

KETUNTASAN BELAJAR IPA BIOLOGI MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING DI SMP KRISTEN MOTOLING

Meike Paat⁽¹⁾, Femmy Roosje Kawuwung⁽²⁾

Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Manado,
Jalan Kampus FPMIPA UNIMA Tondano 95817, Telepon (0431) 322549.

Email: meikepaat@unima.ac.id

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui optimalisasi kegiatan belajar tuntas IPA Biologi melalui metode *role playing*; Untuk mendorong terciptanya keinginan/ sikap siswa untuk dapat mengembangkan kapasitas mereka dalam bidang biologi. Karena ketika seorang guru/pengajar ingin berhasil dalam proses pembelajaran biologi, maka salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah *role playing*. Dimana salah satu kegunaan dari metode *role playing* adalah dengan melakukan peran suatu kasus pada materi pelajaran yang sedang dibahas maka siswa dapat menghayati kejadian itu, sehingga pemahaman dan sikap mereka terhadap mata pelajaran biologi semakin meningkat. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Kristen Motoling dengan jumlah siswa 32 orang. Dan dilaksanakan 3 siklus. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini; ketuntasan belajar klasikal sebesar 92% dengan nilai rata-rata 8.1 dengan demikian ketuntasan belajar melalui proses pembelajaran menggunakan metode *role playing* dapat tercapai.

Kata kunci: ketuntasan belajar, biologi, *role playing*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang relative permanen dalam diri seseorang mengenai pengetahuan atau tingkah laku karena adanya pengalaman (Barbara B Seels dan Rita C. Richey; 1999). Perubahan tingkah laku hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya. Pengertian ini menitik beratkan interaksi antara individu dengan lingkungan. Dalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman belajar. Konsep belajar sebagai suatu upaya atau proses perubahan perilaku seseorang sebagai akibat interaksi siswa dengan berbagai sumber belajar yang ada disetarnya. Salah satu tanda seseorang belajar adalah adanya perubahan tingkahlaku tersebut meliputi pengetahuan/kognitif, sikap/afektif, keterampilan/psikomotor, dengan demikian belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap (Bates. AW 2008). Belajar tuntas merupakan sarana dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah telah lama dirintis dan dikembangkan namun hingga saat ini optimalisasi kualitas lulusan belum menampakan hasilnya. Hal ini ditandai dengan munculnya berbagai kritikan terhadap lulusan yang dihasilkan. Diantara kritikan itu antara lulusan belum siap untuk kerja, belum siap latihan dan bahkan nilai yang diperoleh selama pembelajaran di sekolah belum mencerminkan potensi peserta didik yang sesungguhnya. Hasil penelitian John B. Caroll (Depdikbud, 1995) mengungkapkan bahwa keberhasilan belajar tuntas tergantung pada waktu dan indikator bakat dapat ditelusuri melalui waktu yang diperlukan untuk berubah dari tidak mampu menjadi mampu dan terlatih.

Metode *role playing* (bermain peran) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau suatu benda mati (Depdikbud, 1997). Tujuan metode *role playing* adalah,; Melalui cara ini memungkinkan peserta didik tidak tertekan dan selalu berusaha memberikan pendapatnya. Dapat juga dimanfaatkan sebagai suatu strategi pembelajaran; Dapat digunakan sebagai salah satu bentuk penilaian. Keunggulan/ nilai tambah metode *role playing* yang dikemukakan oleh Adam dan Mbrimujjo (1990) yang menyatakan bahwa metode bermain *role playing* mempunyai nilai tambah yaitu: Dapat dijamin jika seluruh siswa dapat berpartisipasi dan punya kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Hal senada juga dikemukakan oleh Pidiarto (1990) bahwa dengan melakukan peran suatu kasus pada materi pelajaran yang sedang dibahas maka siswa dapat menghayati kejadian itu, sehingga pemahaman dan sikap mereka terhadap mata pelajaran biologi semakin meningkat.

