



Terbit online pada laman web jurnal: <https://edubio.ftk.uinjambi.ac.id>

EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi

ISSN: E-ISSN: 2598-4284

Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Biologi Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Mahdaliyah Kota Jambi

Sri Wulandari^{1*}, Devie Novallyan², Mastarita Nova Wulanda³

1,2,3 Program Studi Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Jl. Jambi Ma. Bulian KM. 16 Sei, Duren Kabupaten Muaro Jambi, 36363, Indonesia

Diterima: 15 Maret 2021, Disetujui: 23 April 2021, Dipublikasikan: 31 Juli 2021

Korespondensi: sriwulandarijmb07@gmail.com

ABSTRAK

Penyebab rendahnya minat belajar siswa yaitu kurang tepatnya penerapan metode pembelajaran dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu dibutuhkan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran yaitu menggunakan metode *role playing*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rata-rata skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* serta pengaruh signifikan penerapan penggunaan metode *role playing*. Penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan desain *Pre Experimental Design* yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas X MA Mahdaliyah Kota Jambi. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan sampling jenuh yaitu sampel sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Berdasarkan analisis data dapat bahwa skor rata-rata sebelum dan skor rata-rata sesudah menggunakan metode *role playing* yaitu 50,6 dan 89,25. Berdasarkan analisis data penelitian ini menggunakan uji T. Hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 4,36$ $t_{5\%} = 1,73$ sedangkan $t_{1\%} = 2,53$. Peneliti menemukan bahwa penggunaan metode *role playing* terdapat pengaruh signifikan terhadap minat belajar biologi kelas X Madrasah Aliyah Mahdaliyah Kota Jambi.

Kata Kunci: Metode *role playing*, biologi, minat belajar siswa.

ABSTRACT

The cause of low student interest in learning is the inaccurate application of learning methods with the material being taught. Therefore an alternative is needed to develop learning, namely using the role playing method. This study aims to determine the average score of student interest in learning before and after using the role playing method and the significant influence of the application of the use of the role playing method. This research is an experimental research with a Pre Experimental Design namely One Group Pretest Posttest Design. The population used in this study were students of class X MA Mahdaliyah Jambi City. The sample in this study was taken using saturated sampling, namely a sample of 20 students. The data collection technique used a questionnaire. Based on the data analysis, it can be concluded that the average scores before and after using the role playing method are 50.6 and 89.25. Based on the data analysis of this study using the T test. The results of the t-test calculation obtained $t_{count} = 4.36$ $t_{5\%} = 1.73$ while $t_{1\%} = 2.53$. The researcher found that the use of the role playing method had a significant effect on the interest in learning biology in class X

Madrasah Aliyah Mahdaliyah Jambi City.

Keywords: Role playing method, biology, interest in learning.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan bukanlah sesuatu yang statis melainkan sesuatu yang dinamis sehingga menuntut adanya suatu perbaikan yang terus menerus. Dunia pendidikan memiliki tujuan yang harus dicapai dalam proses pembelajarannya. Pendidikan tidak hanya ditekankan pada penguasaan materi, tetapi juga ditekankan pada penguasaan keterampilan. Siswa juga harus memiliki kemampuan untuk berbuat sesuatu dengan menggunakan proses dan prinsip keilmuan yang telah dikuasai, dan *learning to know* (pembelajaran untuk tahu) dan *learning to do* (pembelajaran untuk berbuat) harus dicapai dalam kegiatan belajar mengajar (Ambarsari, 2013:81-82).

Biologi merupakan suatu pembelajaran yang menuntut daya pikir siswa untuk lebih kreatif dan mandiri. Materi biologi yang sangat berkaitan dengan lingkungan sekitar, yang tentunya bersifat fakta. Proses pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran tentunya jauh lebih bisa membuat daya tarik dalam belajar biologi dan dapat juga meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran biologi di Sekolah Menengah Atas (SMA)/Madrasah Aliyah (MA) juga banyak mengalami kesulitan. Salah satunya dapat disebabkan oleh karakteristik materi yang terdapat pada pelajaran biologi tersebut. Banyak siswa mengalami kesulitan untuk memahami pelajaran biologi terutama konsep fisiologis yang abstrak dan membutuhkan banyak hafalan (Munir, 2017:36).

Seperti yang diketahui banyak sekali metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi ajar, antara lain ada metode diskusi, tanya jawab, demonstrasi, eksperimen, resitasi, karyawisata, drill, *role playing* dan masih banyak lagi. Metode itu semua dapat digunakan dalam menyampaikan materi ajar. Sehingga siswa tidak merasa bosan dengan metode yang sama setiap menyampaikan materi. Salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membuat siswa aktif dalam proses belajar adalah dengan metode pembelajaran *role playing*.

