

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI IKATAN KIMIA

Tri Winarti, Masriani, Lukman Hadi

Program Studi Pendidikan Kimia, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura

Email: Tinawin357@gmail.com

Abstrack

The aims of this study were to determine whether there was a significant difference of student interest and learning outcomes and to determine how much influence of role playing model towards learning outcomes and student interest. The study population was all students in class X SMK N 2 Pontianak on academic year 2016/2017. Design used in this study was control group pretest posttest design. Sampling technique used is random sampling. According to random sampling X TEI A class was chosen as experiment class which taught using role playing model and X TEI B class was chosen as control class which taught using lectures method. According to t-independent test with $\alpha = 5\%$, there was a significant difference between those classes. Student of the effect of role playing model of the student interest was 29.67% and learning outcomes was 22.24%. It meant role playing model gave effect on student interest and learning outcomes respectively.

Keywords: *Role playing, interest, learning outcomes, chemical bonds.*

Pendidikan bukanlah sesuatu yang statis melainkan sesuatu yang dinamis, sehingga menuntut adanya suatu perbaikan yang terus-menerus untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 40 huruf a menyebutkan bahwa pendidikan dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk tahu dan terlibat secara aktif dalam menemukan konsep dari fakta-fakta yang terlihat dari lingkungan dengan bimbingan guru (Trianto, 2010).

Dengan metode yang bervariasi, siswa akan tertarik sehingga tugas guru dalam menyampaikan materi menjadi lebih mudah, dan tujuan pembelajaran dapat dicapai (Suhargati, 2009). Pada model *role playing* siswa dapat belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Menurut Anang Prasetyo (2001) dengan melakukan peran suatu kasus pada materi pelajaran yang sedang

dibahas, siswa dapat menghayati kejadian yang sedang diperankan sehingga pemahaman mereka pun dapat meningkat. Sejalan dengan itu, Imansyah Alipandie (1984) mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan model *role playing* atau bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan para murid.

Hasil wawancara terhadap siswa diketahui bahwa siswa tidak tertarik untuk mendengarkan dan bertanya pada guru saat proses pembelajaran karena siswa tidak senang terhadap pembelajaran kimia. Sebagian besar siswa tidak menyenangi kimia dikarenakan cara mengajar guru yang tidak bervariasi, hanya dengan metode ceramah. Selain itu juga pelajaran kimia yang siswa anggap sulit menjadi salah satu faktor siswa tidak senang dalam belajar kimia. Rendahnya minat siswa dalam belajar kimia juga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Sehingga guru perlu membangkitkan minat siswa agar pelajaran yang diberikan mudah dimengerti dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran kimia di SMK Negeri 2 Pontianak,

salah satu materi kimia yang dianggap sulit oleh siswa adalah materi ikatan kimia. Informasi dari guru kimia diketahui bahwa penyebab ketidaktuntasan siswa kelas X SMK Negeri 2 Pontianak tahun ajaran 2015/2016 terhadap materi ikatan kimia, khususnya sub materi ikatan ion karena siswa lupa dengan konfigurasi elektron dan elektron valensi sehingga mengakibatkan siswa bingung dan tidak bisa menjelaskan proses terbentuknya ikatan ion. Karakteristik materi ikatan kimia yang abstrak yaitu dari konsep yang sederhana hingga kompleks menjadi salah satu faktor penyebab kesulitan siswa dalam memahami ikatan ion.

Berdasarkan fakta di atas maka perlu dicari solusi yaitu dengan cara mengubah model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru dengan model pembelajaran yang menarik, salah satu alternatifnya adalah model pembelajaran *role playing* yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi ikatan ion. Materi ikatan ion adalah salah satu materi yang bersifat abstrak sehingga dengan menggunakan model *role playing* siswa dapat melihat pelepasan dan penangkapan elektron dari suatu atom sehingga terjadi serah terima elektron untuk membentuk ikatan ion. Model *role playing* ini dipilih karena siswa merasa bosan dengan suasana belajar yang selama ini tidak menarik sehingga siswa menjadi tidak berminat untuk belajar.

