

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) TERHADAP
KETUNTASAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI CIRI-CIRI
MAKHLUK HIDUP DI KELAS VII SMPN 10 BANDA ACEH**

S K R I P S I

Diajukan Oleh:

**SARMIYATI
NIM. 281 223 218
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Biologi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2017 M/1438 H**

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) TERHADAP
KETUNTASAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI
CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS VII
SMPN 10 BANDA ACEH**

S K R I P S I

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan

Oleh

SARMIYATI
NIM. 281223218
Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Biologi

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Anton Widyanto, M. Ag, Ed. S
NIP. 19761009200212 1 002

Eriawati, S. Pd. I, M. Pd
NIP. 19811126200910 2 003

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) TERHADAP
KETUNTASAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI CIRI-CIRI
MAKHLUK HIDUP DI KELAS VII SMPN 10 BANDA ACEH**

S K R I P S I

**Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Islam**

Pada Hari/Tanggal: **Kamis, 09 Februari 2017 M
13 Jumadil Awal 1438 H**

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Anton Widyanto, M. Ag, Ed. S
NIP. 19761009 200212 1 002

Rika Novita, S. Pd.I
NIP. 19810305 201411 2 002

Penguji I,

Penguji II,

Eriawati, S. Pd. I, M. Pd
NIP. 19811126200910 2 003

Eva Nauli Taib, M. Pd
NIP. 19820423 201101 2 010

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh

Dr. Mujiburrahman, M. Ag
NIP. 19710908200112 1 001

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan skripsi ini dengan judul Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup Di Kelas VII SMPN 10 Banda Aceh. Salawat dan salam senantiasa hanya tercurahkan kepangkuan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa ummatnya dari alam jahiliah kealam tarbiyah seperti saat sekarang ini. Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, oleh karenanya saya ucapkan terimakasih yang terkhusus kepada Bapak Dr. Anton Widyanto, M. Ag., Ed. S selaku pembimbing akademik dan pembimbing pertama dan ibu Eriawati, S. Pd. I., M. Pd sebagai pembimbing kedua yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan kritik dan saran yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi ini.

Selain pembimbing, penulis juga menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

1. Bapak Dr. Mujiburrahman, M. Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian.
2. Bapak Ketua Program Studi Biologi bapak Samsul Kamal, M. Si, baik secara langsung ataupun tidak langsung yang telah membantu dalam pelaksanaan proses penulisan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Staf Pengajar Program Studi Pendidikan Biologi UIN Ar-Raniry yang telah membekali penulis dalam berbagai ilmu pengetahuan.
4. Bapak Zailani Yusti, S. Ag, selaku kepala sekolah SMPN 10 Banda Aceh, Ibu Irmawati S, Pd. dan siswa siswi SMPN 10, yang telah memberi izin

dan membantu penulis untuk mengumpulkan data penelitian yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.

5. Penghargaan dan ucapan terimakasih yang setinggi-tingginya kepada ayahanda Abu kamar dan ibunda Sifah yang tak kenal lelah selalu memberi cinta dan kasih sayangnya, bimbingan, do'a dan dukungan serta motivasi kepada ananda. Terimakasih kepada kedua saudara tercinta Dedi Aspiani, S. Tp. dan Zainuddin Kadri yang selalu menjadi memotivasi.
6. Terimakasih juga buat sahabat-sahabatku Prasetyo, Sultia Linika Sari, Fajriani, Zulbaidah, Nurul Amalia Rusanti yang telah menemani susah senang peneliti dalam melakukan penelitian ini, dan teman-teman seperjuangan Biologi leting 2012 yang akan selalu penulis rindukan, karena telah sudi kiranya menemani dan memberi warna-warni selama menduduki bangku perkuliahan.

Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharap kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan dalam dunia pendidikan. Amin Ya Robbal 'Alamin.

Banda Aceh, Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBARAN JUDUL	i
PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SIDANG	iii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR ISI	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional	8
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Metode Bermain Peran	12
B. Langkah-langkah Metode Bermain Peran	14
C. Metode Bermain Peran dalam Ketuntasan Belajar	15
D. Aktivitas Belajar Siswa	17
E. Definisi Hasil Belajar	20
F. Materi Bagaimana Mengklasifikasikan Makhluk Hidup	24
BAB III : METODE PENELITIAN.....	35
A. Rancangan Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
C. Prosedur Penelitian.....	37
D. Instrumen Pengumpulan Data	38
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Teknik Analisa Data.....	39
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
1. Aktivitas Belajar Siswa yang Diajarkan dengan Pembelajaran Penerapan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup	41
2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa yang Diajarkan dengan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup.....	50

B. Pembahasan.....	60
1. Aktivitas Belajar Siswa yang Diajarkan dengan Pembelajaran Penerapan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup	60
2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa yang Diajarkan dengan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) pada Materi Ciri-ciri Makhlik Hidup.....	61
BAB V: PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	130

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1: Aktivitas Siswa dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) pada Siklus I.....	41
4.2: Aktivitas Siswa dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) pada Siklus II.....	43
4.3: Aktivitas Siswa dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) pada Siklus III	45
4.4: Hasil Data Keseluruhan Aktivitas Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup.....	47
4.5: Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal dengan Penerapan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) di SMPN 10 Banda Aceh.....	50
4.6: Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus I	51
4.7: Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus II.....	53
4.8: Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus III.....	56
4.9: Hasil Keseluruhan Nilai Ketuntasan Siswa dan Nilai Rata-Rata dengan Menggunakan Pembelajaran Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1: Pernapasan pada Manusia	26
2.2: Harimau Berlari.....	27
2.3: Rangsangan Cahaya dari Depan Mata	28
2.4: MakhluK Hidup Membutuhkan Makanan	30
2.5: Pertumbuhan pada Hewan	32
2.6: Reproduksi pada Ayam.....	33
3.1: Siklus Penelitian Tindakan Kelas	36
4.1: Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Berdasarkan Nilai pada Setiap Siklus.....	49
4.2: Grafik Aktivitas Siswa pada Siklus I, II dan III.....	59

