belajar adalah kemampuan yang di peroleh anak setelah melakukan kegiatan belajar mengajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah laku yang relatif menetap. Menurut Hamzah (2007) hasil belajar siswa di bagi menjadi tiga kategori yaitu :

1. Kognitif (ilmu pengetahuan atau kemampuan berfikir siswa) antara lain (1) mengenal, 2) Pemahaman, 3) Penerapan atau aplikasi, 4) Penalaran
2. Afektif(berhubungan dengan tanggapan siswa berkaitan dengan perasaan dan sikap)
3. Psikomotorik (keterampilan siswa atau kemampuan berkaitan dengan gerak fisik)

Masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat peningkatan hasil belajar biologi mahasiswa dengan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran biologi mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Bung Hatta Padang. Tujuan penelitian adalah untuk medeskripsikan peningkatan hasil belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotor mahasiswa program studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Bung Hatta dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*

Berdasarkan uraian yang dikemukakan, peneliti melakukan penelitian dengan judul : “ Model Pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar biologi mahasiswa Program Studi Pendidikan



Biologi FKIP Universitas Bung Hatta”
Padang.

METODOLOGI

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini yang dilaksanakan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta Padang pada semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014

Jenis Penelitian

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu penelitian bersiklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Subjek penelitian adalah semua mahasiswa yang mengambil mata kuliah Taksonomi Hewan I angkatan 2013/2014 sebanyak 28 orang.

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam pembelajaran diukur dengan menggunakan persentase kriteria ketuntasan minimal (KKM). Ketuntasan belajar siswa mencapai $\geq 70\%$ di atas nilai 75, artinya hasil belajar siswa meningkat.

Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat untuk mengumpulkan data yaitu soal tesr untuk hasil belajar aspek kognitif, lembaran observasi untuk hasil belajar aspek afektif dan psikomotor.

Taknik Analisis Data

Data hasil penelitian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Data hasil belajar

$$1. \text{ Ketuntasan belajar (TB)} = \frac{S}{n} \times 100\%$$

Penilaian hasil pengamatan hasil belajar aspek afektif dan psikomotor siswa menggunakan pedoman yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjono (2006:125), sebagai berikut:

$$2. \text{ Data hasil pengamatan spek afektif dan psikomotor}$$

$$\text{Penentuan skor} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

1% -- 25% = Sedikit sekali

26% -- 50% = Sedikit

51% -- 75% = Banyak

76% -- 100% = Banyak sekali

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Tahap Perencanaan

Sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu guru (peneliti) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pertemuan pertama dan pertemuan kedua, mempersiapkan lembar observasi hasil belajar aspek afektif belajar siswa pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua serta mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran aspek guru Setelah selesai siklus dilakukan tes. Materi pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I adalah filum Protozoa dengan Indikator pertemuan pertama dan pertemuan kedua sebagai berikut:

- Menjelaskan konsep tentang protozoa
- Mendeskripsikan karakteristik umum dari filum protozoa
- Mengklasifikasikan filum protozoa beserta dengan contoh
- Menjelaskan peranan protozoa dalam ekosistem

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan.

Pertemuan Pertama pada Siklus I

Kegiatan Awal

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, peneliti memulai kegiatan awal pembelajaran dengan berdo'a bersama siswa dan mengambil absen. Jumlah siswa yang hadir 28 orang. Selanjutnya peneliti menyampaikan topik yang akan dipelajari yaitu filum protozoa. Peneliti melakukan apersepsi dengan



menanyakan kepada mahasiswa tentang apa saja yang diketahui tentang protozoa.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti peneliti memulai kegiatan dengan memberikan sekilas penjelasan mengenai materi yang akan diperankan. Guru membentuk kelompok peran untuk berdiskusi, kemudian mahasiswa berdiskusi dalam kelompok untuk mempersiapkan skenario pembelajaran. Selanjutnya mahasiswa tampil untuk memerankan materi. Setelah mahasiswa selesai memerankan materi, dilakukan tanya jawab antara kelompok yang tampil dengan kelompok yang tidak tampil. Selanjutnya kelompok yang berperan mencatat nama mahasiswa yang bertanya dan memberikan jawaban sesuai dengan peran masing-masing.

