

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan menerapkan *role playing* dalam pembelajaran pada materi hereditas. Tindakan dilakukan melalui dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPA 5 Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Jakarta tahun pelajaran 2014-2015 yang berjumlah 30 orang.

Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang dibagi menjadi empat bagian yaitu proses pembelajaran dengan *role playing* dan upaya meningkatkan minat dan hasil belajar dengan *role playing*.

A. Proses Pembelajaran Role Playing

Pada pelaksanaan penelitian dalam proses pembelajaran, peneliti sekaligus bertindak sebagai guru biologi di dalam kelas. Dalam penelitian ini peneliti berkolaborasi dengan dua orang observer. Observer berfungsi sebagai pengamat pelaksanaan proses pembelajaran.

1. Proses Pembelajaran Siklus Pertama

Proses pembelajaran pada siklus pertama terdiri dari tiga kali pertemuan (3 x 45 menit). Berikut ini akan dibahas masing-masing tahap pada siklus pertama.



Gambar 20. Pengamatan oleh observer

a. Perencanaan

Tahap perencanaan ini, rancangan pembelajaran disiapkan peneliti untuk tindakan pada siklus pertama dengan materi pembelajaran sintesis protein. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan angket minat dan soal tes hasil belajar.

b. Pelaksanaan

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Jumat 16 Mei 2014. Siswa duduk dengan rapi dan terlihat mereka sudah tidak sabar untuk mengikuti pembelajaran saat itu. Pembelajaran diawali dengan salam, kemudian guru memeriksa kehadiran siswa. Guru menyiapkan siswa untuk memasuki materi sintesis protein. Guru menjelaskan bahwa pada materi sintesis protein akan digunakan metode *role playing*, dimana siswa akan bermain peran. Sebelum pelaksanaan *role playing* diawali dengan penjelasan guru. Materi sintesis protein dijelaskan guru dengan media

power point dan siswa memperhatikan dengan baik. Tanya jawab dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang sintesis protein.

Langkah-langkah dalam metode *role playing* dijelaskan oleh guru setelah materi sintesis protein. Siswa dibagi dalam dua kelompok dimana setiap kelompok berjumlah 15 orang. Setiap kelompok berdiskusi untuk menentukan peran dan cerita tentang sintesis protein dengan urutan basa nitrogen yang berbeda. Kelompok satu, susunan basa nitrogen: TAC – AGC – CGC – TTA – AAG – CCC – ATT dan kelompok dua dengan susunan basa nitrogen: TAC – GGT – ATT – AAC – GCA – CCG – ACT. Properti yang digunakan dalam *role playing* diserahkan untuk menumbuhkan kretaitas siswa. Diskusi kelompok dipantau guru menjawab pertanyaan yang diajukan oleh siswa.



Gambar 21: Pelaksanaan *role playing* siklus pertama.

Pertemuan kedua adalah pelaksanaan *role playing*. Aula PSBB digunakan untuk proses pembelajaran karena memiliki ruang yang luas. kondisi ruang menyebabkan siswa lebih leluasa untuk melakukan *role*

playing. Sebelum proses pembelajaran terlihat siswa antusias untuk mempersiapkan perannya. Setelah mengecek kehadiran siswa, guru bertanya tentang kesiapan setiap kelompok, kelompok dua mengatakan belum siap, karena properti yang akan digunakan tertinggal di rumah dan mereka sedang mempersiapkan kembali. Guru memberikan kesempatan untuk melakukan diskusi persiapan dalam kelompok masing-masing. Penampilan pertama adalah kelompok satu dan dilanjutkan dengan kelompok dua. Kelompok satu sudah siap dengan propertinya, akan tetapi terlihat masih ada siswa yang malu dan ragu dalam peranannya. Kelompok dua terlihat kurang koordinasi dan ragu-ragu untuk berperan. Kegiatan terakhir *role playing* adalah diskusi lanjutan yaitu tanggapan dari setiap kelompok terhadap kelompok yang lain. Tanggapan kelompok dua terhadap peran kelompok satu menyatakan bahwa proses sintesis protein yang diperankan dapat dipahami. Tanggapan kelompok satu terhadap peran kelompok dua menyatakan bahwa mereka kurang memahami, karena properti yang digunakan belum dapat menggambarkan proses sintesis protein. Pada saat memberikan tanggapan siswa masih terlihat takut dan malu-malu untuk memberikan tanggapan terhadap kelompok yang lain. Pada akhir proses pembelajaran guru memberikan penguatan. Penguatan yang dilakukan oleh guru adalah ceramah tentang proses sintesis protein. Waktu yang direncanakan pada siklus pertama sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan ketiga yang direncanakan dalam RPP adalah tahapan akhir dari *role playing* yaitu diskusi kelompok lanjutan. Ternyata pada pertemuan kedua dapat diselesaikan semua tahapan