Metode pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan bermain peran, maka siswa diharapkan mampu memahami secara langsung tentang materi yang disampaikan oleh guru, karena siswa langsung berhubungan dengan materi tersebut. Siswa juga dapat mengoreksi atau menambahkan dialog yang telah dibuat guru, sehingga siswa dapat lebih aktif dalam belajar dan dapat berpikir kritis.

Alasan pemilihan pembelajaran metode *role playing* karena melalui teknik ini siswa dilibatkan secara aktif dalam situasi yang menyenangkan. Kejenuhan dan kebosanan siswa dapat teratasi melalui peran yang dimainkan. Minat siswa dalam pembelajaran biologi dapat terakomodasi saat bermain peran. Siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga secara mental dalam kegiatan belajar mengajar seperti bertanya, berargumen, menjawab pertanyaan baik dari guru maupun teman sekelas serta menanggapi pendapat satu sama lainnya.

Materi yang cocok dalam menerapkan metode *role playing* adalah materi ekosistem selain materinya yang sulit, juga sangat banyak terdapat dilingkungan sekeliling siswa, juga lebih mudah dipahami apabila siswa langsung yang memerankan materi tersebut, siswa akan lebih mudah mengingat, aktif, tertarik dan antusias untuk terlibat dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Flaviana Retno Wardani (2015) metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan cara memerankan sebagian tokoh hidup atau mati. Hal inilah yang akan membuat siswa aktif, tertarik serta senang terhadap pembelajaran biologi di kelas.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Mahdaliyah Kota Jambi khususnya pada kelas X. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Pre Experimental Design* dengan satu kelas eksperimen. Penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Instrumen yang digunakan yaitu angket minat belajar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari perhitungan berkaitan dengan penelitian yang telah dilakukan di Madrasah Aliyah Mahdaliyah Kota Jambi, dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa dan semuanya dijadikan sampel. Dalam penerapan metode *role playing*, terlebih dahulu guru menjelaskan kepada siswa mengenai kompetensi yang ingin dicapai yaitu invitasi : guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang, guru memberikan skenario tentang materi yang sedang diajarkan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami skenario yang telah diberikan. Eksplorasi : siswa mulai memahami dan didiskusikan. Aplikasi : guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan skenario yang telah diberikan. Tahap penguatan konsep : guru memberikan umpan balik kepada siswa / penguatan terhadap konsep yang diperoleh siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada atau tidaknya perbedaan penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar biologi siswa, maka dilakukan pengujian hipotesis yang diajukan secara statistika. Untuk menguji hipotesis menggunakan rumus uji "t". Uji independent sampel test adalah uji t yang digunakan untuk mengukur beda antara sebelum dan sesudah. Berdasarkan analisis data yang dilakukan dengan uji "t" maka nilai "t" yang diperoleh adalah 4,36 dan lebih besar dari t_{tabel} baik pada taraf signifikan 5%, maupun taraf signifikan 1% artinya $1,73 < 4,36 > 2,53$, maka H_0 diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar biologi siswa kelas X Madrasah Aliyah Mahdaliyah Kota Jambi.

Ada pengaruh tersebut selain dapat diketahui melalui uji t, dapat juga diketahui dengan membandingkan nilai tertinggi dari sesudah menggunakan yaitu 98 dan nilai tertinggi sebelum = 61. Kemudian nilai terendah sesudah yaitu 81 dan nilai terendah sebelum = 40.

Rentang yang dihasilkan sesudah, yaitu 18 dan rentang sebelum 21. Selain itu juga nilai rata-rata sesudah juga lebih bagus, nilai rata-rata sesudah 89,25 dan nilai rata-rata sebelum 50,6. Kemudian standar deviasi semakin mendekati nilai sesungguhnya yaitu, 5,35 dan standar deviasi sebelum 6,15. Jika nilai yang diperoleh seperti ini, maka minat belajar siswa yang menggunakan metode *role playing* lebih baik dibandingkan minat belajar biologi siswa yang tidak menggunakan metode *role playing*. Karena metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena metode ini menarik bagi siswa, mereka dapat bermain peran sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian masa

lampau sehingga akan membuat siswa aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran (Kristin, 2018:172).

Berdasarkan pelaksanaan penelitian mengenai penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar biologi siswa kelas X Madrasah Aliyah Mahdaliyah Kota Jambi dapat disimpulkan bahwa:

Rata-rata skor minat belajar berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi dari sebelum menggunakan metode *role playing* = 61. Kemudian nilai terendah sebelum, yaitu = 40. Rentang yang dihasilkan sebelum 21. Selain itu juga nilai rata-rata sebelum yaitu, = 50,6. Kemudian standar deviasi sebelum = 6,15.

