

Penelitian

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DENGAN METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN SISTEM EKSKRESI MANUSIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS XI IPA SMA NEGERI 1 GALANG T.P 2013/2014

EFFECTIVENESS OF LEARNING WITH *ROLE PLAYING* IN THE EXCRETORY SYSTEM OF HUMAN ON OUTCOMES OF STUDENTS IN CLASS XI IPA SMA NEGERI 1 GALANG LEARNING YEAR 2013/2014

¹. Ewi Mellysa Barus; ². Tri Harsono

¹. Dosen Prodi D-III Kebidanan, STIKes Imelda, Jalan Bilal Nomor 52 Medan

². Dosen Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Medan

E-mail: ¹. ewimellysa@gmail.com

ABSTRACT

This research aimed to observe the effectiveness of learning with role playing method in the excretory system of human on outcomes of students in class XI IPA SMAN 1 Galang learning year 2013/2014. To observe the effectiveness in this research used four indicators: 1) mastery learning students completed in the classical 2) student activity categorized as active, 3) students responses positive categorized and 4) teacher's ability to manage learning categorized good, when three of the four indicators are met, the condition number 1 should participate in it, then learning can be said to be effective. So in this research effectiveness of a learning seen from these four indicators. Type of this research is descriptive. The sample in this research is class XI IPA₁, consists of 28 people. The Result showed that after applying role playing method, gained mastery learning students, reached with 89,28%. Students activity, active with 78,1%. Student's responses, positive by 82,71%. Activity teacher, excellent value with the aquisition of 88,3%. Based on the research results obtained by the four indicators of effectiveness are met so that we can conclude the implementation of role playing method is effective on learning outcomes of students in the human excretory system.

Keywords: *Effetiveness, Role Playing.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dengan metode role playing pada pembelajaran sistem ekskresi manusia terhadap hasil belajar siswa di kelas XI IPASMA Negeri 1 Galang tahun pembelajaran 2013/2014. Untuk mengetahui efektivitas dalam penelitian ini maka digunakan empat indikator yaitu 1) Ketuntasan belajar siswa tuntas secara klasikal 2) Aktivitas siswa dikategorikan aktif, 3) Respon siswa dikatagorikan positif dan 4) Kemampuan guru mengelola pembelajaran dikategorikan baik, Bila tiga dari empat indikator tersebut terpenuhi, dengan syarat nomor 1 harus ikut didalamnya, maka pembelajaran dapat dikatakan efektif. Maka dalam penelitian ini efektivitas suatu pembelajaran dilihat dari keempat indikator tersebut. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA₁ dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menerapkan metode role playing, diperoleh ketuntasan belajar siswa, tuntas secara klasikal dengan perolehan sebesar 89,28%. Aktivitas siswa, aktif secara klasikal diperoleh sebesar 78,1%. Respon siswa, positif terhadap kegiatan pembelajaran sebesar 82,71%. Aktivitas guru, baik sekali dengan perolehan nilai sebesar 88,3%. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka keempat indikator

efektivitas terpenuhi sehingga dapat disimpulkan penerapan metode role playing efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sistem ekskresi manusia.

Kata kunci: Efektivitas, Metode Role Playing, Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia

PENDAHULUAN

Efektivitas dalam pembelajaran merupakan suatu cara yang mengandung serangkaian pelaksanaan oleh guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi yang edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa ini merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru, maka efektivitas pembelajaran tidak tercapai. Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, guru dituntut agar mampu mengelola proses pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga ia mau dan mampu belajar.

Menurut Johan (2012), untuk mengukur efektivitas pembelajaran juga dinilai dari segi guru dan siswa, sehingga untuk mengukur efektivitas pembelajaran ditetapkan empat indikator, yaitu 1) Ketuntasan belajar siswa tuntas secara klasikal, 2) Aktivitas siswa dikategorikan aktif, 3) Respon siswa dikategorikan positif dan 4) Kemampuan guru dalam mengelola kelas dikategorikan baik. Bila tiga dari empat indikator tersebut terpenuhi dengan syarat nomor 1 harus ikut didalamnya, maka pembelajaran dapat dikatakan efektif. Maka dalam penelitian ini efektivitas suatu pembelajaran dilihat dari keempat indikator tersebut.