Keberhasilan dari model *role playing* ditunjukkan pada penelitian Faiza (2013) terhadap hasil belajar koloid kelas XI IPA SMA Negeri 1 Rawalo menunjukkan bahwa dengan pembelajaran *role playing* terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 48,58%. Selain itu hasil penelitian yang dilakukan Petronius Hendri (2016) terhadap siswa kelas X SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak menunjukkan bahwa dengan pembelajaran *role playing* pada materi hidrokarbon memberikan pengaruh sebesar 32,89% terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan harga *effect size* sebesar 0,95 yang dikategorikan sangat tinggi dan respon siswa positif terhadap pembelajaran *role playing* (76,93%). Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh model *role playing* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X SMK negeri 2 Pontianak pada materi ikatan kimia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan rancangan penelitian *control group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 2 Pontianak tahun ajaran 2016/2017. Teknik sampling yang digunakan adalah *random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X TEI A dan X TEI B yang berjumlah 65 orang. Kelas X TEI B sebagai kelas kontrol dan X TEI A sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran berupa tes (pretest dan posttest) dalam bentuk esai, teknik observasi, teknik komunikasi tidak langsung berupa angket dan teknik komunikasi langsung berupa wawancara. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, lembar wawancara, angket, dan tes yang telah divalidasi oleh dua orang Dosen Pendidikan Kimia FKIP Universitas Tanjungpura dan satu orang guru kimia di SMK Negeri 2 Pontianak dengan hasil validasi instrumen tes yang digunakan valid sehingga layak digunakan. Hasil uji coba soal pretest-posttest diperoleh keterangan tingkat reliabilitas tergolong tinggi dengan nilai reliabilitas masing-masing sebesar 0,774 dan 0,796.

Hasil pretest dan posttest dihitung dengan bantuan *SPSS 17.0 for windows*. Hasil pretest dianalisis dengan tahap-tahap: uji normalitas dengan uji *Shapiro Wilk*, uji homogenitas dengan uji *Levene*, dan dilanjutkan dengan uji t. Karena hasil uji t pada pretest tidak terdapat perbedaan yang signifikan maka untuk menguji hipotesis digunakan posttest.

Hasil posttest dianalisis melalui beberapa tahap yaitu uji normalitas dengan uji *Shapiro Wilk*, uji homogenitas dengan uji *Levene*, dan dilanjutkan dengan uji t. Untuk angket minat siswa dianalisis dengan tahap-tahap: uji normalitas dengan uji *Shapiro Wilk*, uji homogenitas dengan uji *Levene*, dan dilanjutkan dengan uji t. Kemudian dilanjutkan dengan menghitung *effect size*. Prosedur penelitian ini terdiri dari 3 tahap yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap Akhir.

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1) Melakukan pra-riset;

(2) Perumusan masalah penelitian yang didapat dari hasil pra-riset; (3) Membuat instrumen penelitian berupa angket minat dan tes hasil belajar yang meliputi soal *pretest* dan *posttest*; (4) Membuat perangkat pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); (5) Melakukan validasi instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran; (6) Merevisi instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran berdasarkan hasil validasi; (7) Melakukan uji coba instrumen penelitian terhadap siswa diluar sampel penelitian; (8) Menghitung validitas dan reliabilitas instrumen yang telah diujicobakan.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain: (1) Memberikan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal siswa; (2) Memberikan perlakuan terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan metode ceramah, sedangkan kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*; (3) Memberikan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan (hasil belajar) siswa setelah diberi perlakuan; (4) Memberikan angket minat siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui minat siswa setelah diberi perlakuan.

Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhir antara lain: (1) Mengolah hasil data penelitian yang didapat dari tes hasil belajar siswa; (2) Mengolah hasil data penelitian yang didapat dari angket minat siswa; (3) Menarik kesimpulan terhadap hasil penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa skor rata-rata *pretest* kelas eksperimen lebih tinggi

dibandingkan dengan kelas kontrol. Skor rata-rata *pretest* kelas eksperimen adalah 39,00 sedangkan kelas kontrol sebesar 34,58 (Tabel 1).