ABSTRAK

Penerapan metode bermain peran dilakukan di SMPN 10 Banda Aceh disebabkan karena guru di SMPN 10 Banda Aceh tersebut masih dominan menggunakan pembelajaran dengan satu arah yaitu dengan penerapan metode ceramah saja, dan belum dilakukan pembelajaran yang bervariasi, menyebabkan siswa kurang aktif, bosan dan tidak terlalu memperhatikan pembelajaran yang disampaikan dan berakibat pada hasil ketuntasan belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan pembelajaran yang bervariasi dengan penerapan metode bermain peran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas dan ketuntasan hasil belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup di SMPN 10 Banda Aceh. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus dilakukan selama tiga minggu. Penelitian ini dilakukan di SMPN 10 Banda Aceh pada bulan 10 mulai dari tanggal 3 sampai tanggal 22 oktober 2016. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VII-A SMPN 10 Banda Aceh. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan tes. Teknik pengumpulan datanya dengan observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus analisis deskriptif. Hasilnya menunjukkan sebagian besar dari siswa telah mencapai ketuntasan belajar dilihat pada siklus III adalah 77,27% dan sudah tergolong kategori baik, sedangkan hasil observasi aktivitas siswa juga telah mencapai kategori sangat baik yaitu 90,62%. Adapun kesimpulan yang dapat di ambil dari penelitian ini bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) dapat menuntaskan hasil belajar siswa dengan kategori nilai ketuntasan rata-rata pada hasil belajar siswa adalah baik dan aktivitas belajar siswa dengan pembelajaran bermain peran dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Bermain Peran, Ketuntasan Hasil Belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Proses belajar-mengajar juga merupakan inti dari proses pendidikan formal dengan guru sebagai pemegang peranan pertama, sebagian besar hasil belajar peserta didik ditentukan oleh pendidik (guru).¹

Ayat di bawah ini merupakan seruan untuk menuntut ilmu dengan cara yang baik, sistem dan pendekatan yang baik, sehingga tercipta tatanan pendidikan yang dapat mencapai hasil yang diharapkan. Seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-'alaq ayat 3-5 yang bunyinya:

اَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: *“Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”*

Ayat di atas ditafsirkan oleh Sunan ad-Darimi, Bab Min Rukhsati Kitaabil 'Ilm dalam Imam Ibnu Katsir Asy-Syafi'i yang menjelaskan bahwa Terkadang, ilmu berada di dalam akal pikiran dan terkadang juga berada dalam lisan. Juga terkadang berada dalam tulisan. Secara akal, lisan, dan tulisan mengharuskan perolehan ilmu, dan tidak sebaliknya. Oleh karena itu, Allah Ta'ala berfirman,

¹ Suryosobroto B., *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 178.

(يَعْلَمُ)

"Bacalah, dan Rabb-mulah Yang Paling Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya." Di dalam atsar disebutkan: قَدْ عَلَّمَ بِالْكِتَابَةِ "Ikatlah ilmu itu dengan tulisan." Selain itu, di dalam atsar juga disebutkan: "Barangsiapa mengamalkan apa yang diketahuinya, maka Allah akan mewariskan kepadanya apa yang tidak diketahui sebelumnya".²

Ayat di atas menjelaskan bahwa betapa pentingnya menuntut ilmu atau belajar mencari tahu apa yang belum diketahui, dengan demikian maka awal surat ini menjadi ayat pertama yang turun dalam Al-qur'an sebagai rahmat dan petunjuk bagi manusia. Allah memberi petunjuk kepada hambanya yang disampaikan langsung kepada Muhammad yaitu tentang perintah untuk membaca dan membicarakan ilmu yang belum diketahui sebelumnya.

Menurut tafsir Al-Mishbah tentang surat Al-'alaq ayat 3 adalah "Bacalah wahai Nabi Muhammad SAW. Tuhanmu akan menganugerahkan dengan *sifat kemurahan-Nya* pengetahuan tentang apa yang tidak engkau ketahui. Bacalah dan ulangi bacaan tersebut walaupun objek bacaannya sama, niscaya Tuhanmu akan memberikan pandangan serta pengertian baru yang tadinya engkau belum peroleh pada bacaan pertama dalam objek tersebut." "bacalah dan ulangi bacaan, Tuhanmu akan memberi manfaat kepadamu, manfaat yang banyak tidak terhingga karena Dia *Akram*, memiliki segala macam kesempurnaan."³

Tafsir di atas menjelaskan bahwa syarat belajar harus sering mengulang-ulang bacaan meskipun bacaan yang kita baca itu-itu saja, namun bacaan yang dibaca pada bacaan pertama berbeda dengan bacaan yang kedua dan selanjutnya, jika pada bacaan pertama dibaca karena Allah maka Allah akan menganugerahkan kepadanya keikhlasan dan kemauan untuk mengulang-ulang kembali bacaan

² Imam Ibnu Katsir Asy-Syafi'i, *Tafsir Surat Al-'alaq*, Diakses pada tanggal 9 September 2016 dari situs: <http://ibnumajjah.com/2012/06/11/tafsir-surat-al-alaq>.

³ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 400.

tersebut, sedangkan bacaan pada pengulangan selanjutnya Allah janjikan akan dianugerahkan kepadanya ilmu pengetahuan yang banyak, pemahaman dan wawasan yang baru walaupun bacaannya itu-itu juga, ketika sering dilakukan mengulang-ulang pembelajaran maka disetiap pengulangan tersebut Allah menunjukkan rahasia dari bacaan tersebut, dan semakin pembaca sendiri ingin mengetahui hal-hal yang lain dari bacaan yang objek bacaannya sama.

Menurut tafsir Al-Mishbah tentang surat Al-‘alaq ayat 4 dan 5 adalah “ kedua ayat di atas terdapat apa yang dinamai *ih̄tibâk* yang maksudnya adalah tidak disebutkan sesuatu kekurangan, yang sewajarnya ada apa dua susunan kalimat yang bergandengan, karena keterangan yang dimaksud telah disebut pada kalimat yang lain. Dengan demikian ayat tersebut adalah “Dia (Allah) *mengajarkan dengan pena* (tulisan) (hal-hal yang telah diketahui manusia sebelumnya) dan Dia *mengajarkan manusia* (tanpa pena) *apa yang belum diketahui* sebelumnya.” Kalimat “yang telah diketahui sebelumnya” disisipkan karena isyarat pada susunan kedua yaitu “yang belum atau tidak diketahui sebelumnya.” Sedang kalimat “tanpa pena” ditambahkan karena adanya kata “dengan pena” dalam susunan pertama. Maksud dari ungkapan “telah diketahui sebelumnya” adalah khazanah pengetahuan dalam bentuk tulisan.⁴

Tafsir ayat 3 menjelaskan tentang kemurahan Allah swt. sedangkan ayat 4 dan 5 melanjutkan kemurahan tersebut dan contohnya. Tafsir ayat 4 dan 5 dapat di ambil penjelasan bahwa kedua ayat tersebut menjelaskan dua cara yang ditempuh oleh Allah swt. untuk mengajarkan manusia dalam mencari ilmu, yang pertama dengan menggunakan pena atau dalam bentuk tulisan yang harus dibaca oleh manusia, dan yang kedua melalui pengajaran secara langsung tanpa alat tulis maupun bacaan, contohnya dengan cara berdiskusi langsung dan yang lainnya yang tidak menggunakan alat.

⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), h. 401.