Dalam penelitian ini, sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian adalah SMA Negeri 1 Galang. Berdasarkan hasil observasi kelas XI IPA SMA Negeri 1 Galang diketahui pembelajaran yang berlangsung kurang efektif, dalam proses belajar mengajar umumnya guru lebih dominan menggunakan metode ceramah. Metode ini memusatkan kegiatan belajar pada guru (*teacher-centered*). Siswa hanya duduk, mendengarkan dan menerima informasi sehingga siswa menjadi pasif. Guru menjadi

satu-satunya sumber informasi sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung satu arah, dengan begitu aktivitas siswa terlihat rendah dan siswa lebih sering belajar dengan menghafal dan memahami serta menghayati materi. Sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah.

Berdasarkan keterangan dari ibu Nurhayati, hal tersebut disebabkan kurangnya pemahaman guru SMA Negeri 1 Galang akan metode pembelajaran, dan kurang memadainya fasilitas pembelajaran yang ada di SMA Negeri 1 Galang. Cara penerimaan informasi kurang efektif karena tidak adanya proses penguatan daya ingat, walaupun ada proses penguatan yaitu berupa pembuatan catatan seperti meringkas. Hal ini menyebabkan siswa terkadang merasakan situasi belajar yang membosankan dan kesulitan dalam memahami konsep biologi karena siswa cenderung belajar dengan menghafal tanpa memahami materi.

Pada nilai ulangan harian kelas XI IPA SMA Negeri 1 Galang khususnya siswa kelas XI IPA₁ yang belum mencapai nilai ketuntasan secara menyeluruh atau klasikal sekitar 53% siswa yang tuntas dan 47% siswa belum mencapai nilai ketuntasan pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75. Siswa yang nilai hasil belajar dengan nilai hasil 81-100 sekitar 49% dan pada nilai 60-80 sekitar 51%. Hal tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran siswa kelas XI SMA Negeri 1 Galang belum efektif.

Menurut Rustiyah dalam Suryo Subroto (2009), salah satu syarat mengajar secara efektif adalah dengan mempergunakan banyak metode mengajar (variasi metode). Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa perlu dilakukan usaha untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran dengan pemilihan metode belajar yang mampu mengembangkan siswa lebih aktif. Dalam hal ini penerapan metode

role playing dianggap sebagai metode efektif untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, khususnya pada materi system ekskresi di kelas XI IPA₁ SMA Negeri 1 Galang. Metode *role playing* mampu membuat siswa menjadi lebih aktif, antusias, mendalami materi melalui penghayatan skenario yang merancang seimajinatif mungkin, siswa dapat bekerja sama dan saling member informasi.

Selain itu metode *role playing* membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan juga akan menciptakan hubungan yang baik antara siswa dan guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Menurut Kincoko (2010), *role playing* sebagai suatu metode pembelajaran efektif yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia social dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok..

Menurut penelitian Fina (2012), keefektifan metode bermain peran tergolong tinggi, hal tersebut terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa yaitu 81,1, ketuntasan belajar secara klasikal tergolong tinggi dengan persentase 90%, ketuntasan ketercapain indikator 80%. Selanjutnya, menurut penelitian Windari (2010) efektifitas metode *role playing* pada materi sistem reproduksi sangat efektif karena penguasaan materi mencapai 79,3% ketuntasan hasil belajar mencapai 87,5 % dan tingkat ketercapaian indikator 80 %.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Galang, Kabupaten Deli Serdang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2013/2014. Populasi 3 kelas XI IPA. Dalam penelitian ini yang menjadikan sampel ialah kelas XI IPA₁ yang terdiri dari 28 siswa. Jenis penelitian ini adalah deskriptif. Alat pengumpul data Tes, Lembar Observasi dan Lembar Angket Respon.