1. Guru menyiapkan langkah-langkah skenario bermain peran dalam pembelajaran
1. Membentuk kelompok mahasiswa
2. Berdiskusi dalam kelompok
3. Melaksanakan skenario yang telah dipelajari
4. Berbagi pengalaman dan berdiskusi
5. Menyimpulkan

Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir peneliti bersama-sama mahasiswa menyimpulkan materi pembelajaran mengenai karakteristik filum protozoa, contoh-contoh protozoa dan peran protozoa dalam ekosistem. Untuk tugas rumah mahasiswa disuruh membaca kembali materi yang telah didiskusikan dan setiap mahasiswa membuat resume

Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan dilakukan terhadap hasil belajar aspek afektif dan psikomotor yang diamati oleh observer selama proses pembelajaran. Indikator hasil

belajar aspek afektif yang diamati meliputi keseriusan dalam berperan, disiplin waktu. Indikator hasil belajar aspek psikomotor meliputi kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan dan kemampuan berperan

Pertemuan Kedua pada Siklus I

Kegiatan Awal

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, peneliti memulai kegiatan awal pembelajaran dengan berdoa bersama siswa dan mengambil absen. Jumlah siswa yang hadir 28 orang. Selanjutnya peneliti menyampaikan topik yang akan dipelajari yaitu filum Protozoa dengan indikator mengklasifikasikan protozoa serta contoh-contohnya, dan indikator peran protozoa dalam ekosistem. Peneliti melakukan apersepsi seperti yang dilakukan pada pertemuan pertama, dengan menanyakan kepada mahasiswa tentang apa saja yang diketahui tentang protozoa.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti peneliti memulai kegiatan dengan memberikan sekilas penjelasan mengenai materi yang akan diperankan. Mahasiswa sudah duduk pada posisi kelompok masing-masing dan kemudian mahasiswa berdiskusi dalam kelompok untuk mempersiapkan skenario pembelajaran materi porifera. Selanjutnya mahasiswa tampil untuk memerankan materi. Setelah mahasiswa selesai memerankan materi, dilakukan tanya jawab antara kelompok yang tampil dengan kelompok yang tidak tampil. Selanjutnya kelompok yang berperan mencatat nama mahasiswa yang bertanya dan memberikan jawaban sesuai dengan peran masing-masing.

Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir peneliti bersama-sama mahasiswa menyimpulkan materi pembelajaran mengenai karakteristik filum protozoa, contoh-contoh protozoa



dan peran protozoa dalam ekosistem. Untuk tugas rumah mahasiswa disuruh membaca kembali materi yang telah didiskusikan dan setiap mahasiswa membuat resume

Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan dilakukan terhadap hasil belajar mahasiswa aspek afektif dan psikomotor yang diamati oleh observer selama proses pembelajaran. Indikator hasil belajar aspek afektif yang diamati meliputi keseriusan dalam berperan, disiplin waktu. Indikator hasil belajar aspek. meliputi kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan dan kemampuan berperan

Hasil Belajar Aspek Kognitif

Dari tes yang dilakukan setelah akhir siklus menunjukkan bahwa hasil tes belajar mahasiswa dengan pembelajaran *role playing* pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 68,0 dan ketuntasan belajar mahasiswa 64 %. Target yang diharapkan untuk nilai rata-rata sebesar 75, ketuntasan belajar mahasiswa 70 % dari jumlah mahasiswa mendapatkan nilai di atas 75. Salah satu penyebab belum meningkatnya hasil belajar mahasiswa pada siklus I adalah penguasaan materi oleh mahasiswa dalam berperan belum optimal

Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar dengan nilai rata diperoleh sebesar 78,1 dan ketuntasan belajar mahasiswa 79% %. Target yang diharapkan untuk nilai rata-rata sebesar 75 dan ketuntasan belajar mahasiswa 70 % mendapatkan nilai di atas 75, berarti . hasil belajar siswa aspek kognitif pada siklus II mengalami peningkatan (tabel 1). Hasil tersebut senada dengan hasil penelitian oleh Suharto (2013) yang menunjukkan pada siklus ke II terjadi peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Tabel 1: Rata-rata hasil tes siswa siklus I dan siklus II

Siklus	Nilai rata-rata	Ketuntasan (%)	
		Tuntas	Tidak Tuntas
I	68,0	64	36
II	78,1	79	21

Hasil Belajar Aspek Afektif dan Psikomotor

Hasil pengamatan tentang hasil belajar mahasiswa aspek afektif dan psikomotor pada (tabel 2) siklus I dengan rata-rata 72,9 dan aspek afektif 73,2. Selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan dengan rata-rata nilai afektif 78,9 dan aspek psikomotor 77,5 Target yang diharapkan sama atau lebih besar 75. Berarti sudah tercapai target yang diharapkan. Hal yang senada juga sama dengan hasil penelitian Suharto (2013).