kegiatan *role playing*. Tahap ini dimulai dari kegiatan *role playing* pada tiap kelompok, tanggapan dari kelompok lain dan penguatan guru. Pada akhir pertemuan guru meminta siswa untuk mengisi reflektif jurnal tentang pembelajaran hari itu.

Pertemuan ketiga adalah tahap evaluasi pelaksanaan *role playing*. Siswa mengisi angket minat dan tes hasil belajar yang telah disiapkan oleh guru. Angket minat dipergunakan untuk mengetahui minat siswa setelah menggunakan metode *role playing* dalam proses pembelajaran. Sedangkan tes hasil belajar merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

c. Temuan Pada Proses Pembelajaran dengan Metode *Role Playing*

Pembentukan kelompok pada siklus pertama pada materi sintesis protein kurang efektif. Hal ini dapat dilihat pada saat kegiatan diskusi kelompok tidak semua siswa terlibat aktif, ada yang sibuk sendiri berbicara dengan teman bahkan bermain handphone. Berarti ada kelompok yang penyebaran anggota yang tidak merata, dimana di dalam satu kelompok ada yang tingkat kecerdasannya tinggi tetapi tidak merasa nyaman dalam kelompok tersebut. Seharusnya dalam satu kelompok pembagiannya harus merata. Jika hal tersebut tidak dilakukan maka akan terjadi hal-hal yang dikemukakan di atas.

Pada *role playing* pembagian kelompok sangat penting karena dalam belajar berkelompok dapat menumbuhkan semangat, dapat bekerjasama dan diharapkan hasil yang dicapai juga akan lebih baik.

Menurut Wahab (2009), bahwa suasana kelas yang mendukung dalam metode *role playing* diperlukan agar siswa dapat berinteraksi dalam suatu kelompok.

Berdasarkan analisis hasil angket minat siswa pada siklus pertama, rata-rata skor minat siswa adalah 79,56%, hal ini berarti bahwa siswa berminat terhadap pembelajaran materi sintesis protein dengan *role playing*. Hasil wawancara dan reflektif jurnal siswa menunjukkan bahwa *role playing* adalah metode yang memberikan suasana baru, menarik dan menyenangkan. karena mereka bergerak sehingga tidak membosankan. Kegiatan dalam *role playing* juga menjalin kerjasama diantara siswa dan menjadi lebih kreatif. Pernyataan tersebut tertulis dalam reflektif jurnal siswa berikut.

Pembelajaran dengan menggunakan role playing menurut saya sangat bagus. Metode ini terbilang cukup menarik karena siswa belajar memahami sesuatu sambil bermain dan berkreasi, menjalin kekompakan antar sesama dan membuat para siswa menjadi lebih kreatif.

(Reflektif jurnal, P:28. Senin, 19 mei 2014)

Hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa siswa menyatakan bahwa belajar dengan metode *role playing* membuat mereka tidak mengantuk. Metode *role playing* membuat mereka menjadi kreatif karena tugas yang diberikan. Berikut kutipan wawancara siswa.

Role playing menyenangkan. Kalau belajar biasa dengan ceramah saja jadi tegang dan mengantuk. Dengan role playing dapat tugas untuk dikerjakan dan kami jadi lebih kreatif....