Teknik Analisis Data

Ketuntasan Belajar

a. Untuk mengetahui ketuntasan belajar secara individual (perorangan) digunakan rumus:

$$K = \frac{X}{M} \times 100\%$$

Keterangan:

K = ketuntasan belajar secara individu

X = Skor yang diperoleh siswa

M = Skor maksimal

Dengan Kriteria:

$0\% < K < 75\%$ = Siswa belum tuntas belajar

$75\% \leq K \leq 100\%$ = Siswa telah tuntas belajar

b. Untuk mengetahui ketuntasan belajar keseluruhan dengan menghitung persentase siswa di kelas yang telah tuntas belajar dengan rumus:

$$D = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

D = ketuntasan belajar klasikal

X = Jumlah siswa yang telah tuntas belajar

N = Jumlah seluruh siswa

Dengan Kriteria:

$0\% < D < 75\%$ = secara klasikal belum tuntas belajar

$75\% \leq D \leq 100\%$ = secara klasikal telah tuntas belajar

Aktivitas Belajar Siswa

Setiap siswa akan memperoleh nilai dari banyaknya aktivitas yang dilakukan masing-masing siswa.

a. Penilaian aktivitas belajar siswa atau individu

$$\text{Aktivitas Individu} = \frac{X}{K} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Skor perolehan aktivitas belajar siswa

K = Skor maksimum dari aktivitas belajar siswa

b. Penilaian aktivitas siswa/kelas

$$\text{Aktivitas Kelas} = \frac{Xt}{K} \times 100\%$$

Keterangan:

Xt = Skor total perolehan aktivitas belajar siswa

K = Jumlah seluruh siswa

Respon Siswa

Dalam menganalisis respon siswa digunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Persentase Respon Siswa} = \frac{\text{Skor angket respon siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Kriteria penilaian:

1. 0%-50% : tidak baik
2. 51%-59% : kurang baik
3. 60%-69% : cukup baik
4. 70%-84% : baik
5. 85%-100% : baik sekali

Observasi Aktivitas Guru

Untuk menghitung aktivitas guru dengan menggunakan rumus:

$$\text{Aktivitas Guru} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

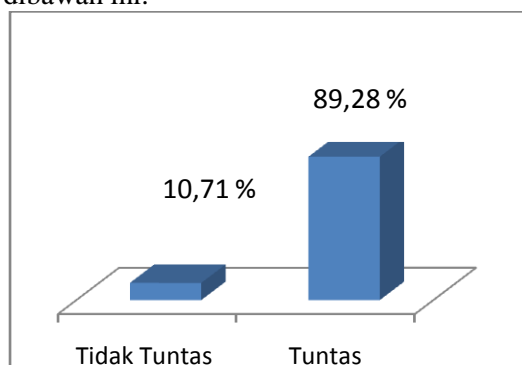
Kriteria penilaian:

1. 0%-50% : tidak baik
2. 51%-59% : kurang baik
3. 60%-69% : cukup baik
4. 70%-84% : baik
5. 85%-100% : baik sekali

HASIL

Ketuntasan Belajar Siswa

Persentase tingkat ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran system eksresi pada manusia dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

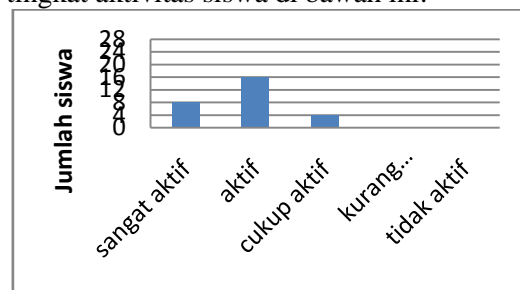


Gambar 1. Persentase Tingkat Ketuntasan Siswa

Berdasarkan pada diagram di atas diketahui terdapat 10,71% atau 3 orang siswa yang tidak tuntas belajar dan 89,28% atau 25 orang siswa yang telah tuntas belajar. Dengan demikian ketuntasan belajar secara klasikal telah terpenuhi karena terdapat 89,28% dari 28 siswa telah memperoleh nilai tes ≥ 75 .

