



**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DENGAN METODE BERMAIN PERAN
(ROLE PLAYING) PADA MATERI SISTEM EKSRESI DI KELAS
XI IPA SMA NEGERI 4 KISARAN T.P. 2012/2013**

**THE EFFECTIVENESS ROLE PLAYING METHOD ON SUBJECT
MATTER THE HUMAN EKSRESI SYSTEM IN CLASS XI IPA
SMA NEGERI 4 KISARAN IN ACADEMIC YEAR 2012/2013**

Anggi Wulan Sari¹, Toyo Manurung²
Universitas Negeri Medan, Medan¹

*Anggiwulansari23@gmail.com Jl. HM. Joni gg Istimewa I No 4 Medan Kota, 20217,
081265832329*

Universitas Negeri Medan, Medan²

ABSTRACT

This study aimed at improving student learning outcomes and student activities through role playing methods in the subject matter in the human excretory system in class XI Science SMAN 4 TP range 2012/2013. This type of research is a class action with 2 cycles of 4 stages: planning, action, observation, and reflection. The data collection techniques with the use of tests and observation sheets. Research, there are increasing student mastery of learning outcomes of 24 students (61.54%) in the first cycle to 35 students (89.74) in the second cycle. As an indicator of mastery learning classical set (85%) of students received grades ³ 65. Observation of the results sheet shows an increase in students' learning activities and learning activities of students from 65% to 78%. For the five indicators of learning, there are 5 indicators that have been completed and there are no indicators that are not complete. Based on the research results expressed above, can be stated that the method of learning with role playing in the excretory system material in class XI Science SMAN 4 range of learning Year 2012/2013 was declared effective.

Key Word : Role Playing, Effectiveness, Learning Result.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan hasil belajar siswa dan aktivitas siswa melalui metode role playing pada materi pokok sistem ekskresi pada manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 4 Kisaran T.P 2012/2013. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes dan lembar observasi. Hasil penelitian, terdapat peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari 24 siswa (61,54%) pada siklus I menjadi 35 siswa (89,74) pada siklus II. Sebagai indikator ketuntasan belajar klasikal ditetapkan (85%) siswa memperoleh nilai ≥ 65 . Dari hasil lembar observasi aktivitas belajar siswa memperlihatkan peningkatan aktivitas belajar siswa dari 65% menjadi 78%. Untuk kelima indikator pembelajaran, terdapat 5 indikator yang telah tuntas dan tidak ada indikator yang tidak tuntas. Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang diutarakan diatas, dapat di nyatakan bahwa pembelajaran dengan metode role playing pada materi sistem ekskresi dikelas XI IPA SMA Negeri 4 Kisaran Tahun pembelajaran 2012/2013 dinyatakan efektif.

Key Word : Bermain Peran, Efektivitas, Hasil Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-



kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu. Keberhasilan Pembelajaran dikelas tergantung dari guru sebagai ujung tombak keberhasilan dikelas, metode yang digunakan, serta keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, proses pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Akibatnya terjadi akumulasi pengetahuan pada anak didik tanpa dibarengi aplikasi dan keterampilan.

Begitu juga dengan pembelajaran biologi yang kadang materinya dianggap sebagai materi hafalan belaka sehingga mudah dilupakan. Hal ini sangatlah disayangkan, karena pada dasarnya materi – materi biologi sangat berkaitan dan berhubungan erat dengan kehidupan sehari – hari. Oleh sebab itu strategi yang digunakan dalam pembelajaran biologi adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik adalah kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran (Sudjana, 2001).

Efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang di tuju. Efektivitas adalah bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional. Di dalam praktek proses belajar mengajar, efektivitas dapat juga diartikan apa saja yang dilakukan oleh guru untuk membuat siswa belajar.

Ada 2 karakteristik pembelajaran yang efektif yaitu : (1) Memudahkan murid belajar sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, atau bagaimana hidup serasi dengan atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Jadi, efektif adalah sesuatu yang bermanfaat yang memadukan isi dan nilai sekaligus dalam pembelajaran. (2) Pembelajaran efektif adalah keterampilan yang di akui oleh mereka yang berkompeten menilai, seperti guru.

Menurut saya metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang dilakukan dengan memerankan tokoh sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Dengan digunakannya metode bermain peran ini siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran, dan pembelajaran tidak kaku, sehingga suasana pembelajaran di kelas lebih hidup.