Guru sebagai ujung tombak dalam melaksanakan pendidikan mempunyai peranan penting maju mundurnya pendidikan. Oleh karena itu guru harus mampu melaksanakan dan mengolah pendidikan dengan baik, sehingga hasil pembelajaran akan lebih meningkat. Guru juga harus dapat melihat perubahan-perubahan yang ada pada peserta didik setelah proses pembelajaran berlangsung. Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu: jiwa dan raga. Gerak raga yang ditunjukkan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapat perubahan. Tentu saja perubahan yang didapat itu bukan merupakan perubahan fisik, tetapi perubahan jiwa dengan sebab masuknya kesan-kesan baru, oleh karenanya, perubahan sebagai hasil dari proses belajar adalah perubahan jiwa yang mempengaruhi tingkah laku seseorang.⁵

Pendidikan IPA hendaknya memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi positif pada dirinya, dan juga harus belajar dengan guru yang berkompentensi yang baik, guru dituntut mempunyai keterampilan dalam penyampaian materi yang akan diberikan, karena jika guru selalu menerapkan proses pembelajaran yang sama, siswa akan mudah bosan dan susah untuk mencerna pelajaran, guru juga harus mampu memahami kemauan siswa, dan menyesuaikan karakter siswa yang satu dengan siswa yang lainnya agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Tidak semua siswa berkemampuan sama, pikiran yang sama, dan siswa ada kalanya ingin mendapat perhatian dari guru.⁶

⁵ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 6.

⁶ Suryo Subroto, *Proses Belajar Mengajar.....*, h. 36.

Metode merupakan cara yang terstruktur dan teruji secara matang untuk mencapai maksud dan tujuan. Kaitannya dengan mengajar tentu lebih terukur dan sifatnya formal untuk sampai pada target yang telah ditetapkan,⁷ dengan demikian perlu diingat kembali bahwasanya untuk memudahkan pencapaian tujuan pendidikan, maka guru harus mengetahui, memahami, dan mengaplikasikan berbagai metode dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 20 November 2015 dengan guru mata pelajaran Biologi di SMP Negeri 10 Banda Aceh diperoleh keterangan bahwa kondisi pembelajaran masih berlangsung satu arah karena guru masih sering menggunakan metode ceramah dan kurang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga dengan kondisi kelas yang menjadi tidak kondusif, mengakibatkan aktivitas siswa menjadi menurun, aktivitas siswa yang menurun disini adalah aktivitas untuk belajar sehingga berefek ke hasil belajar siswa dan juga membuat siswa malas untuk hadir ke sekolah. Sehingga penulis berminat melakukan penelitian di sekolah tersebut dengan menerapkan metode bermain peran, agar siswa mendapat pembelajaran yang bervariasi.

Hasil belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup pada tahun ajaran 2014/2015 masih rendah yaitu sebanyak 70% siswa belum mencapai KKM=70,⁸ sedangkan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VII menjelaskan bahwa, mereka bosan belajar di ruangan karena guru hanya menjelaskan di depan kelas (

⁷ Kamsinah, Metode Dalam Proses Pembelajaran: Studi tentang Ragam dan Implementasinya, *Jurnal Lentera Pendidikan*, Vol. 11, NO 1, Juni 2008, h. 103.

⁸ Wawancara dengan Irmawati Guru IPA SMPN 10 Banda Aceh, (Banda Aceh 20/11/1015).

ceramah) sehingga membuat mereka mengantuk, siswa ingin belajar yang bervariasi, belajar di luar kelas baik itu di perpustakaan maupun di lapangan.⁹ Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh salah satu mahasiswi prodi pendidikan biologi tentang penerapan metode bermain peran pada materi sistem pencernaan, dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk menarik perhatian belajar siswa, supaya tidak jenuh belajar dengan menggunakan pembelajaran dengan satu arah. Berdasarkan data yang didapatkan tersebut peneliti tertarik ingin menggunakan pembelajaran yang bervariasi yaitu dengan menggunakan metode bermain peran untuk penelitian menuntaskan hasil belajar pada siswa kelas VII pada materi ciri-ciri makhluk hidup dan melakukan penelitian dengan mengambil judul tentang **“Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup di Kelas VII SMPN 10 Banda Aceh”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa dengan penerapan metode bermain peran pada pembelajaran materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas VII SMPN 10 Banda Aceh?
2. Apakah penerapan metode bermain peran dapat menuntaskan hasil belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas VII SMPN 10 Banda Aceh?

⁹ Wawancara dengan Chairil Ananda Siswa SMPN 10 Banda Aceh, (Banda Aceh 26/11/2015).

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa dalam penerapan metode bermain peran pada pembelajaran materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas VII SMPN 10 Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui penerapan metode bermain peran dapat menuntaskan hasil belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas VII SMPN 10 Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan tercapainya tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang dapat disumbangkan bagi guru, siswa serta pihak yang berkepentingan, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoretis

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan mampu menghasilkan manfaat teoritis yaitu, menambah khazanah ilmu pengetahuan terutama dalam bidang pembelajaran Biologi pada tingkat SD, SMP dan SMA.

2. Manfaat secara praktis

Sebagai bahan masukan bagi guru bidang studi dalam usaha meningkatkan hasil belajar mengajar dalam penerapan metode bermain peran pada pembelajaran materi ciri-ciri pada makhluk hidup di kelas VII SMPN 10 Banda Aceh bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan prestasi belajar pada pokok bahasan ciri-ciri pada makhluk hidup

E. Definisi Operasional

1. Penerapan

Penerapan adalah aktivitas mempraktekkan metode pembelajaran oleh guru selama proses belajar mengajar.¹⁰ Penerapan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses belajar mengajar dengan mempraktekkan metode bermain peran (*role playing*) terhadap ketuntasan hasil belajar siswa.

2. Metode Bermain Peran

Metode adalah suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan.¹¹ Jika demikian halnya, maka metode itu harus ada pada setiap proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru atau tenaga pendidik. Metode bermain peran disini adalah suatu metode yang mampu mengembangkan kerja tim mereka mencoba untuk mempelajari materi itu sendiri, kemudian baru disampaikan atau diperagakan di depan teman sekelas dan guru.

3. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan aktivitas berasal dari kata kerja akademik aktif yang berarti giat, rajin, selalu berusaha bekerja atau belajar dengan sungguh-sungguh supaya mendapat prestasi yang gemilang. Berbuat untuk merubah tingkah laku melalui perbuatan adalah prinsip belajar. Ada atau tidaknya belajar dicerminkan dari ada atau tidaknya aktivitas. Tanpa ada aktivitas, belajar

¹⁰ Salwatul Zuhra, Penerapan Metode Pembelajaran Tipe STAD dengan Multimedia untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa di SMPN 2 Banda Aceh pada Materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia "*Skripsi*", (Banda Aceh: UIN Ar-raniry Press, 2016), h. 9.