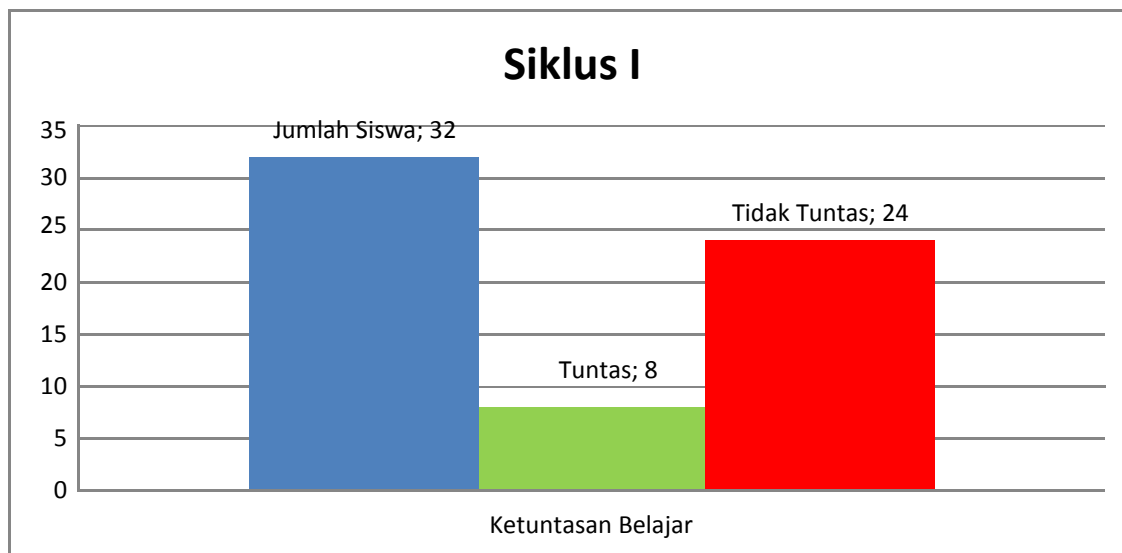
Melalui latar belakang, dan melihat keuntungan atau kelebihan-kelebihan di atas diidentifikasi bahwa melalui penggunaan metode *role playing* dalam proses pembelajaran dapat mengoptimalkan kegiatan belajar tuntas IPA biologi dan dapat mendorong terciptanya keinginan / sikap untuk mengembangkan kapasitas dalam bidang IPA biolog tercapai khususnya siswa SMP Kristen Motoling; dengan rumusan masalahnya adalah apakah penggunaan metode *role playing* dapat mengoptimalkan kegiatan belajar tuntas IPA biologi khususnya kelas VIII SMP Kristen Motoling.

METODOLOGI PENELITIAN

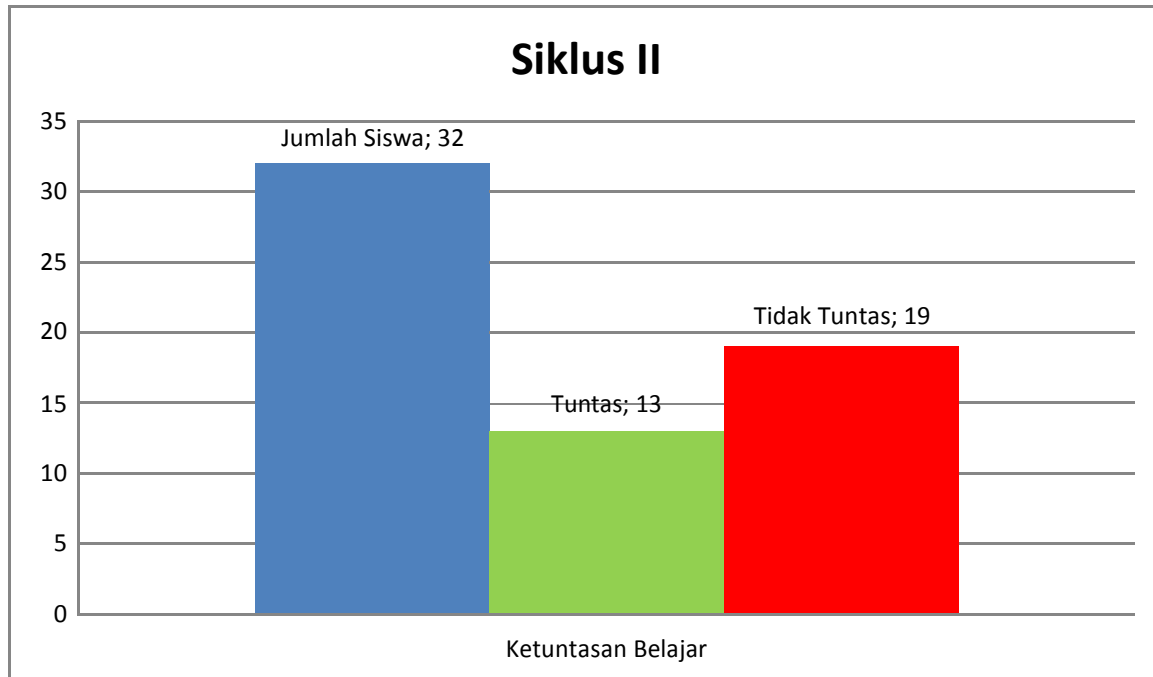
Penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP Kristen Motoling; dengan subyek penelitian adalah siswa kelas VIII/II yang berjumlah 32 orang siswa. mata pelajaran IPA biologi semester genap tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 kegiatan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi tindakan. Analisis Data berdasarkan tujuan penelitian adalah data yang diperoleh diolah dengan teknik persentase dan dianalisis menurut kategori tuntas dan belum tuntas dengan criteria yaitu : untuk perorangan dikatakan tuntas bila persentase menjawab benar 65% atau lebih dan belum tuntas jika persentase menjawab benar kurang dari 65%. Sedangkan secara klasikal dikatakan tuntas bila persentase jumlah siswa yang tuntas secara individu adalah 85% atau lebih dan belum tuntas jika persentasenya kurang dari 85%. Untuk mendapatkan data ketuntasan belajar maka digunakan rumus $P = F/N \times 100\%$ (P= Presen; F = Frekuensi jawaban responden N= Sampel/ jumlah jawaban responden (Jusuf Muni 2014).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini adalah: Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan yang disesuaikan dengan pelaksanaan semester genap pada tahun ajaran 2016-2017. Penelitian ini dilakukan dikelas VIII / II SMP Kristen Motoling kecamatan Motoling Kabupaten Minahasa Selatan, yang bertindak sebagai guru adalah peneliti sendiri, dan sabyek penelitian adalah siswa kelas VIII/II; materi pelajaran yang diberikan selama penelitian ini adalah konsep “alat transportasi pada manusia dan sistem transpotasi pada hewan” Dalam proses pembelajaran dan pada akhir kegiatan dilakukan test untuk melihat hasil belajar dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian; pelaksanaan siklus I guru mengajarkan materi alat transportasi pada manusia, dalam proses pembelajaran guru menggukan metode *role playing* yang obyek penelitian ini. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa maka pada akhir pembelajaran diberikan evaluasi. Hasil belajar siklus I adalah sebagai berikut:



Melihat hasil belajar belum mencapai ketuntasan secara klasikal maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II dengan materi pembelajaran yang diperankan siswa adalah sistem peredaran darah dan peredaran getah bening/limfa dengan prosedur pembelajaran seperti pada siklus I dan diakhir pembelajaran guru memberikan evaluasi. Hasil belajar tuntas siklus II sebagai berikut:



Dalam proses pembelajaran dan pada akhir kegiatan dilakukan test untuk melihat hasil belajar dalam proses pembelajaran. Data test untuk proses belajar disajikan dalam table berikut ini:



Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus ke III ini, terlihat bahwa ketuntasan belajar siswa telah memenuhi syarat klasikal ketuntasan belajar yaitu 85%, maka penelitian dihentikan pada siklus ke III.

Pembahasan

Pada siklus I dari penelitian tindakan kelas ini, proses pembelajaran belum menggunakan strategi pembelajaran dengan metode "roll playing". Selama diadakan evaluasi diperoleh hasil belajar siswa dengan total nilai 166 dan nilai rata-rata 5.2. Berdasarkan hasil yang diperoleh terdapat: 8 orang tuntas belajar, yang setelah dikalkulasikan lebih jauh diperoleh presentasi ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 25 %. Hal ini menunjukkan bahwa capaian tuntas belajar yang ditetapkan Dinas Pendidikan Nasional belum terpenuhi. Rendahnya capaian ketuntasan pada siklus ini disebabkan karena pada saat pembelajaran berlangsung belum diterakan / menggunakan metode roll playing. Setelah dievaluasi diperoleh bahwa nilai hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil pada siklus I. meskipun demikian hasil tersebut belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal yang ditetapkan DIKNAS adalah daya serap individu 6.5, dan daya serap kelompok adalah 65%. Pada siklus ke II, diperoleh hasil belajar jumlah siswa dengan jumlah total nilai 195 dan nilai rata-rata kelas 6.1, dari hasil tes yang didapat terdapat: 13 orang siswa sudah tuntas belajar dan 19 orang lainnya belum tuntas belajar. Presentasi yang dicapai pada siklus ini belum

mencapai prestasi standart ketuntasan belajar yaitu: 41 % telah tuntas belajar dan 59% belum tuntas belajar jadi belum mencapai 85%. Sehingga penelitian ini dilanjutkan pada siklus ke tiga/III.