Menurut Prasetyo dalam Windari (2010), model *Role Playing* menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak didominasi oleh guru. Model ini juga memberikan suasana yang menyenangkan dan ini merupakan salah satu bentuk motivator sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian pemahaman siswa terhadap konsep ilmu, contohnya dalam pelajaran biologi yang meningkat. Prasetyo dalam Windari (2010), menunjukkan bahwa 99,60% siswa senang mengikuti pengajaran dengan model tersebut dan dengan model ini siswa mampu memperoleh nilai rata-rata 85,39%.

Metode bermain peran diterapkan pada materi pokok Sistem Ekskresi Manusia, didasari beberapa pertimbangan yaitu karena materi ini sulit untuk dipahami, bersifat abstrak, banyak mengandung istilah-istilah dan juga karena materi ini belum pernah diajarkan dengan metode tersebut. Metode ini juga pernah diteliti oleh mahasiswa lain pada sub pokok bahasan struktur sel dan sistem pencernaan makanan. Dengan model ini, diharapkan dapat membantu siswa untuk menghafal konsep dan memahami materi dengan dialog yang diperankan.

Dari uraian di atas, maka penulis termotivasi untuk mengkaji dan ingin melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Dengan Model Bermain peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Di Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Kisaran T.P 2012/2013”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Kisaran Jl. Pondok Indah No 11 Kisaran. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2013 di kelas XI IPA semester genap Tahun Pembelajaran 2012/2013 yang terdiri dari 3 kelas berjumlah 122 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 berjumlah 39 orang. Pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling yaitu pengambilan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan atau kriteria.

Adapun variabel penelitian ini adalah:

- a. Variabel Bebas (X) : Model pembelajaran bermain Peran (*Role Playing*)
- b. Variabel Terikat (Y) : Efektivitas pembelajaran yang dilihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan sistem ekskresi pada Manusia.



Prosedur Penelitian

Tabel 1. Langkah langkah kegiatan *Role Playing* yang dilakukan pada siklus I

Siklus	Kegiatan-kegiatan	Aspek yang dilihat
I	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi <i>pre test</i> 2. Menganalisa hasil tes awal 3. Memperkenalkan kepada siswa tentang metode bermain peran (<i>Role Playing</i>) dan membentuk kelompok-kelompok diskusi 4. Melaksanakan kegiatan bermain peran sesuai dengan sintaks bermain peran yang melibatkan sebagian anggota kelompok yang telah dibentuk, sedangkan sebagian anggota kelompok yang tidak melakukan pemeranan mengisi LkS yang telah disiapkan 5. Mengobservasi kegiatan yang sedang berlangsung 6. Memberi evaluasi hasil pembelajaran setiap satu rencana pembelajaran 7. Menganalisa evaluasi yang diberikan (Refleksi) 8. Setelah siklus I selesai, diberikan tes hasil belajar (<i>Post test</i>). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan awal siswa tentang materi sistem ekskresi 2. Tindakan untuk menerapkan metode bermain peran. 3. Kegiatan siswa yang melakukan pemeranan dan siswa yang tidak ikut berperan mengisi lembar kegiatan. 4. Sikap siswa terhadap pembelajaran berlangsung 5. Kemampuan siswa setelah diberi tindakan pembelajaran dengan metode bermain peran (<i>Role Playing</i>)

Tabel 2. Langkah-langkah kegiatan *Role Playing* yang dilakukan pada siklus II.

Siklus	Kegiatan-Kegiatan	Aspek yang dinilai
II	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membentuk kelompok-kelompok diskusi 2. Menyampaikan materi oleh guru menggunakan gambar-gambar. 3. Melibatkan setiap kelompok dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (<i>Role Playing</i>), siswa yang tidak terlibat dalam pemeranan mengisi LKS yang telah disiapkan. 4. Mengobservasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (<i>Role Playing</i>). 5. Memberikan soal-soal yang berkaitan dengan materi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap siswa dalam berlangsungnya pembelajaran. 2. Kemampuan belajar siswa untuk memahami tentang sistem ekskresi. 3. Tindakan untuk menerapkan metode bermain peran (<i>Role Playing</i>) 4. Kemampuan hasil belajar siswa setelah PBM berlangsung yang menggunakan metode bermain peran (<i>Role Playing</i>).