Aktivitas Siswa

Untuk mengamati aktivitas belajar peneliti melibatkan observer dengan mengisi lembar observasi (lampiran 3) yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pengamatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari tingkat aktivitas siswa di bawah ini:

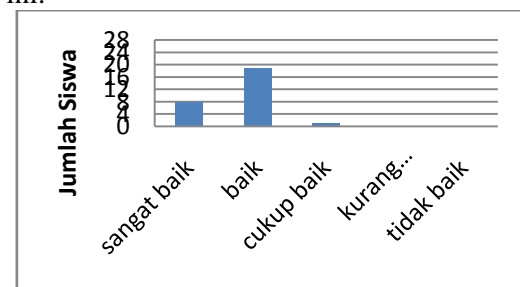


Gambar 2. Diagram Tingkat Aktivitas Siswa

Dari hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan siswa tergolong aktif. Hal ini terlihat dari persentase rata-rata keaktifan siswa yaitu sebesar 78,1% yang diamati pada setiap pertemuan.

Jumlah Siswa yang Memberi Respon terhadap Kegiatan Belajar

Untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan belajar peneliti memberikan siswa lembar angket yang telah disediakan. Respon siswa terhadap kegiatan belajar dapat dilihat pada diagram 3 dibawah ini:

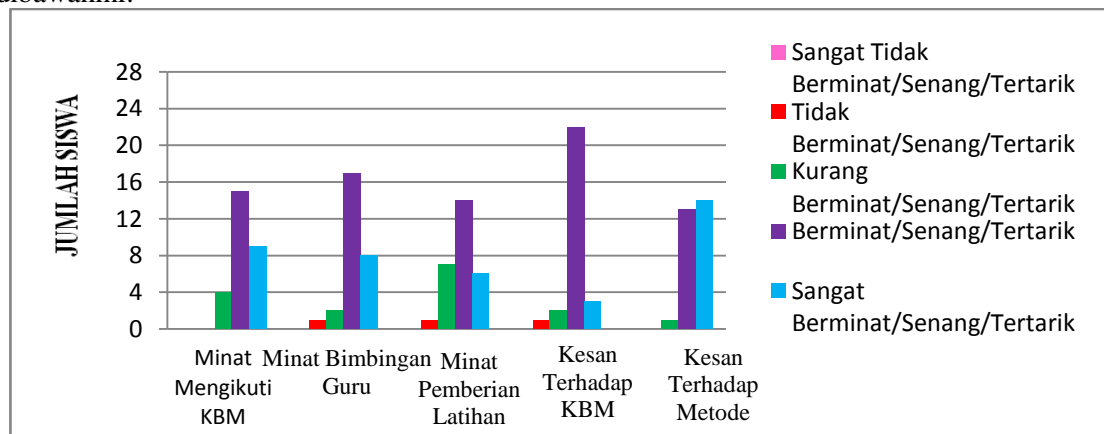


Gambar 3. Jumlah Siswa yang Memiliki Respon terhadap KBM

Dari hasil pengumpulan data terhadap angket respon siswa dapat diinterpretasikan bahwa secara keseluruhan rata-rata siswa

memiliki respon yang baik. Hal tersebut dapat terlihat pada tingkat persentase respon siswa yaitu sebesar 82,71 %.

Jumlah Siswa yang memiliki Respon Berdasarkan Kategori dapat dilihat pada diagram 4 dibawah ini:



Gambar 4. Jumlah Siswa yang memiliki Respon Berdasarkan Kategori

Aktivitas Guru

Pengamatan yang dilakukan oleh guru bidang studi adalah bagaimana kemampuan peneliti yang menjadi guru dalam mengajarkan materi yang akan diteliti dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan dan member kritik serta masukan kepada peneliti. Persentase penilaian hasil pengamatan aktivitas peneliti sebagai guru disetiap pertemuan dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 5. Persentase penilaian Aktivitas Peneliti Sebagai Guru

Persentase penilaian aktivitas peneliti sebagai guru pada setiap pertemuannya dapat dikatakan sangat baik. Hal tersebut terlihat dari perolehan persentase nilai rata-rata guru berdasarkan 20 indikator yaitu sebesar 88,3 %.