Ditinjau dari persentase ketuntasan *pretest* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen (Tabel 1) ternyata tidak ada satu pun siswa yang tuntas baik dari kelas kontrol maupun dari kelas eksperimen. Setelah dilakukan *posttest*, skor siswa mengalami peningkatan baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *role playing* memiliki skor rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah. Selain terjadi peningkatan skor rata-rata, persentase ketuntasan pada kedua kelas juga mengalami peningkatan. Siswa kelas kontrol mengalami peningkatan ketuntasan dari 0% pada *pretest* menjadi 6,06% pada *posttest*. Pada kelas eksperimen yaitu dari 0% pada *pretest* menjadi 13,33% pada *posttest*.

Selain hasil belajar, pada penelitian ini juga diberikan angket minat kepada siswa dengan tujuan untuk melihat seberapa besar minat siswa ketika diberikan perlakuan pembelajaran yang berbeda. Angket minat ini diberikan pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan pembelajaran model *role playing* dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran metode ceramah pada materi ikatan ion. Hasil angket minat 32 orang siswa kelas eksperimen terhadap pembelajaran menggunakan model *role playing* disajikan pada Tabel 2. Persentase minat siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model *role playing* pada materi ikatan ion adalah 75,78% (Tabel 2) dengan interpretasi tergolong kuat. Sementara itu hasil angket minat 33 orang siswa kelas kontrol terhadap pembelajaran menggunakan metode ceramah disajikan dalam bentuk Tabel 3. Persentase minat siswa kelas kontrol setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan metode ceramah pada materi ikatan ion adalah 67,21% (Tabel 3) dengan interpretasi tergolong kuat.

Tabel 1. Rata-rata dan Persentase Ketuntasan Pretest dan Posttest Siswa Kelas Kontrol (n=33) dan Kelas Eksperimen (n=32) Pada Materi Ikatan Ion

Kelas	Pretest			Posttest		
	Skor rata-rata	SD	Persentase (%) Ketuntasan	Skor rata-rata	SD	Persentase (%) Ketuntasan
Kontrol	34,58	10,02	0	44,97	11,99	6,06
Eksperimen	39	9,43	0	52,16	12,77	13,33

Tabel 2. Distribusi Minat Siswa Kelas Eksperimen Terhadap Pembelajaran Kimia

No	Pernyataan	Tanggapan				Skor total	(%)	Interpretasi skor
		SS	S	TS	STS			
1	Saya tidak senang mengikuti pelajaran kimia	0	16	54	24	94	73,44	Kuat
2	Saya hadir saat pelajaran kimia	40	57	4	1	102	79,69	Kuat
3	Saya tidak aktif dalam diskusi pada saat pembelajaran kimia	0	12	66	16	94	73,44	Kuat
4	Saya aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru pada saat pembelajaran kimia	4	63	20	0	87	67,97	Kuat
5	Saya antusias dalam mengikuti pelajaran kimia	20	66	10	0	96	75,00	Kuat
6	Saya tidak mendengarkan penjelasan guru pada saat pembelajaran kimia	0	10	57	32	99	77,34	Kuat
7	Saya mencatat materi saat pembelajaran kimia	44	63	0	0	107	83,59	Kuat
Total Skor						679	75,78%	

Tabel 3. Distribusi Minat Siswa Kelas Kontrol Terhadap Pembelajaran Kimia

No	Pernyataan	Tanggapan				Skor total	(%)	Interpretasi skor
		SS	S	TS	STS			
1	Saya tidak senang mengikuti pelajaran kimia	5	12	54	16	87	65,91	Kuat
2	Saya hadir saat pelajaran kimia	20	72	8	0	100	75,75	Kuat
3	Saya tidak aktif dalam diskusi pada saat pembelajaran kimia	6	24	36	12	78	59,09	Cukup
4	Saya aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru pada saat pembelajaran kimia	16	42	24	3	85	64,39	Kuat
5	Saya antusias dalam mengikuti pelajaran kimia	12	48	20	4	84	63,64	Kuat
6	Saya tidak mendengarkan penjelasan guru pada saat pembelajaran kimia	1	20	60	8	89	67,42	Kuat
7	Saya mencatat materi saat pembelajaran kimia	28	57	12	1	98	74,24	Kuat
Total Skor						621	67,21%	