(P.8, Selasa,20 Mei 2014)

Rata-rata minat siswa masih dalam pembelajaran sintesis protein dengan metode *role playing* cenderung tinggi. Di dalam metode *role*

playing yang menarik dan menyenangkan akan mengakibatkan siswa untuk berinteraksi (Craniun, 2010). Kerjasama diantara siswa secara kelompok ini dapat menumbuhkan minat siswa di dalam proses pembelajaran (Richardson & Kleiner, 2013). Oleh karena itu hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (tabel 8).

Berdasarkan tabel 8 perolehan nilai hasil belajar siswa pada siklus pertama adalah sebanyak 60% (18 siswa) dari 30 siswa yang sudah tuntas, dengan rata-rata nilai 81. Sisanya 40% (12 siswa) memperoleh nilai di bawah KKM yaitu 59. Nilai rata-rata kelas yang dicapai adalah 72,05. Hal ini berarti pada siklus pertama belum mencapai standar target yang diharapkan, karena ketuntasan belajar masih dibawah 75% dari 30 siswa.

Tabel 8: Nilai hasil belajar sintesis protein pada siklus pertama

No	Skor	Ketuntasan	Σ siswa	%	Rata-rata hasil belajar
1	≥ 76	Tuntas	18	60%	81
2	≤ 75	Belum Tuntas	12	40%	59

Tulisan siswa yang telah mencapai nilai tuntas dalam reflektif jurnal menyatakan bahwa mereka lebih memahami materi sintesis protein dengan menggunakan metode *role playing*. Untuk memainkan proses sintesis protein, siswa harus mengulang kembali dan mengingat langkah-langkah prosesnya. Berikut tulisan siswa tentang pemahaman materi sintesis protein setelah proses pembelajaran dengan menggunakan *role playing*.

Cukup mengerti dan langsung terbayang dengan teori-teori sintesis protein yang sudah dipelajari. Karena langsung dipraktekkan jadi tidak belajar teori terus.

(P:18. Senin, 19 mei 2014)

Wawancara terhadap siswa yang mencapai nilai tuntas juga menyatakan, bahwa untuk memerankan sesuatu dalam proses sintesis protein membuat mereka harus belajar lagi. Hal ini membuat para siswa lebih mengerti. karena harus mengulang kembali pelajaran. ... *Saya jadi lebih mengerti. Karena untuk memerankannya kami harus belajar lagi.* (P22. Selasa, 20 Mei 2014)

Berdasarkan hasil reflektif jurnal dan wawancara siswa bahwa seharusnya siswa menjadi lebih paham dan mudah mengingat pelajaran setelah menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran pada materi sintesis protein. Mekanisme atau proses sintesis protein dapat tergambar sehingga siswa lebih mudah untuk mengingatnya. Dan siswa harus mengulang kembali pelajaran agar siswa dapat melakukan perannya dengan baik. Kenyataannya perolehan rata-rata hasil belajar siswa masih ada yang di bawah standar KKM. Hal ini terjadi salah satunya adalah karena pembagian kelompok yang tidak sesuai, sehingga kerjasama diantara mereka tidak berjalan dengan baik.

Pernyataan siswa yang tertulis dalam reflektif jurnal, bahwa beberapa teman dalam kelompok mengandalkan teman yang lain. Mereka hanya menunggu perintah dari teman yang pintar. Hal ini menjadikan tidak semua siswa dapat memahami materi sintesis protein.

...Role playing tidak menjamin semua siswa/l paham betul dengan pembelajaran. Menurut saya karena ini tugas kelompok dan banyak mengandalkan teman yang pintar saja, jadi teman yang biasa-biasa saja hanya menunggu perintah.
(P.18. Senin, 19 Mei 2014)

Hasil wawancara siswa menyatakan bahwa kerjasama yang baik diantara kelompok tergantung dari respon anggotanya. Jika anggotanya mudah diajak kerjasama, maka diskusi juga akan berjalan baik dan efektif. Berikut kutipan wawancara siswa.