PEMBAHASAN

Ketuntasan Belajar

Untuk ketuntasan belajar siswa pada postes terdapat 3 orang siswa yang belum tuntas dan 25 siswa telah tuntas. Perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu sebesar 83,2. Dengan demikian ketuntasan klasikal telah tercapai karena terdapat 89,2% dari 28 siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan ≥ 75 .

Berdasarkan penelitian Fina (2012), keefektifan metode bermain peran tergolong tinggi, hal tersebut terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa yaitu 81,1, ketuntasan belajar secara klasikal tergolong tinggi dengan persentase 90%. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* efektif dalam mencapai nilai ketuntasan belajar siswa.

Aktivitas Siswa

Keaktifan siswa tergolong aktif dengan rata-rata sebesar 78,1%. Hal ini memperlihatkan bahwa metode *role playing* mampu memacu aktivitas siswa.

Menurut Sharry dan Jones dalam Sagiharti (2009), metode *role playing* dianggap relevan dalam pembelajaran sains

karena metode ini berpusat pada siswa dan berbasis permainan. Metode ini lebih melibatkan siswa dari segi fisik (dengan menampilkan peran di depan kelas) dan intelektual (dengan menghayati naskah).

Jumlah Siswa yang Memberi Respon terhadap Kegiatan Belajar

Berdasarkan data respon siswa, sebagian besar siswa sudah menyukai pembelajaran dengan metode *role playing*. Berdasarkan penelitian Nurita (2008) Berdasarkan hasil penelitian ini terbukti bahwa para siswa memandang positif penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran dan siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam belajar, karena dengan penerapan metode *role playing* pengalaman belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan pesan belajar yang disampaikan lebih bermakna hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa.

Aktivitas Guru

Adanya peningkatan terhadap aktivitas peneliti sebagai guru di setiap pertemuannya dikarenakan pada setiap berakhirnya jam pelajaran biologi, guru bidang studi memberi saran dan masukan kepada peneliti terhadap kekurangan peneliti sebagai guru selama jam pelajaran berlangsung serta mendiskusikan hal-hal yang menjadi kendala bagi peneliti selama kegiatan pembelajaran, sehingga setiap saran yang diberikan oleh guru bidang studi dilaksanakan oleh peneliti.

KESIMPULAN

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

1. Tercapai ketuntasan belajar secara klasikal yaitu sebesar 89,28%.
2. Aktivitas siswa secara klasikal tergolong aktif yaitu sebesar 78,1%.
3. Respon siswa dikategorikan positif yaitu sebesar 82,71%.
4. Aktivitas guru (peneliti) dikategorikan baik sekali dengan persentase sebesar 88,3%

DAFTAR PUSTAKA

- Fina, S. (2012). *Efektivitas Penggunaan Metode Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Sistem Pernapasan Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri 10 Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012*. Skripsi, Universitas Negeri Medan (Tidak Dipublikasikan)
- Johan. (2012). *Efektifitas Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Berwisata pada Materi Persegi Panjang dan Persegi di KELAS VII SMP*. Surabaya: Jurnal Universitas Negeri Surabaya.
- Kincoko, D. (2010). *Penerapan Metode Role Playing pada Materi Pokok Golongan Darah pada Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah. Surakarta.
- Nurita, E. (2008). *Persepsi Siswa terhadap Metode Bermain Peran (Role Playing) dan Hubungannya dengan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII SMP Negeri 1 Aek Kota Batu.T.P 2007/2008*. Skripsi, Universitas Negeri Medan. (Tidak Dipublikasikan).
- Sagiharti, G. (2009). *Penerapan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Struktur Atom di Kelas X MAN Medan Tahun Pembelajaran 2008/2009*. Medan: FMIPA Unimed.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Windari. (2010). *Efektivitas Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran (Role Playing) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI Semester II SMAN 1 T. Morawa Medan Tahun Pembelajaran 2009/2010*. Medan: FMIPA Unimed.