Tabel 2. Hasil pengamatan belajar mahasiswa aspek afektif dan psikomotor siklus I dan siklus ke II

Aspek	Siklus I		Rata-rata	Siklus II		Rata-rata
	Pertemuan			Pertemuan		
	I	II	I	II		
Psikomotor	71,9	73,9	72,9	76,1	78,9	77,5
Afektif	72,1	74,3	73,2	78,2	79,6	78,9

Hasil Pengamatan Aspek Guru

Tabel 3. Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Guru (peneliti) Siklus I dan siklus II

Pertemuan	Hasil Pengamatan	
	Siklus I	Siklus II
1	62,50%	81,25%
2	75,00%	87,50%
Rata-rata	68,75%	84,38%

Hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran aspek guru (peneliti) pada siklus I dapat dijelaskan bahwa pada pertemuan pertama penilaian pelaksanaan pembelajaran guru 62,5%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 75%, dan rata-rata pada siklus I adalah 68,75%. Selanjutnya pada siklus ke II terjadi peningkatan dengan nilai rata-rata 84,38



Tahap Refleksi Siklus I

Dari hasil penelitian yang didapatkan dari siklus I, maka dapat dilihat bahwa baik hasil tes belajar mahasiswa maupun hasil pengamatan hasil belajar aspek afektif dan psikomotor belum mencapai indikator target yang diharapkan. Secara keseluruhan hasil yang didapatkan pada siklus I perlu perbaikan dan ditingkatkan dan dilanjutkan ke siklus II. Dapat disimpulkan hal atau gejala yang nampak dan perlu diperbaiki pada proses pembelajaran siklus I, dan akan diperbaiki pada siklus ke II adalah sebagai berikut

1. Mahasiswa belum optimalnya penguasaan materi oleh mahasiswa dalam berperan,
2. Keterampilan berperan masih kurang lancar sehingga diskusi tidak optimal
- 3, Perbaikan tindakan yang dilakukan guru adalah lebih meningkatkan bimbingan dan arahan terhadap mahasiswa dalam mempersiapkan materi sebelum tampil berperan

Tahap Refleksi

Pada siklus II menunjukkan bahwa penilaian aspek kognitif, afektif dan psikomotor mengalami peningkatan, dengan demikian penelitian dihentikan sampai pada siklus II, karena hasil penelitian sudah tercapai dan sesuai dengan target indikator yang diharapkan

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang diperoleh maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Terjadi peningkatan hasil belajar biologi aspek afektif, aspek kognitif dan aspek psikomotor dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran biologi mahasiswa program studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Bung Hatta

Saran

Disarankan kepada guru yang mengajar khususnya mengajar biologi untuk dapat menggunakan model pembelajaran *role playing* pada materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, Mudjono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Suherman, E. 2009. Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Murid. *Educare; Jurnal Pendidikan dan Budaya*. ISSN 1412-579x, (Online) <http://educare.e-fkipunla.net>, (diakses tanggal 30 Juni 2009).
- Suharto, 2013. Peningkatan motivasi dan hasil belajar IPA pada kompetensi tata suya dengan metode bermain peran (role playing). *Jurnal Dinamika* Vol 3. No 3.
- Uno, H.B. 2008. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

PERTANYAAN DAN JAWABAN

Pertanyaan :

1. Bagaimana pelaksanaan Role Playing dalam materi MK Taksonomi Hewan I ?

Jawab : pelaksanaannya dengan menentukan Sub ICD yang akan diperankan ke mahasiswa. Contoh : anggota memerankan sub ICD karakteristik Protozoa. Semacam drama.

"Hai kawan-kawan, namaku protozoa, saya salah satu phylum dalam Invertebrata, saya punya tubuh kecil, terdiri dari....."