	<p>pelajaran dan mengarahkan siswa untuk menyelesaikan soal-soal.</p> <ol style="list-style-type: none">6. Mengobservasi kegiatan yang sedang berlangsung7. Menganalisis kegiatan yang sedang berlangsung8. Setelah siklus II selesai, diberikan tes hasil belajar (<i>Post tes</i>)9. Menganalisis dan memperbaiki penerapan pembelajaran dengan metode bermain peran (<i>Role Playing</i>).	
--	--	--

Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif berbentuk pilihan berganda (*multiple choice*) sebanyak 50 soal, yang terdiri dari 5 pilihan jawaban yaitu a, b, c, d dan e. Dimana, untuk setiap satu jawaban yang benar diberi skor 1 dan jawaban yang salah diberi skor 0. Untuk mengetahui kebenaran tes, maka sebelum digunakan tes terlebih dahulu diujikan pada siswa di luar sampel sehingga diketahui tentang validitas tes, reliabilitas tes, dan daya pembeda tes.

Teknik Analisis Data

1. Tingkat Penguasaan Siswa

Penguasaan siswa tercermin pada tinggi rendahnya skor mentah yang dicapai oleh siswa tersebut. Tingkat penguasaan siswa dapat ditentukan dengan memakai perhitungan Persentase Penguasaan Siswa (PPS). Jika tingkat penguasaan 90-100% maka kategori sangat tinggi, jika 80-89 kategori sedang, jika 65-79 kategori Sedang, jika 55-64 kategori rendah. Tingkat penguasaan siswa secara llasikal akan terpenuhi jika minimal termasuk dalam kategori sedang.

2. Ketuntasan Belajar

Siswa tuntas belajar apabila mencapai skor 65% dan kelas dikatakan tuntas dalam belajar apabila didalam kelas tersebut terdapat 85% siswa yang telah mencapai daya serap atau tingkat penguasaan 65%.

3. Ketercapaian Indikator

Ketercapaian indikator jika mencapai angka $75\% \leq T \leq 100\%$ tapi jika angka yang di dapat $0\% \geq T \geq 75\%$ maka indikator belun tercapai. Model pembelajaran berdasarkan masalah dikatakan efektif jika kriteria tingkat penguasaan, pencapaian ketuntasan dan pencapaian indikator telah tercapai.

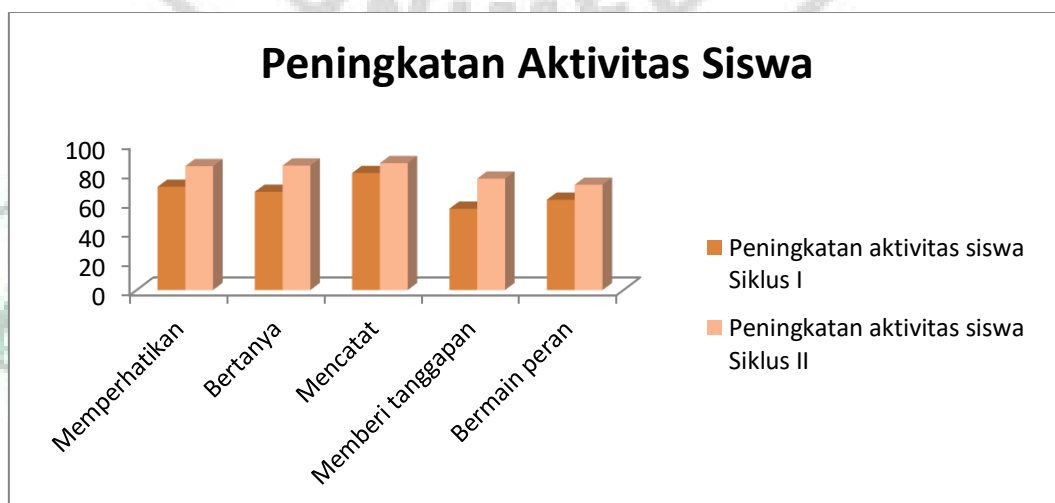
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar, ketuntasan dan aktivitas siswa kelas XI IPA SMA Negeri 4 Kisaran pada materi sistem ekskresi pada manusia T.P. 2012/2013 menggunakan metode *Role Playing*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua kali pertemuan pada siklus I dan terdapat 61,54% siswa yang tuntas dan 38,46% siswa yang tidak tuntas. Secara perorangan dan klasikal pada siklus I pembelajaran dikatakan belum tuntas, karena secara klasikal nilai ketuntasan belajar yaitu 85%. Sehingga dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II menunjukkan peningkatan rata-rata pretest 46,67 dan post test 86,20. Dibandingkan dengan siklus I terjadi peningkatan hasil belajar untuk pretest sebesar 6,83% dan post test mengalami peningkatan sebesar 13,65%.