¹¹ Syahkholid Nasution, Metode Konvensional dan Inkonvensional dalam Pembelajaran Bahasa Arab, *Didaktika Jurnal Pendidikan*, Vol 13 (1) Maret 2012, h. 24.

tidak mungkin terjadi. Sehingga dalam interaksi belajar-mengajar aktivitas merupakan prinsip yang penting.¹²

Adapun indikator aktivitas belajar peserta didik, Jika kegiatan belajar mengajar bagi siswa diorientasikan pada keterlibatan intelektual, emosional, fisik dan mental maka Paul B. Diedrich dalam Sardiman A.M, menggolongkan aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi dan sebagainya.
- 3) *Listening activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, pidato dan sebagainya.
- 4) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola dan sebagainya.
- 6) *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya.
- 7) *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan dan sebagainya.
- 8) *Emosional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup dan sebagainya.¹³

Aktivitas siswa di atas dapat diambil penjelasan bahwa aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan

¹² Widodo, Lusi Widayanti, Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil

¹³ Aditiya Fadly, Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl), *Jurnal Aditiya Fadly Juli 2012*, Universitas Negeri Malang, h. 3.

tugas–tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

4. Ketuntasan Hasil Belajar

Ketuntasan belajar peserta didik merupakan komponen keluaran yang diperoleh dari hasil suatu proses pembelajaran. Ketuntasan belajar yang harus dicapai peserta didik permata pelajaran dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), dikenal dengan sebutan Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM). Ketuntasan belajar tersebut dapat dilihat dengan menggunakan parameter prestasi belajar siswa dengan melihat nilai kognitif, karena aspek ini dinilai guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar siswa.¹⁴ Ketuntasan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu proses pembelajaran yang telah dilakukan, dan kemudian setelah pembelajaran tersebut dilakukan, maka dilakukanlah penilaian untuk mengetahui pembelajaran yang diberikan tercapai sesuai indikator atau tidak.

Hasil belajar adalah hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan¹⁵ yang terdiri dari tahapan: pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisa (*analysis*), sintesa (*synthesis*), evaluasi (

¹⁴ Muhammad Khafid, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Ketuntasan Belajar Akuntansi : Motivasi Belajar sebagai Variabel Intervening, *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 37, No. 1, Juni 2008*, h. 46.

¹⁵ Widodo, Lusi Widayanti, Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode *Problem Based Learning* pada Siswa Kelas VIIA MTS Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013, *Jurnal Fisika Indonesia No: 49, Vol XVII, Edisi April 2013*, h. 34.

evaluation). Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal).¹⁶ Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil dari pembelajaran yang telah diberikan kepada siswa.

5. Materi Ciri-ciri pada Makhluk Hidup

Materi ciri-ciri pada makhluk hidup di kelas VII SMPN 10 Banda Aceh merupakan salah satu materi yang menjelaskan tentang struktur penjelasan ciri-ciri pada makhluk hidup yaitu bernafas, makan dan minum, bergerak, tumbuh dan berkembang, bereproduksi, peka terhadap rangsangan dan mampu beradaptasi.

¹⁶ Lady Boutiques, *Keep Calm And Trust Us As Recommended Seller*, <https://papierpeint.wordpress.com/2012/08/17/pengertian-kognitif/13196>, 2011 (Diakses 21/08/2016).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Metode Bermain Peran

Metode adalah suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan.¹⁷ Jika demikian halnya, maka metode itu harus ada pada setiap proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru atau tenaga pendidik. Bermain peran adalah mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok di masyarakat. Jadi secara singkat metode bermain peran adalah cara atau jalan untuk mendramatisasikan cara bertingkah laku orang-orang tertentu didalam posisi yang membedakan peranan masing-masing.

Apabila ditinjau secara istilah, metode bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan mendramakan/memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial. Metode ini kadang-kadang disebut dengan dramatisasi.

Metode bermain peran mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, sebagai berikut:

- a. Kelebihan metode bermain peran
 - 1) Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan.

¹⁷ Syahkholid Nasution, "Metode Konvensional dan Inkonvensional dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Didaktika Jurnal Pendidikan*, Vol 13 (1) Maret 2012, h. 24.

- 2) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
 - 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni dari sekolah.
 - 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik-baiknya.
 - 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
 - 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.
- b. Kelemahan metode bermain peran
1. Banyak memakan waktu.
 2. Memerlukan tempat yang cukup luas.
 3. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton.

Menurut Bandura proses mengamati dan meniru perilaku dan sikap orang lain sebagai model merupakan tindakan belajar. Teori Bandura menjelaskan perilaku manusia dalam konteks interaksi timbal balik yang berkesinambungan antara kognitif, perilaku dan pengaruh lingkungan. Kondisi lingkungan sekitar individu sangat berpengaruh pada pola belajar social jenis ini. Dalam kaitannya dengan kegiatan bermain peran, kriteria yang harus dipenuhi yaitu bersedia melakukan kegiatan bermain peran dengan memerankan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita yang ada di dalam buku panduan bermain peran. Hal ini sebagai bentuk memberi contoh anak dalam berperilaku prososial dengan mengalami

prososialnya sendiri, sehingga lebih cepat diterima anak untuk dilakukannya dalam kehidupan sehari-hari.¹⁸

B. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Adapun langkah-langkah dalam metode bermain peran terdiri dari:

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup

¹⁸ Widhadirane Triardhila K.N, Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Perilaku Prososial Anak Tk A Lab. Um Kota Blitar, *Artikel* 225C 74A 923CD 335D 6435A 4FC 46BC 34C3, (Universitas Negeri Malang: Malang), h. 9.

C. Metode Bermain Peran dan Ketuntasan Belajar

Peran penting metode mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah sangat penting. Keberhasilan sebuah mata pelajaran, terutama keberhasilan penguasaan materi pelajaran oleh siswa akan sangat ditentukan oleh seberapa baik seorang guru menerapkan metode mengajarnya di kelas maupun di luar kelas. Metode bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar di kelas diyakini akan mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa. Sebab biasanya siswa sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran manakala pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan dia sehari-hari di lingkungan masyarakat. Sementara metode bermain peran sangat difokuskan pada kenyataan-kenyataan yang terjadi di lingkungan masyarakat.¹⁹

Metode ini berhubungan dengan penghayatan suatu peranan sosial yang dimainkan anak dimasyarakat. Salah satu kelebihan atau keunggulan metode bermain peran yaitu mampu menarik perhatian anak, sehingga suasana kelas semakin hidup. Menarik perhatian terhadap suatu obyek merupakan perwujudan dari konsep minat belajar itu sendiri, seperti yang dikemukakan oleh para ilmunan, bahwa “minat adalah kecenderungan yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang tertentu”. Atau kata Slameto bahwa “minat artinya rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas”. Dengan demikian secara eksplisit dapat dikatakan bahwa metode bermain peran mampu menumbuhkan dan meningkatkan

¹⁹ Tien Kartini, Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, *Jurnal, Pendidikan Dasar* “ Nomor: 8 - Oktober 2007.

minat belajar siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran. Disini nampak adanya pengaruh kuat metode bermain peran terhadap muncul dan meningkatnya ketuntasan belajar siswa.