*... akan tetapi kurang efektif, karena tidak semua teman merespon tugas yang diberikan. Dan kerjasama kelompok tergantung anggota kelompoknya....
(P.22. Senin, 20 Mei 2014)*

Hasil reflektif jurnal dan wawancara siswa tersebut menyatakan bahwa kerjasama teman dalam kelompok dan kesungguhan para pemain sangat diperlukan dalam metode *role playing*, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Wahab, 2009)

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil pengamatan, maka dilakukan diskusi dengan observer untuk merefleksi hal-hal yang terkait dalam penelitian pada siklus pertama. Hasil diskusi itu terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki pada siklus pertama, yaitu:

- 1) Kurang kerjasama dengan teman dalam kelompok, diskusi kelompok tidak dapat berjalan dengan baik sehingga penampilan dalam bermain peran tidak maksimal.
- 2) Tidak semua siswa ikut terlibat aktif, masih malu-malu dan takut untuk menyampaikan pendapat.
- 3) Siswa masih kurang memahami *role playing* karena baru pertama kali dilaksanakan.
- 4) Waktu untuk diskusi dalam kelompok masih dirasakan kurang oleh siswa.

- 5) Nilai hasil belajar siswa yang diperoleh adalah 40% belum mencapai nilai KKM dari 30 siswa dan perolehan nilai rata-rata kelas yang juga masih di bawah KKM.

d. Refleksi

Untuk mengatasi kendala-kendala yang ditemui pada siklus pertama, maka dilakukan beberapa perubahan pada siklus kedua, diantaranya:

- 1) Pembagian kelompok tetap diserahkan kepada siswa akan tetapi guru dapat mengintervensi jika ada kelompok yang dianggap kurang bekerjasama untuk melihat pengaruhnya terhadap komunikasi dalam kelompok.
- 2) Memberikan waktu yang cukup untuk mempersiapkan skenario dan properti.
- 3) Guru mendampingi dan membimbing siswa untuk pembagian peran dan memahami materi ada saat diskusi kelompok.
- 4) Guru lebih memotivasi siswa untuk berani menyampaikan pendapat dalam forum diskusi.

2. Proses Pembelajaran Siklus kedua

Pelaksanaan proses pembelajaran siklus kedua dilakukan berdasarkan hasil refleksi pelaksanaan siklus pertama. Proses pembelajaran pada siklus pertamal terdiri dari 4 kali pertemuan (4 x 45 menit). Berikut ini akan dijelaskan tahapan pada siklus kedua.

a. Perencanaan

Rancangan pembelajaran tindakan pada siklus kedua dibuat peneliti berdasarkan refleksi siklus pertama. Materi yang disampaikan pada siklus kedua adalah pembelahan sel. Selanjutnya peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan angket minat dan tes hasil belajar. Perencanaan yang dibuat berdasarkan refleksi dari siklus pertama.

b. Pelaksanaan

Siklus kedua dilaksanakan empat kali pertemuan yaitu pada hari Selasa, Jumat, Selasa dan Jumat tanggal 3, 6, 10 dan 13 Juni 2014. Pertemuan pertama dan kedua pada siklus kedua diawali dengan penjelasan tentang pembelahan sel dengan media *power point*. Guru kembali menjelaskan tentang *role playing*. Guru melihat karakteristik siswa berdasarkan kecerdasan, keaktifan dan kedekatan antar teman dalam pembentukan kelompok. Kelompok dibagi menjadi tiga, pada kelompok satu terdapat lebih banyak siswa yang memiliki kecerdasan yang tinggi, maka guru membagi dan menukar dengan kelompok tiga sebanyak dua orang dan dengan kelompok dua sebanyak satu orang. Materi yang didiskusikan dalam kelompok berbeda-beda. Kelompok satu membahas materi pembelahan mitosis, kelompok dua membahas materi pembelahan meiosis dan kelompok tiga adalah membahas materi gametogenesis pada tumbuhan *Angiospermae*. Setiap kelompok dipantau guru pada saat melakukan diskusi. Motivasi dan arahan diberikan kepada siswa untuk membuat skenario dan properti yang lebih kreatif.