Rata-rata skor minat belajar berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi dari sesudah menggunakan metode *role playing* = 98. Kemudian nilai terendah sesudah = 81. Rentang yang dihasilkan sesudah = 18. Selain itu juga nilai rata-rata = 89,25. Kemudian standar deviasi sesudah = 5,35.

Skor rata-rata perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* skor rata-rata sebelum menggunakan metode *role playing* yaitu 50,6 dengan nilai tertinggi 61 dan nilai terendah 40. Sedangkan skor rata-rata sesudah menggunakan metode *role playing*. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sesudah menggunakan metode *role playing* dengan hasil pencarian t_{tabel} pada taraf signifikan 5% = 1,73. Karena yang diperoleh dalam perhitungan adalah lebih besar dari t_{tabel} (baik dari taraf signifikan 5% maupun 1%) yaitu $1,73 < 4,36 > 2,53$ sehingga H_a yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar siswa biologi kelas X Madrasah Aliyah Mahdaliyah Kota Jambi. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dan minat belajar biologi memang ada pengaruh yang “sangat kuat” atau “sangat tinggi”.

Hasil uji homogenitas dan normalitas pada penelitian ini terlihat pada **Tabel 1** dan **Tabel 2**.

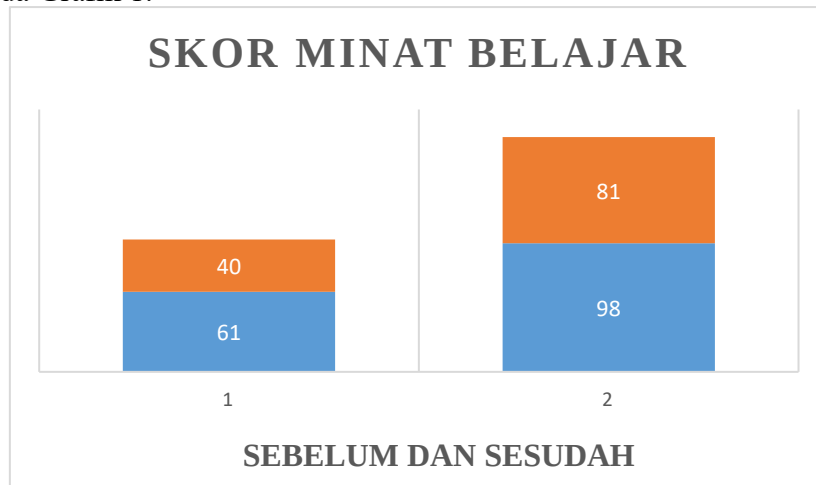
Tabel 1. Uji Homogenitas

Varians Terbesar	Varians Terkecil	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
39,8161	30,1401	1,32	2,16	Homogen

Tabel 2. Uji Normalitas

Test	L_0	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,023	0,190	Normal
<i>Posttest</i>	0,173	0,190	Normal

Skor minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing* dapat dilihat pada Grafik 1.



Grafik 1. Skor minat belajar biologi siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *role playing*.

Berdasarkan hasil lapangan bahwa metode *role playing* mampu membuat siswa aktif, memperhatikan, terlibat, tertarik serta merasa senang dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa lebih berminat untuk belajar biologi. Dalam proses pembelajaran terlihat siswa begitu antusias dalam mengekspresikan gerak tubuh sesuai dengan skenario yang telah diberikan dan dipelajari. Dari aspek perhatian siswa sangat memperhatikan ketika teman kelompok lain memerankan skenario, dan siswa terlibat langsung dalam penilaian terhadap pemeran skenario dari kelompok lain. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa meningkat dikarenakan indikator minat belajar siswa telah terpenuhi, minat belajar siswa yaitu perhatian, keterlibatan, ketertarikan dan perasaan senang siswa (Slameto, 2010:180).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* dan minat belajar biologi memang ada pengaruh yang “sangat kuat” atau “sangat tinggi”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarsari, dkk, 2013. *Penerapan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterlampiran Proses Sains Dasar Pada Pembelajaran Biologi Siswa Kelas VII SMPN 7 Surakarta. Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol 5, Nomor 1.
- Kristin, Firosalia , 2018. Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Refleksi Edukatika*. Vol 8 No.2.
- Munir, dkk, 2017. Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Minat Belajar Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus Di SMA Azharyah Palembang. *Jurnal Floreo*. Vol.4 No.1.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.