Secara teoretik, penerapan metode bermain peran membutuhkan keterlibatan sebagian atau semua siswa dalam memerankan suatu tokoh atau benda. Kondisi ini menuntut siswa untuk tidak diam, ia akan aktif, tidak statis, tetapi dinamis. Hal ini mengindikasikan bahwa keterlibatan siswa sangat terasa. Keterlibatan seperti ini tentunya tidak mungkin dirasakan secara baik oleh siswa jika siswa tidak berminat. Mereka akan terlibat secara aktif karena memang mempunyai minat terhadap peran yang dimainkannya. Siswa yang pasif dan tidak ingin memerankan suatu peran tentu minat mereka memang kurang atau rendah.²⁰

Simulasi dalam metode mengajar dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku imitasi, atau bermain peranan mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya.²¹ Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi.

²⁰ Tien Kartini, Penggunaan Metode Role Playing, .

²¹ Octarina Nur Samijayani, Dwi Astharini, Penerapan Metode Simulasi Pra-Praktikum Menggunakan Graphic User Interface (GUI) Dan FDATool, Matlab, *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Sains dan Teknologi*, Vol. 1, No. 4, September 2012, (Jakarta: Fakultas Sains dan Teknologi), h. 187.

Siswa memerankan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi selama memerankan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan di dalam mempraktikkan isi pelajaran, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya.

D. Aktivitas Belajar Siswa

Pengertian Aktivitas Belajar Sebelum peneliti meninjau lebih jauh tentang aktivitas belajar, terlebih dahulu kita harus mengetahui tentang pengertian dari aktivitas dan belajar.

1. Aktivitas

Menurut Anton M. Mulyono, Aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas. Menurut Sriyono aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

2. Belajar

Belajar adalah “Suatu proses perubahan tingkahlaku individu melalui interaksi dengan lingkungan”. Aspek tingkah laku tersebut adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap.²² Sedangkan,

menurut Sardiman A.M. dalam bukunya dijelaskan bahwa: “Belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori”.²³

Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Rochman Natawijaya dalam Depdiknas, belajar aktif adalah “Suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor”. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Seorang pakar pendidikan, Trinandita (1984) menyatakan bahwa” hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan siswa”. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-

²² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h. 28.

²³ Sardiman, *Interaksi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Raja Grafindo. 2007), h. 22.

masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.²⁴

Adapun indikator aktivitas belajar peserta didik, Jika kegiatan belajar mengajar bagi siswa diorientasikan pada keterlibatan intelektual, emosional, fisik dan mental maka Paul B. Diedrich menggolongkan aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi, interupsi dan sebagainya.
- 3) *Listening activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya.
- 4) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta, diagram, pola dan sebagainya.
- 6) *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, memperbaiki, bermain, berkebun, memelihara binatang dan sebagainya.
- 7) *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan dan sebagainya.
- 8) *Emosional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup dan sebagainya.²⁵

Aktivitas siswa di atas dapat diambil penjelasan bahwa aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas–tugas, dapat

²⁴ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*. (Bandung.: Remaja Rosdakarya. 2000), h. 31.

²⁵ Aditiya Fadly, Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl), *Jurnal Aditiya Fadly Juli 2012*, Universitas Negeri Malang, h. 3.

menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

E. Definisi Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar siswa-belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seseorang guru sebagai pengajar. Oleh karena itu hasil belajar yang dimaksud disini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru), seperti yang dikemukakan oleh Sudjana.²⁶

Hasil belajar pada dasarnya adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar. Hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan itu merupakan suatu target atau tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut M. Gagne ada 5 macam bentuk hasil belajar:

1. Keterampilan intelektual (yang merupakan hasil belajar yang terpenting dari sistem lingkungan)
2. Strategi kognitif (mengatur cara belajar seseorang dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah)
3. Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta. Kemampuan ini dikenal dan tidak jarang.

²⁶ Sudjana dkk., *Pengertian, Definisi Hasil Belajar Siswa Menurut Para Ahli*, Diakses tanggal 22 Februari 2016 dari situs: <http://www.satjanaku.com>.

4. Keterampilan motorik yang diperoleh disekolah, antar lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sebagainya
5. Sikap dan nilai, berhubungan dengan intensitas emosional yang dimiliki oleh seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang, barang dan kejadian.²⁷

Menurut Benjamin S. Bloom, memaparkan bahwa hasil belajar diklasifikasikan kedalam 3 ranah yaitu :

a. Ranah Kognitif

Berkeaan dengan hasil belajar intelektual ranah kognitif terdiri dari 6 aspek, yaitu :

1. Pengetahuan hafalan (*knowledge*) ialah tingkat kemampuan untuk mengenal atau mengetahui adanya respon, fakta, atau istilah-istilah tanpa harus mengerti, atau dapat menilai dan menggunakannya
2. Pemahaman adalah kemampuan memahami arti konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Pemahaman dibedakan menajdi 3 kategori, yaitu pemahaman terjemahan, pemahaman penafsiran, dan pemahaman eksplorasi.
3. Aplikasi atau penerapan adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkrit yang dapat berupa ide, teori atau petunjuk teknis.

²⁷ Saptono S., *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, (Semarang: UNNES, 2003), h. 7-8.

4. Analisis adalah kemampuan menguraikan suatu intregasi atau situasi tertentu kedalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya.
5. Sintesis yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam suatu bentuk menyeluruh.
6. Evaluasi adalah membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dan lain sebagainya.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai sebagai hasil belajar, ranah afektif terdiri dari :

1. Menerima, merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulus secara pasif yang meningkat secara lebih aktif.
2. Merespon, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulus dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan.
3. Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk mencapai jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas yang terjadi.
4. Mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya.
5. Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespon, dengan jalan

mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.²⁸

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan antara lain:

1. Gerakan tubuh, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang mencolok.
2. Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, merupakan keterampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga dan badan.
3. Perangkat komunikasi non verbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata.
4. Kemampuan berbicara, merupakan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.