Pertemuan ketiga adalah pelaksanaan *role playing* yang bertempat di aula PSBB. Pada saat guru menanyakan kesiapan setiap kelompok, dengan kompak mereka mengatakan belum siap dan meminta waktu untuk mempersiapkan kembali. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempersiapkan kembali.

Penampilan pertama dimulai dari kelompok satu, dilanjutkan dengan kelompok dua dan terakhir kelompok tiga. Kelompok satu terlihat baik dalam penampilan dan kerjasamanya. Kelompok dua terlihat kurang koordinasi dan narator terlalu cepat membacakan skenario sehingga pemain peran terburu-buru untuk melakukan gerakan. Kelompok tiga terlihat kompak akan tetapi belum dapat menggambarkan proses gametogenesis dengan jelas. Ketika kelompok lain menampilkan peranannya, guru meminta kelompok penonton untuk memperhatikan dan mencatat hal-hal yang perlu didiskusikan.



Gambar 20: Pelaksanaan *role playing* siklus kedua

Kegiatan terakhir dalam *role playing* adalah diskusi lanjutan. Pada kegiatan ini setiap kelompok menanggapi peran yang dimainkan oleh kelompok lain. Kelompok satu ditanggapi dengan positif dan pada

umumnya siswa mengerti proses pembelahan mitosis. Tanggapan Kelompok satu dan kelompok tiga terhadap kelompok dua yaitu bahwa mereka kurang memahami pembelahan meiosis karena peran yang ditampilkan terlalu terburu-buru dan narator terlalu cepat membacakan skenarionya. Tanggapan terhadap kelompok tiga adalah sebagian siswa ada yang mengatakan masih belum memahami gametogenesis pada *Angiospermae*

Setelah kegiatan penutup *role playing*, guru memberikan penguatan untuk membangun konsep kepada siswa. Penguatan yang dilakukan yaitu siswa dijadikan sebagai model dalam pembelahan sel. Setelah terpelaksanaan *role playing* pada siklus kedua, guru meminta siswa untuk mengisi reflektif jurnal tentang pelaksanaan *role playing* pada hari itu.



Gambar 22. Penguatan materi oleh guru

Pertemuan keempat adalah tahap evaluasi pelaksanaan *role playing*. Siswa mengisi angket minat dan tes hasil belajar pembelahan sel yang telah disiapkan oleh guru.

c. Temuan Pada proses Pembelajaran dengan Metode Role Playing

Tindakan siklus kedua merupakan perbaikan dari siklus pertama. Pembagian kelompok pada siklus kedua pada prinsipnya sama dengan siklus pertama, akan tetapi ada sedikit campur tangan guru. Siswa yang pasif dan tingkat kecerdasan yang baik disebar agar tidak terkumpul dalam satu kelompok. Guru memastikan bahwa setiap anggota kelompok mendapat peran dan mengerti dengan perannya masing-masing. Selain itu guru juga lebih memotivasi siswa untuk membuat properti dan skenario yang lebih kreatif.

Pembagian kelompok yang dilakukan pada siklus kedua diharapkan dapat menumbuhkan kerjasama antara siswa dalam kelompok diskusi. Semua siswa lebih aktif dan berusaha untuk mengerti konsep pembelajaran yang akan diperan masing-masing. Pada saat pelaksanaan bermain peran terlihat siswa sudah lebih memahami langkah-langkah metode *role playing* dan memahami konsep pembelahan sel, sehingga sudah lebih siap dalam peran masing-masing di dalam kelompoknya, Setiap kelompok berusaha untuk melakukan *role playing* dengan sebaik-baiknya (Sanjaya, 2011), (walaupun masih ada kelompok yang kurang koordinasi. Terlihat siswa lebih tertarik (Slameto, 2011), ingin tahu (Syah, 2010), dan lebih perhatian (Djamarah 2011), Hal ini mengindikasikan bahwa minat siswa cenderung meningkat pada siklus kedua.

Siswa menyatakan senang dengan metode *role palying* yang digunakan dalam pembelajaran. Hal ini karena *role playing* membuat mereka bergerak, sehingga tidak merasa bosan dan tidak mengantuk.