Untuk ketuntasan belajar siswa pada siklus II sebesar 89,74% siswa yang tuntas dan 10,26% siswa yang tidak tuntas. Dengan demikian ketuntasan belajar secara perseorangan sudah mencapai skor >65% sudah tuntas dan secara klasikal > 85%. Dibandingkan dengan siklus I terjadi peningkatan ketuntasan, dimana siswa yang tuntas mengalami peningkatan sebesar 28,2%. Sehingga pada siklus II ini pembelajaran dengan metode *Role Playing* sudah dikatakan tuntas.



Gambar 1. Peningkatan Aktivitas Siswa

Penilaian dari segi aspek afektif dari pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan oleh pengamat selama siklus I dan Siklus II, memperlihatkan peningkatan



aktivitas siswa pada setiap indikator. Pada indikator I (14,1%), indikator II (17,95%), indikator III (6,76%), indikator IV (20,51), dan indikator V (10,26). Peningkatan aktivitas siswa sangat tampak dari siklus II, dimana secara keseluruhan dapat dilihat aktivitas siswa pada siklus I yaitu 65% dan pada siklus II aktivitas siswa sebesar 78%, sehingga pada siklus ke II siswa sudah dikatakan aktif. Hal ini memperlihatkan bahwa siswa sangat tertarik dan senang dengan metode *Role Playing*.

Sementara untuk tingkat ketercapaian indikator diketahui bahwa terdapat 5 indikator yang telah tercapai dan tidak ada indikator yang belum tercapai. Hasil ini terlihat dari persentase perolehan nilai dari masing-masing indikator sebesar 79,92% yang berarti indikator pembelajaran telah tercapai karena sudah memenuhi standar minimal tercapainya indikator pembelajaran.

Keberhasilan penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan pada materi sistem ekskresi dengan metode *role playing* ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya dengan kegiatan yang disusunnya sendiri. Artinya kepada siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan daya pikirnya, daya nalar, daya tangkap atas kegiatan yang disusunnya sendiri. Terdorong untuk bertindak aktif mencari jawaban atas masalah/pertanyaan yang dihadapinya. Artinya siswa lebih termotivasi untuk belajar aktif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya, keterlibatan mental para siswa dalam kegiatan pembelajaran memberi motivasi yang kuat bagi lahirnya kegiatan yang sungguh-sungguh dari pihak siswa.

Sesuai dengan data hasil penelitian yang didapat dikelas XI SMA Negeri 4 Kisaran T.P 2012/2013 yaitu berupa data tentang penguasaan siswa, ketuntasan belajar siswa, aktivitas siswa dan ketercapaian indikator dapat disimpulkan bahwa pembelajaran biologi dengan metode *role playing* dapat memenuhi ketuntasan belajar siswa secara perorangan maupun klasikal, meningkatkan penguasaan materi, aktivitas siswa, dan ketercapaian indikator. Maka pembelajaran biologi dengan metode bermain peran (*role playing*) pada materi sistem ekskresi di kelas XI SMAN 4 Kisaran T.P. 2012/2013 efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil analisis maka dapat disimpulkan sebagai berikut :



1. Ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan, 61,54% pada siklus I menjadi 89,74% pada siklus II.
2. Tingkat penguasaan materi siswa mengalami peningkatan dari siklus I 73,15%, menjadi 86,20% pada siklus II.
3. Metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi sistem ekskresi, dari 65% siklus I menjadi 78% pada siklus II.
4. Tingkat ketercapaian kelima indikator pembelajaran telah tercapai, yaitu 79,92%, maka pembelajaran pada materi sistem ekskresi dinyatakan efektif dengan menggunakan metode *role playing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Sudjana. 2001. *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Falah Production: Bandung
- Windari. 2010 . *Efektivitas penggunaan metode bermain peran (Role Playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada submateri pokok sistem reproduksi pada manusia kelas XI SMA N 1 Tanjung Morawa Tahun pembelajaran 2009/2010*, Skripsi, FMIPA, UNIMED : MEDAN

THE
Character Building
UNIVERSITY