Untuk mempermudah mengetahui hasil belajar, maka bentuk-bentuk hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah bentuk hasil belajar Benjamin S. Bloom. Hal ini didasarkan pada alasan bahwa ke3 ranah yang diajukan lebih terukur dalam artian bahwa untuk mengetahui hasil belajar

²⁸ Saptono S., *Strategi Belajar Mengajar Biologi.....*, h. 7-8.

yang dimaksudkan mudah dan dapat dilaksanakan, khususnya pada pembelajaran yang bersifat formal.

Berdasarkan hasil definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa menerima proses pembelajaran atau pengalaman belajarnya. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran.²⁹ Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

F. Materi Bagaimana Mengklasifikasikan Makhluk Hidup

Berdasarkan silabus kurikulum 2013 kelas VII SMPN 10 Banda Aceh, pada judul bagaimana mengklasifikasikan makhluk hidup? merupakan salah satu konsep yang diajarkan dikelas VII pada semester ganjil. Konsep pada judul ini mempelajari tentang beberapa ciri-ciri pada makhluk hidup baik itu pada hewan maupun pada tumbuhan yaitu antara lain bernafas, memerlukan makanan dan minuman, bergerak, tumbuh dan berkembang, berkembang biak (reproduksi), peka terhadap rangsangan dan diakhiri dengan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Kompetensi dasar yang ada pada judul bab ini yaitu klasifikasi benda

²⁹ Saptono S, *Strategi Belajar Mengajar Biologi.....*, h. 7-8.

dengan KD No 3.2 disebutkan bahwa mengidentifikasi ciri hidup dan tak hidup dari benda-benda dan makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitar.

Indikator yang dibuat dari kompetensi dasar ini adalah:

1. Membedakan antara benda tak hidup dengan makhluk hidup,
2. Menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup,
3. Menjelaskan ciri-ciri benda tak hidup,
4. Menyebutkan contoh makhluk hidup³⁰

a. Semua Makhluk Bernapas

Semua makhluk bernapas untuk memperoleh energi (tenaga). Energi diperoleh dari proses pembongkaran zat makanan sumber tenaga di dalam setiap sel yang hidup (pernapasan sel sama dengan respirasi). Energi digunakan untuk berbagai aktivitas hidup. Disamping diperoleh energi, pernapasan sel menghasilkan zat sisa yang harus dikeluarkan dari tubuh.

Umumnya makhluk hidup melakukan pernapasan sel dengan menggunakan oksigen (respirasi aerobik). Pembongkaran zat makanan dengan oksigen ini disebut pembakaran atau oksidasi. Zat sisa yang dihasilkan umumnya berupa CO₂, H₂O dan panas yang dibuang keluar tubuh. Dalam keadaan kurang O₂, dalam tubuh sering terjadi pembongkaran zat makanan tanpa zat asam (respirasi anaerobik). Zat sisa yang dihasilkan berupa asam laktat atau ethanol (jenis alkohol).

³⁰ Silabus... h. 712.

Oksigen diserap dari udara melalui alat (sistem alat) pernapasan. Alat pernapasan dapat berupa paru-paru, insang, trakea atau melalui permukaan kulit tubuh. Pada alat pernapasan ini terjadi pertukaran gas, terutama O₂ (diserap) dan CO₂, H₂O dan panas (dilepaskan).³¹



Gambar 2.1 Pernapasan ada manusia.³²

Proses pernapasan makhluk hidup berbeda-beda, bergabung pada tempat hidup dan jenis makhluk hidup. Makhluk hidup yang hidup di darat memiliki sistem pernapasan yang berbeda dengan makhluk hidup yang berada di air. Manusia dan hewan yang hidup di darat umumnya bernapas dengan paru-paru. Oksigen yang diambil dari udara melalui hidung dan melepaskannya dengan mulut bisa juga dengan menggunakan hidung kembali.

Makhluk hidup yang hidup di air, seperti ikan bernapas dengan menggunakan insang. Makhluk hidup yang hidup di air bernapas dengan menggunakan oksigen

³¹ Suyitno, Ciri Makhluk Hidup PPM Kulonprogo, *Jurnal Pendidikan Biologi FMIPA-UNY* 2015, h. 1.

³² Masirul.com, *Ciri-Makhluk-Hidup-Bernafas. Jpg?Resize=320%2C190*, Juli 2016. Diakses pada Tanggal 09 Januari 2017 dari situs: <https://i2.wp.com/masirul.com/wp-content/uploads>.

yang terlarut dalam air untuk bernapas. Tumbuhan bernapas melalui stomata atau mulut daun, dan lentisel (lubang-lubang yang ada pada batang tumbuhan).

b. Makhluk Bergerak

Gerak merupakan salah satu bentuk adaptasi terhadap rangsang. Setiap makhluk melakukan gerak, sebagian atau seluruh bagian tubuhnya, dari suatu posisi (tempat) ke posisi (tempat) yang lain.

Pada hewan, kemampuan gerakannya lebih besar (lebih aktif) karena telah dilengkapi sistem alat gerak (rangka dan otot) dan atau alat tambahan untuk gerak (ekstremitas). Alat gerak pada hewan bermacam-macam, antara lain berupa kaki, sayap, sirip, kaki perut, bulu cambuk, rambut getar dan kaki semu. Sedangkan pada tumbuhan, gerakannya lebih pasif, umumnya hanya gerak bagian tubuh tertentu seperti ujung batang, akar dan bunga.



Gambar 2.2 Harimau berlari.³³

Manusia dapat berjalan, berlari dan menggerakkan tangan. Begitu juga dengan hewan dapat berlari, terbang dan sebagainya. Tumbuhan juga dapat melakukan gerakan, akan tetapi gerakan pada tumbuhan tidak mudah dilihat,

³³Masirul.com, *Ciri-Makhluk-Hidup-Bergerak. Jpg?Resize=320%2C190*, Juli 2016. Diakses pada Tanggal 09 Januari 2017 dari situs: <https://i2.wp.com/masirul.com/wp-content/uploads>.

contoh gerakan pada tumbuhan adalah menutupnya daun putri malu bila disentuh, bunga matahari yang selalu menghadap mengikuti arah matahari. Gerakan pada tumbuhan disebabkan karena ada rangsangan dari luar. Namun gerakan pada tumbuhan tidak dapat berpindah tempat.

c. Makhluk Menerima dan Menanggapi Rangsang

Semua makhluk menerima dan menanggapi rangsang dari lingkungannya, dengan cara dan kemampuan yang berbeda-beda. Hewan memiliki kemampuan yang lebih besar dalam menerima dan menanggapi rangsang dibanding tumbuhan karena telah memiliki alat penerima rangsang yaitu alat indera dan sistem syaraf. Menanggapi rangsang merupakan aktivitas adaptasi suatu makhluk terhadap rangsang dari lingkungannya. Bentuk aktivitas menanggapi rangsang dapat berupa perubahan perilaku, fisiologi maupun penampilan morfologi tubuhnya.³⁴



Gambar 2.3 Rangsangan cahaya dari depan mata³⁵

³⁴ Suyitno, Ciri Makhluk Hidup PPM Kulonprogo,, h. 2.