Pembahasan Penelitian

Metode pembelajaran yang monoton dapat mengurangi minat siswa untuk belajar, karena siswa merasa jenuh dengan model pembelajaran yang sama secara terus menerus diberikan guru. Siswa tidak terdorong untuk mencari tetapi hanya menerima apa yang diberikan karena pembelajaran siswa dipilih oleh guru, dengan metode ceramah minat dan kreativitas siswa tidak terdorong untuk berkembang (Masrita, 2013). Jika hal ini terjadi maka akan menyebabkan penurunan hasil belajar. Hal ini terbukti dari hasil angket minat dengan tingkat persetujuan sebesar 67,21%, dimana siswa berminat terhadap pembelajaran kimia menggunakan metode ceramah yang termasuk dalam interpretasi tergolong kuat. Namun masih lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen

dengan tingkat persetujuan sebesar 75,78% termasuk dalam interpretasi yang juga tergolong kuat. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran tidak bervariasi yang biasa dilakukan oleh guru di kelas yaitu hanya menggunakan metode ceramah akan menyebabkan siswa bosan, tidak aktif, dan tidak mengikuti pembelajaran dengan baik

Secara teoritik, penerapan model *role playing* membutuhkan keterlibatan sebagian atau semua siswa dalam memerankan suatu tokoh atau benda. Tahap pemeranan di *role playing* siswa memerankan proses terbentuknya ikatan ion, hal ini mengharuskan mereka berperan aktif dalam pembelajaran. Penggunaan model *role playing* akan mengubah kebiasaan belajar siswa yang pasif menjadi aktif dalam pembelajaran. Menurut Craciun (2010)

permainan peran ini dapat membantu mereka menjadi lebih tertarik dan terlibat, tidak hanya belajar tentang materi, tetapi belajar juga untuk mengintegrasikan pengetahuan dalam tindakan, dengan mengatasi masalah, mengeksplorasi alternatif, dan mencari solusi baru dan kreatif. Siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk merekonstruksi pikirannya dan menemukan suatu konsep pada saat memilih pemeranan.

Keterlibatan siswa secara langsung berdasarkan pengalaman belajar yang siswa alami sendiri dapat mendorong siswa untuk memperhatikan, memahami, menanggapi atau ikut berpartisipasi dalam pembelajaran kimia. Salah satu kelebihan model *role playing* yaitu mampu menarik perhatian anak, sehingga suasana kelas semakin hidup (Zuhairini, 1983). Pada tahap pemeranan *role playing* siswa terlibat langsung dalam pembelajaran yang menyebabkan suasana kelas lebih menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran. Menarik perhatian terhadap suatu obyek merupakan perwujudan dari konsep minat itu sendiri seperti yang dikemukakan Amiruddin (2000), bahwa minat adalah kecenderungan yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang tertentu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara minat belajar kimia siswa pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil penelitian juga menunjukkan besarnya pengaruh model *role playing* terhadap minat siswa sebesar 29,67% termasuk dalam kategori tinggi. Keterlibatan siswa tentunya tidak mungkin dirasakan secara baik oleh siswa jika siswa tidak berminat. Mereka akan terlibat secara aktif karena memang mempunyai minat terhadap peran yang dimainkannya. Terbukti dari hasil angket minat siswa terhadap pembelajaran *role playing* di peroleh tingkat persetujuan siswa sebesar 75,78% dengan interpretasi tergolong kuat.

Wawancara terhadap siswa kelas kontrol yang mencapai ketuntasan terungkap bahwa mereka mengalami ketuntasan hasil belajar karena mereka sudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru sehingga mereka tidak kesulitan dalam menyelesaikan soal. Siswa kelas kontrol yang belum mencapai ketuntasan mengungkapkan kesulitan dalam menjelaskan

proses terbentuknya ikatan ion. Siswa hanya dapat menentukan konfigurasi elektron dari suatu atom, hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum memahami dan kurang mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Hasil wawancara diperoleh bahwa mereka mengaku lupa dan belum memahami cara menentukan proses terbentuknya ikatan ion apabila jumlah elektron yang dilepaskan belum sama dengan jumlah elektron yang diterima.