Rasa senang siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* terungkap pada hasil wawancara siswa yaitu *...role playing menyenangkan, lebih banyak bergerak sehingga tidak bosan... (P:22, Selasa, 20 Mei 2014)*

Selain itu, metode *role playing* dalam pembelajaran membuat siswa tertarik. Siswa dapat bekerjasama, aktif dan kreatif serta bebas untuk mengeluarkan pendapat. Hal ini terungkap dalam tulisan siswa yaitu *...kita dapat bekerjasama dan mudah mengeluarkan pendapat... (P,26. Selasa 10 juni 2014)*, dan juga hasil wawancara terhadap siswa yaitu *Menarik dan aktif. Jadi kami menjadi kreatif ... (P.6. Jumat, 13 Juni 2014)*

Perhatian terhadap pelajaran juga menjadi indikasi minat siswa. Siswa dituntut untuk lebih perhatian dan fokus terhadap materi pelajaran dalam proses pembelajaran dengan metode *role playing*, karena mereka harus memerankan sesuatu. Untuk berperan dengan baik dan dapat diterima oleh teman yang lain, siswa harus dapat mengerti atau memahami materi pelajaran. Pernyataan tersebut dapat dilihat pada reflektif jurnal siswa berikut.

*Saya jadi lebih fokus belajar Biologi. Karena saya harus tampil dan menanggapi peran teman.
(P.17. Jumat 13 Juni 2014)*

Proses pembelajaran *role playing* yang menampilkan kreatifitas siswa akan menumbuhkan keingintahuan siswa agar lebih memahami pelajaran. Tulisan siswa pada reflektif jurnal menyatakan bahwa siswa harus lebih banyak membaca untuk memainkan peran. Hal tersebut dapat dicermati pada kutipan hasil wawancara terhadap siswa yakni: *...karena*

dengan peran yang dimainkan maka harus lebih banyak membaca. (P.5. Selasa, 20 Mei 2014).

Menurut Syah (2010) menyatakan minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi untuk melakukan sebaik-baiknya. Mereka akan berusaha untuk memusatkan perhatian dan keingintahuan (Reber dalam Syah; 2010) dalam memahami konsep atau permasalahan yang diberikan. Sejalan dengan pendapat Djamarah (2011) bahwa minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Jika siswa tidak berminat, maka mereka tidak akan berusaha sebaik-baiknya untuk melakukan *role playing*, karena tidak ada daya tarik dan rasa senang baginya. Slameto (2010) menyatakan minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Berdasarkan analisis hasil angket minat siswa pada siklus pertama, rata-rata skor minat siswa adalah 85,22%. Artinya sebagian besar siswa mempunyai minat yang tinggi terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada materi pembelahan sel. Terjadinya peningkatan minat siswa ini kemungkinan disebabkan karena siswa sudah mengerti dengan langkah-langkah dalam metode *role playing*, sehingga mereka berusaha untuk melakukan sebaik-baiknya. Kerjasama diantara kelompok yang lebih baik juga menjadi faktor yang menyebabkan minat siswa meningkat. Metode *role playing* pada materi pembelahan sel menyenangkan dan membuat siswa lebih kreatif. Berikut kutipan hasil wawancara siswa.

Menarik dan kreatif. Sehingga kami menjadi kreatif dan berusaha untuk tampil lebih baik. Teman kelompok saya juga bisa diajak bekerjasama.
(P.14. Jumat, 13 Juni 2014)

Berdasarkan hasil wawancara dan reflektif jurnal bahwa tampak minat yang tinggi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada table 9.

Tabel 9: Nilai hasil belajar pembelahan sel pada siklus kedua

No	Skor	Ketuntasan	Σ siswa	%	Rata-rata nilai hasil belajar
1	≥ 76	Tuntas	23	76,67%	83
2	≤ 75	Belum Tuntas	7	23,33%	70

Berdasarkan tabel perolehan nilai hasil belajar siswa pada siklus kedua adalah sebanyak 76,67% (23 siswa) dari 30 siswa yang telah mendapatkan nilai tuntas, dengan rata-rata nilai hasil belajar 83. Sedangkan 23,33% (7 siswa) masih belum tuntas. rata-rata nilai yang diperoleh siswa sudah mencapai KKM yaitu 80,10. Hal ini berarti pada siklus kedua sudah mencapai standar target yang diharapkan, yaitu ketuntasan belajar sebanyak 76,67% dari 30 siswa dan dan rata-rata minat cenderung mengalami peningkatan.