³⁵ Yuli Asnawati, *Pengertian Iritabilita dan Contohnya*, November 2015. Diakses pada Tanggal 09 Januari 2017 dari situs: <http://www.pengetahualam.com/pengertian-iritabilita-dan-contohnya.html>.

Salah satu ciri-ciri makhluk hidup adalah menerima dan menanggapi rangsangan yang ada dalam lingkungan mereka. Hewan memiliki sistem saraf dalam menanggapi adanya rangsangan, sedangkan tumbuhan tidak. Rangsangan dapat disebabkan oleh faktor luar tubuh. Gerak pada tumbuhan terjadi karena adanya rangsangan zat kimia, gaya gravitasi bumi, cahaya, air, dan sentuhan.

d. Makhluk Membutuhkan Makanan

Semua makhluk membutuhkan makanan (zat makanan) untuk sumber energi, membangun tubuh, mengatur aktivitas fisiologi lainnya. Jenis (zat) makanan dan cara memperolehnya berbeda-beda, tergantung jenis makhluknya.

1. Hewan memperoleh makanan dengan beberapa cara:

a. Memakan mangsa (predasi, hewannya disebut predator)

Menurut sumber makanannya, hewan predator dikelompokkan dalam beberapa golongan :

- (1) Herbivora, zat makanan berasal dari tetumbuhan
- (2) Karnivora, zat makanan berasal dari hewan
- (3) Omnivora, zat makanan dari tumbuhan dan hewan

Cara hidup predasi juga terjadi pada hewan rendah. Perilaku makan sesama jenisnya disebut kanibalisme

b. Merampas dari inang (parasit).

c. Memakan sisa makhluk, di antaranya adalah pemakan bangkai

2. Jamur dan Bakteri memperoleh/ menyerap makanan dari sisa makhluk (saprotrof), atau dari inang yang ditumpanginya (parasit). Pola hidup saprotrof merupakan bagian dari makhluk pengurai (dekomposer).
3. Tumbuhan mampu menyusun zat makanannya sendiri (autotrof) melalui fotosintesis. Bahan zat dasar yang diserap tumbuhan berupa gas (CO₂, O₂), garam-garaman (mineral) dan air tanah. Sebagian tumbuhan hidup parasit pada tumbuhan lain.³⁶



Gambar 2.4 Makhluk hidup membutuhkan makanan.³⁷

Seluruh makhluk hidup membutuhkan makanan. Makanan yang dimakan harus yang mengandung zat-zat makanan yang dibutuhkan oleh tubuh. Karbohidrat sangat diperlukan tubuh untuk menghasilkan energi. Lemak berfungsi sebagai cadangan makanan bagi tubuh. Protein berfungsi untuk pertumbuhan dan mengganti sel-sel tubuh yang rusak. Vitamin dan mineral diperlukan tubuh untuk mengatur proses kegiatan tubuh. Untuk memperoleh

³⁶ Suyitno, Ciri Makhluk Hidup PPM Kulonprogo,, h. 2.

³⁷ Hasnarosyida.esy.es., *Ciri-ciri Makhluk Hidup*, 15 Mei 2015. Diakses pada Tanggal 27/12/2016 dari situs: <http://hasnarosyida.esy.es/wp-content/uploads/.png>.

energi semua makhluk hidup membutuhkan makanan. Energi tersebut digunakan untuk menggantikan energi yang telah digunakan dalam beraktivitas.³⁸

e. Makhluk Bertumbuh

1. Tumbuh merupakan suatu proses penambahan isi atau berat jaringan tubuh yang bersifat tidak dapat balik. Gejala tumbuh dapat diukur dari penambahan panjang, tinggi Tumbuh atau berat tubuh (peningkatan kuantitatif biomassa tubuh).
2. Pada umumnya, makhluk memiliki pola pertumbuhan sigmoid (model-s) yang berlangsung dalam tiga fase :
 - fase lambat (fase logaritmik)
 - fase cepat-stabil (fase linier)
 - fase penuaan (fase senescence)
3. Pertumbuhan dikontrol (dipengaruhi) oleh faktor dalam (genetis, keadaan fisiologis, status nutrisi, dll) dan faktor luar (lingkungan) sehingga masa dan kemampuan bertumbuh antar makhluk berbeda-beda.
4. Pada tumbuhan menahun, kemampuan dan masa tumbuh batangnya bersifat tidak terbatas, namun masa tumbuh organ-organnya terbatas. Sedang hewan dan tumbuhan annual (semusim) atau biennial (setahunan) memiliki masa tumbuhnya terbatas.
5. Pada makhluk banyak sel, pertumbuhan terjadi karena adanya penambahan materi jaringan tubuh dan aktivitas pembelahan sel (mitosis). Sedang pada makhluk satu sel, pembelahan sel berarti juga pertumbuhan populasi.

³⁸ Campbell, *Biologi Jilid 3*, (Jakarta: Gelora Aksara Pratama, 2000), h. 21.

6. Pada tumbuhan, daerah tumbuh terletak pada jaringan meristem dan jaringan muda lainnya. Pada hewan, pertumbuhan terjadi pada semua jaringan yang dikendalikan oleh hormon-hormon tumbuh, yang terjadi hanya selama masa pertumbuhannya.³⁹



Gambar 2.5 Pertumbuhan pada hewan.⁴⁰

Makhluk hidup mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan merupakan penambahan sel-sel tubuh, sehingga ukuran tubuh bertambah dan tidak bisa mengecil kembali. Hewan dan tumbuhan juga mengalami pertumbuhan seperti manusia, yaitu ukuran tubuhnya makin besar. Setelah menjadi dewasa makhluk hidup akan menghasilkan keturunan baru.⁴¹

³⁹ Suyitno, Ciri Makhluk Hidup PPM Kulonprogo,, h. 3.

⁴⁰ Yuli Asnawati, *Proses Pertumbuhan dan Perkembangan Hewan*, November 2016. Diakses pada Tanggal 09 Januari 2017, dari situs: <http://www.penetahuanalam.com// proses-pertumbuhan-dan-perkembangan-hewan.html>.