Siswa kelas eksperimen yang mencapai ketuntasan mengaku bahwa ketuntasan yang dicapai pada *posttest* karena mereka melakukan proses pembelajaran berbeda dari biasanya sehingga menimbulkan minat bagi mereka pada pembelajaran dengan model *role playing*. Dengan model ini siswa dilibatkan secara aktif oleh guru dalam proses pembelajaran, yaitu siswa berperan sebagai atom-atom, ion-ion, elektron-elektron, dan senyawa ion sehingga ingatan mereka lebih tahan lama. Sementara itu, wawancara kepada siswa kelas eksperimen yang belum mencapai ketuntasan mengatakan bahwa mereka memang kurang menyenangi pelajaran kimia. Menurut mereka pelajaran kimia sulit untuk dipahami. Selain itu siswa-siswa tersebut juga kurang aktif dalam proses pembelajaran, mereka cenderung diam dan jarang mau bertanya. Namun terdapat siswa yang memiliki minat tinggi tetapi hasil belajar yang didapat rendah, disebabkan siswa tidak serius dalam mengikuti pembelajaran hanya antusias ingin bermain saja tetapi tidak paham pada materi ikatan ion yang diperankan didepan kelas.

Hasil penelitian ini menunjukkan model *role playing* lebih efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar dibandingkan dengan metode ceramah. Penelitian Faiza (2014) mengungkapkan bahwa model *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena model *role playing* menjadikan siswa ikut terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga tidak didominasi guru. Penelitian yang dilakukan oleh Latif Agung Nugroho (2013) menyatakan peningkatan hasil belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran *role playing* disertai *mind mapping* lebih efektif dari peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode ceramah. Selain itu penelitian dari Djariyo (2012) mengungkapkan melalui penerapan

model *role playing* dengan pendekatan konsep mempunyai pengaruh yang kuat terhadap hasil belajar, menjadikan guru lebih intensif dalam mengajar dan siswa tidak merasa jenuh, serta siswa lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga dibuktikan dari penelitian ini. Hasil perhitungan *effect size* terhadap hasil belajar adalah 0,59 yang berdasarkan barometer John Hattie termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa model *role playing* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Pontianak pada materi ikatan ion.

Model *role playing* mempunyai keunggulan tertentu bila dibandingkan dengan metode ceramah. Keunggulan dari model pembelajaran *role playing* meliputi kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Dengan model ini siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran. Karena mereka bermain peranan sendiri, maka mudah memahami, menghayati masalah-masalah yang diangkat. Penonton juga tidak pasif tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik (Roestiyah, 2001). Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara minat belajar kimia siswa pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil perhitungan *effect size* terhadap minat siswa adalah 0,83 yang berdasarkan barometer John Hattie termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa model *role playing* memberikan pengaruh terhadap minat siswa SMK Negeri 2 Pontianak pada materi ikatan ion. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Tien Kartini (2007) bahwa penggunaan model *role playing* efektif digunakan dalam pembelajaran IPS siswa lebih berminat dan antusias dalam pembelajaran. Selain itu penelitian dari Peni Rizkiyaturohmah (2009) mengungkapkan penerapan model *role playing* pada materi ikatan kimia menyebabkan minat belajar kimia siswa dan prestasi belajar kimia siswa kelas X lebih baik daripada menggunakan latihan soal.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan berhasil mengungkapkan perbedaan hasil belajar dan minat siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol serta besarnya pengaruh model