Data ini didukung oleh Reber dalam Syah (2010) bahwa tingginya minat siswa terhadap metode *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar. Data ini juga didukung oleh hasil reflektif jurnal siswa yang menyatakan bahwa dengan bermain peran, mereka lebih mudah mengingat proses-proses yang terjadi dalam pembelahan sel. Berikut

tulisan siswa dalam reflektif jurnal ... *lebih mudah mengingat proses dan letak-letak pada saat pembelahan sel* (P.21. Jumat, 10 Juni 2014).

Hasil wawancara terhadap siswa juga menyatakan bahwa metode role playing membantu mereka untuk mengingat dan memahami materi pembelahan sel, karena untuk memerankan proses pembelahan harus belajar lagi. Pada saat kelompok lain memainkan peran juga membuat mereka paham. Berikut kutipan wawancara siswa.

Saya menjadi lebih paham, karena harus belajar lagi dan waktu melihat teman bermain peran juga menjadi lebih paham.
(P.14. Jumat, 10 Juni 2014)

Menurut Sadali (2014) bahwa metode *role playing* memudahkan siswa untuk mengingat pelajaran, sehingga akan mendapatkan tujuan yang diharapkan yaitu hasil belajar yang tinggi (McSharry dan Jones, 2000). Pengalaman yang siswa dapatkan melalui bermain peran cenderung dapat mengingat pelajaran 70% (Edgar Dale dalam Sanjaya, 2006).

Hal lain yang didapat pada penelitian ini adalah masih ada siswa yang perolehan nilai tes hasil belajarnya belum tuntas walaupun minatnya meningkat. Siswa tersebut menyatakan bahwa materi sintesis protein lebih sedikit, sehingga lebih mudah mempelajari dibandingkan dengan materi pembelahan sel. Berikut kutipan wawancara siswa.

Materi pembelahan sel terlalu banyak bu. Waktu sintesis protein hanya sedikit materinya, jadi belajarnya juga lebih mudah.
(S.2. Rabu, 26 Novembe 2014)

Nilai tertinggi pada siklus pertama adalah 95 dan pada siklus kedua adalah 90, hal ini berarti bahwa nilai tertinggi yang dicapai siswa

mengalami penurunan. Menurut siswa tersebut bahwa materi pada siklus kedua, yaitu pembelahan sel lebih kompleks dibandingkan dengan siklus pertama. Pembagian materi setiap kelompok juga lebih bervariasi, sehingga siswa hanya memahami materi dalam kelompoknya masing-masing. Berikut kutipan hasil wawancara yang menjelaskan alasan tersebut.

*Materi pada siklus kedua terlalu banyak bu. waktu role playing juga tidak fokus, karena setiap kelompok bahasannya berbeda. waktu siklus pertama materi sintesis protein, setiap kelompok sama jadi diulang lagi pada kelompok yang lain. Kalau siklus kedua, saya hanya fokus pada materi yang hanya dibahas pada kelompok saya saja.
(P.18. Rabu, 26 November 2014)*

Kondisi beberapa siswa diatas memungkinkan karena materi pada siklus kedua yaitu pembelahan sel lebih kompleks dibanding materi pada siklus pertama yaitu sintesis protein. Pada siklus pertama siswa dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok melakukan *role playing* tahapan sintesis protein dan hanya dibedakan kodonnya saja. Sedangkan pada siklus kedua pada materi pembelahan sel, siswa dibagi menjadi tiga kelompok dan setiap kelompok melakukan *role playing* dengan materi yang berbeda-beda. Sehingga siswa lebih fokus pada materi yang hanya diperankan masing-masing.