Pada siklus ke tiga / III ini, guru melanjutkan dengan proses pembelajaran melalui metode pembelajaran “ roll playing” hasil yabg diperoleh dengan nilai 266 dengan nilai rata mencapai 8.1, yang terdiri dari 30 orang siswa telah tuntas belajar dan hanya tinggal 2 orang siswa yang belum tuntas belajar, akan tetapi ketuntasan belajar yang dicapai yaitu 92 % sudah melebihi standar ketuntasab belajar atau daya serap kelompok yaitu 85% dan secara individu 6.5.dengan demikian syarat klasikal telah tercapai karena telah melampaui standar yang ditetaapkan DIKNAS yaitu 85%.

Hasil yang diperoleh pada putaran siklus I dan II telah mengidentifikasi adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran roll playing dibandingkan pada siklus I yang belum menggunakan metode pembelajaran “roll playing”. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode ‘roll playing” pada proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajarn metode roll playing yaitu: Dalam upaya meningkatkan efektifitas belajar tuntas untuk pelajaran biologi maka diperlukan pemikiran strategi melalui penilaian otentik dan untuk itu digunakan metode role playing, yang mana metode role playing (bermain peran) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau suatu benda mati (Depdikbud, 1997). Yang mana tujuan role. Melalui cara ini memungkinkan peserta didik tidak tertekan dan selalu berusaha memberikan pendapatnya; Dapat juga dimanfaatkan sebagai suatu strategi pembelajaran; Dapat digunakan sebagai salah satu bentuk penilaian.

Hasil yang diperoleh pada siklus II dan III menunjukkan adanya peningkatan hasi belajar siswa yang sangat signifikan dibandingkan dengan siklus I yang belum menggunakan proses pembelajaran dengan metode roll playing. Hal ini menunjukan pula bahwa melalui metode pembelajaran roll playing dapat membuat ketuntasan belajar siswa tercapai dalam hal ini hasil belajar siswa meningkat. Seperti apa yang dikatakan oleh:Adam dan Mbrimujo, nilai tambah metode role playing yang dikemukakan oleh Adam dan Mbrimujo (1990: 21) yang menyatakan bahwa metode bermain role playing mempunyai nilai tambah yaitu: Dapat dijamin jika seluru siswa dapat berpartisipasi dan punya kesempatan untuk menunjukan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.(Adam dan Mbrimujo 1990). Hal senada juga dikemukakan oleh Pidiarto (1990) bahwa dengan melakukan peran suatu kasus pada materi pelajaran yang sedang dibahas

maka siswa dapat menghayati kejadian itu, sehingga pemahaman dan sikap mereka terhadap mata pelajaran biologi semakin meningkat.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa: Melalui metode pembelajaran role playing dapat memotivasi belajar siswa yang terimplentasi pada hasil belajar siswa yang mencapai tuntas belajar klasikal. Siswa dapat mengembangkan kapasitas belajar mereka dalam bidang biologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anang, P. 2001. *Buletin Pelangi Pendidikan*. Volume 4.
- Adam, A dan Mbimujo, S. 1990. *Games and Role Playing*. Harare. Generator.
- Bates, AW. 2008. *The Defin, isionm and DomainTecnology Opening Learning and Distantance Education*. London: Routledge, The Defin, ision an Domain.
- Depdikbud. 1997. *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Kanwil Depdikbud Propinsi Jatim.
- Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen P dan K Jakarta. 1998. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar Proyek Pendidikan Guru SD*. Jakarta.
- Kristiani, N. 1999. *Metode Simulasi Melalui Kegiatan Bermain Peran; Pembelajaran Konsep Sintesis Protein Pada Siswa SMU*. Jurnal Gentengkali, 3.
- Pidarata, M. 1990. *Cara Belajar Mengajar Di Universitas Negara Maju*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sumadi, S. *Metodologi Penelitian*. Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Yogyakarta.
- Suparwoto. 2000. *Cakrawala Pendidikan Majalah Ilmiah Kependidikan*. LPM. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Depdiknas. 2001. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Biologi*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Mulyasa, E. 2009. *Kurikulum Yang Disempurnakan, Pengembangan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Prasetya Suciati. 2001. *Teori Belajar dan Motivasi*. Jakarta: PAU P2AI.
- Siregar Eveline dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Seels Barbara, B & Rita C. Richey. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Bloomington: Association for Educational Communications and Tecnonology.