role playing terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi ikatan ion yang masuk dalam kategori tinggi menurut barometer Hattie. Hasil ini menjadi bahan refleksi bagi guru untuk meningkatkan kemampuan mengajar yang lebih baik. Hasil ini juga dapat berguna bagi pihak sekolah sebagai alternatif dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dalam pemecahan masalah belajar mengajar untuk meningkatkan mutu guru, minat siswa, dan hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kelas X yang diberikan model *role playing* dengan siswa yang diberikan metode ceramah pada materi ikatan ion di SMK Negeri 2 Pontianak. Pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas X pada materi ikatan ion sebesar 22,24% dengan kategori sedang. Untuk minat berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat siswa kelas X yang diberikan model *role playing* dengan siswa yang diberikan metode ceramah pada materi ikatan ion di SMK Negeri 2 Pontianak. Pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* memberikan pengaruh terhadap minat siswa kelas X pada materi ikatan ion sebesar 29,67% dengan kategori tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka disarankan: (1) Pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* dapat menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat guru gunakan pada proses pembelajaran di dalam kelas. (2) Untuk peneliti lainnya, yang ingin melaksanakan penelitian lanjutan dapat mengkolaborasi model pembelajaran *role playing* dengan model pembelajaran lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Anang Prasetyo. 2001. *Buletin Pelangi Pendidikan Volume 4 Nomor 2*. Jakarta: Depdikbud.
- Andrew Chan. 2011. *Learner Receptivity Toward Role Play Simulation in*

- Teaching H.R.M to University Students In Hongkong.* (online). (http://ijer.eab.org.tr/media/volume2/issue1/Andrew_Chan.pdf, di akses tanggal 4 januari 2017).
- Eka. 2012. *Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Think Pair Share Berbantuan Media Booklet Pada Materi Ikatan Kimia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Kemala Bhayangkari Pontianak.* SKRIPSI. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Faiza. 2013. *Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Dengan Pendekatan Konsep Terhadap Hasil Belajar Koloid.* (online). diakses tanggal 8 November 2016).
- Hadari Nawawi. 2005. *Metode Penelitian Bidang Sosial.* Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Imam Ghazali. 2001. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS.* Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Imansyah Alipandie. 1984. *Dedaktif Metode Pendidikan Umum.* Surabaya: Usaha Nasional.
- Leo Sutrisno. 2011. *Ukuran Efektivitas.* (online).(<http://issuu.com/ptkpost/docs/04122011/2>, diakses tanggal 28 Maret 2017).
- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Masrita. 2013. **Perbandingan penerapan metode pembelajaran role playing dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar kimia siswa SMA Negeri 1 Lore Utara.** *Jurnal Akademika Kimia*, 2, 47-53
- Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. 1991. *Model-Model Pengajaran CBSA.* Bandung: Sinar Baru.
- Nana Sudjana. 2012. *Penelitian Hasil Belajar Mengajar.* Bandung: Sinar Baru.
- Oemar Hamalik. 1994. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran.* Bandung: Trigenda Karya.
- Petronius Hendri. 2016. *Pengaruh Model Role Playing Terhadap Respon dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak Pada Materi Hidrokarbon.* SKRIPSI. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi.* Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Somervill Christine dan Cherif, Abour. *Maximing Learning Using Role Playing in the Clasroom.* (online). (<http://www.abourcherif.com/pdfs/Maximizing%20Learning%20Using%20Role%20Play%20In%20the%20Classroom.pdf>, di akses tanggal 4 januari 2017).
- Stanislaus Uyanto. 2009. *Pedoman Analisis Data dengan SPSS.* Jakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Suharia Hafid . 2013. *Skala Likert.* (online). (<http://www.scribd.com/doc/128180368/skala-likert>, di akses tanggal 16 November 2016).
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Tien Kartini. 2007. **Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas v SDN Cileunyi I kecamatan Cileunyi kabupaten Bandung.** *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8, 1-5
- Tika Aprilianti. 2007. *Penerapan Model Role Playing Pada Materi Hidrokarbon Kela X SMA Negeri 4 Pontianak.* SKRIPSI. Pontianak: Universitas Tanjungpura.

- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ulrika Westrup och Agneta Planander. 2013. *Role-play As A Pedagogical Method To Prepare Students For Practice*. (online). (www.journals.lub.lu.se/index.php/hus/article, diakses tanggal 11 Januari 2017).
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. 2004. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kaldera.
- Zuharini. 1983. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Rineka Cipta.