Slameto (2010) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. faktor internal terdiri dari kecerdasan, bakat, minat dan semua yang bersumber dari dalam diri siswa. sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor sekolah

yaitu metode, kurikulum dan sarana prasarana.

d. Refleksi

Berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan, hasil pengamatan, dan hasil tes belajar siswa, maka refleksi pada siklus kedua sebagai berikut:

1. Pembagian kelompok sudah lebih efektif dengan melihat tingkat kecerdasan dan kedekatan antar siswa. Sehingga kerjasama diantara siswa dalam kelompok menjadi lebih baik.
2. Siswa lebih memahami langkah-langkah metode *role playing*, sehingga siswa berusaha untuk melakukan sebaik-baiknya.
3. Sebagian besar siswa berani untuk menyampaikan pendapat. Walaupun masih ada yang malu-malu.
4. Sebagian besar siswa sangat berminat dengan metode *role playing* yang digunakan dalam proses pembelajaran materi pembelahan sel, sehingga nilai hasil belajar yang diperoleh siswa mencapai target yang ditetapkan.
5. Guru lebih cermat untuk memilih materi yang sesuai dengan metode *role playing* dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan dapat tercapai.

B. Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa dengan *Role Playing*

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan menerapkan *role*

playing dalam proses pembelajaran. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, maka dilakukan upaya-upaya dalam penelitian ini. Beberapa hal yang diperoleh selama penelitian ini adalah terkait dengan pelaksanaan *role playing*, karakteristik siswa, karakteristik materi yang sesuai dengan metode *role playing* dan waktu pelaksanaan *role playing*.

Pada pelaksanaan *role playing* beberapa hal yang perlu diperhatikan, yang pertama adalah tahap persiapan. Tahap persiapan adalah kegiatan yang berkaitan dengan persiapan pelaksanaan *role playing*. Persiapan yang dilakukan adalah siswa harus menguasai konsep materi yang akan diperankan. Penguasaan konsep materi dapat dilakukan dengan mencari sumber dari buku pelajaran dan internet dengan cara diskusi secara berkelompok atau guru sebagai nara sumber. Yang kedua adalah tahap pelaksanaan. Pelaksanaan *role playing* akan berjalan dengan baik jika dapat suasana kelas mendukung. Pembagian kelompok yang baik, dengan memperhatikan tingkat kecerdasan, keaktifan secara merata dan kedekatan diantara teman dapat menjalin kerjasama diantara kelompok. Siswa yang bertindak sebagai penonton memperhatikan penampilan kelompok lain yang bermain peran dengan tertib. Guru dapat memberhentikan *role playing* jika tidak dapat menggambarkan cerita suatu proses atau mekanisme yang diharapkan. Tahapan yang terakhir adalah penutup. Tahap penutup adalah siswa memberikan tanggapan terhadap kelompok lain. Guru memotivasi siswa untuk berani menyampaikan pendapatnya dengan baik dan santun.

Hal lain yang juga perlu diperhatikan adalah pada saat

pembentukan kelompok. Diharapkan pembagian kelompok diperhatikan karakteristik siswa pada tingkat kecerdasan, keaktifan dan kemungkinan faktor kedekatan pertemanan antar siswa. Siswa dibagi menjadi kelompok yang heterogen baik dari segi kecerdasan maupun keaktifan.

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah bahwa metode *Role playing* salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Biologi. Tidak semua materi dalam Biologi dapat menggunakan *role playing*. Materi tersebut adalah yang memuat konsep mekanisme atau proses dalam tubuh dan lingkungan. Misalnya metabolisme, daur biogeokimia dan sistem organ

Proses pembelajaran dengan *role playing* membutuhkan waktu yang banyak mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan hingga tahap akhir, sehingga perlu perencanaan yang matang agar target kurikulum tercapai dan tidak membosankan siswa.

Guru harus selalu membangkitkan minat belajar siswa agar tertarik dengan materi pelajaran yang akan dipelajari. Pemahaman siswa yang memiliki minat yang tinggi tentu akan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat belajar yang rendah. Untuk membangkitkan minat belajar siswa salah satunya adalah dengan melaksanakan metode yang bervariasi dalam proses pembelajaran.