⁴¹ Saktiyono, *Biologi*, (Jakarta:Gelora Aksara Pratama, 2004), h. 32.

f. Makhluk Berkembang Biak

Semua makhluk berkembang biak untuk mempertahankan/melestarikan populasinya. Perkembang biakan makhluk terjadi secara kawin (seksual= generatif) dan atau tak kawin (aseksual= vegetatif). Kawin (pembuahan= fertilisasi) adalah pertemuan sel kelamin (gamet) jantan dan betina. Pada tumbuhan, alat perkembangbiakan hasil kawin berupa biji (semen) dan spora, sedang pada hewan dapat berupa telur atau fetus (bayi) yang dilahirkan. Perkembangbiakan cara tak kawin adalah perkembangbiakan makhluk tanpa melalui pertemuan sel kelamin atau individu baru berkembang dari bagian tubuh induknya (vegetatif). Pada hewan: membelah diri (binary fission), potongan bagian tubuhnya dan dengan tunas. Pada tumbuhan: dengan tunas, setek, stolon, umbi, tunas adventif, rhizoma, dll.⁴²



Gambar 2.6 Reproduksi pada ayam.⁴³

⁴² Suyitno, Ciri Makhluk Hidup PPM Kulonprogo,, h. 4.

⁴³ Muhammad Risal, *Ciri-ciri Makhluk Hidup*, Desember 2015. Diakses pada Tanggal 09 Januari 2017 dari situs: <http://www.cabangbiologi.net/berkembang-biak-reproduksi.html>.

Makhluk hidup ada yang mempunyai daya berkembangbiak tinggi dan rendah. Makhluk hidup yang mempunyai daya berkembangbiak tinggi akan mudah menjaga kelestarian hidupnya. Makhluk hidup yang mempunyai daya berkembang biak rendah sangat sulit menjaga kelangsungan dan kelestarian jenisnya. Misalnya gajah, hanya beranak sekali dalam dua tahun dan setiap kali beranak hanya seekor. Hewan yang memiliki daya berkembang biak rendah merupakan hewan-hewan yang terancam kelestariannya. Selain hewan, tumbuhan juga dilindungi oleh negara karena kelangkaan dan daya berkembang biaknya rendah.

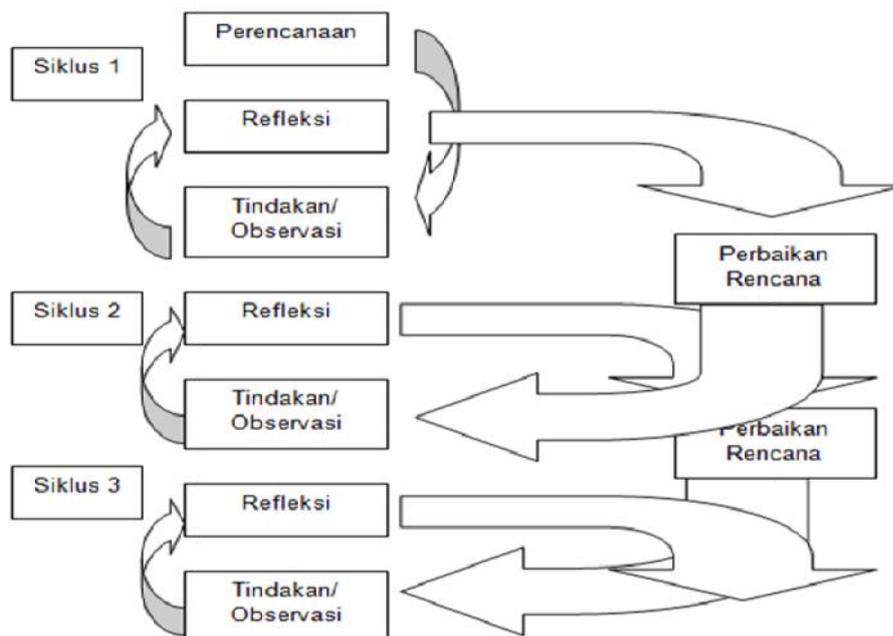
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui hasil penerapan model pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) di tempat penelitian yaitu di SMPN 10 Banda Aceh, dengan pengambilan sampel dengan cara *purposive sampling*. Penelitian tindakan kelas ini bukan hanya sekedar mengajar seperti biasanya, tetapi harus mengandung satu pengertian, bahwa tindakan yang dilakukan didasarkan atas upaya meningkatkan hasil, yaitu lebih baik dari sebelumnya.⁴⁴ Penelitian ini dilakukan dalam 3 siklus yaitu siklus I, II dan III. Tujuan dilakukannya sampai 3 siklus karena penelitian tindakan kelas tersebut, minimalnya dilakukan 3 siklus, sudah ditetapkan dan untuk mendapat data yang lebih valid.

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 2.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMPN 10 Banda Aceh, SMP ini beralamat di Jln. Poeteumeureuhom, Lamteh, Ulee Kareng SMP ini memiliki 20 ruang kelas yang terdiri dari 6 ruang kelas VII, 6 ruang kelas VIII, dan 6 ruang untuk kelas IX.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2016.

3. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-A SMPN 10 Banda Aceh. Peneliti memilih siswa kelas VII-A ini karena siswa pada kelas ini merupakan kelas yang paling banyak belum mencapai ketuntasan dari hasil

belajarnya, dan juga siswa kelas VII-A belum ada yang meneliti, dengan alasan kelas yang susah terkontrol dari beberapa kelas VII yang lainnya, disebut juga sebagai kelas yang hiperaktif, dengan jumlah siswa/i 22 siswa

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan dalam tiga siklus (tiga kali putaran). Adapun siklus tersebut akan dijelaskan dibawah ini secara singkat.

1. Pada siklus pertama yang difokuskan pada upaya penerapan metode bermain peran serta pengenalan mata pelajaran dan pengenalan materi yang akan diajarkan berdasarkan penuntun (RPP) yang dibuat. Indikator keberhasilan pembelajaran akan diukur dari ketuntasan nilai yang didapatkan oleh siswa nantinya, baik nilai dari keseharian maupun tugas-tugas (LKS) lainnya yang dibebankan kepada semua siswa secara individu.

2. Pada siklus kedua yang difokuskan pada perbaikan implementasi metode bermain peran dan juga perbaikan kepada hal-hal yang dianggap belum tuntas dan hasil yang didapat belum maksimal sekurang-kurangnya harus mampu mencapai KKM yang telah ditetapkan. Indikator keberhasilan pembelajaran akan diukur dari kualitas siswa mampu melaksanakan tugas-tugas pada materi ciri-ciri makhluk hidup ini, misalnya pada proses keseriusan belajar, pada proses keseriusan dalam mengerjakan tugas yang diberi oleh guru, serta tanggung jawab siswa terhadap hasil yang telah dia peroleh.

3. Siklus ketiga hanya diarahkan pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pada aspek tertentu dari hasil observasi pada

waktu belajar mengajar berlangsung. Indikator keberhasilan dari siklus ini diukur dari kemampuan setiap siswa dalam mengambil kesimpulan akhir pembelajaran dan mampu menjawab/ menyelesaikan semua tugas tes yang diberikan.⁴⁵

D. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrumen pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Soal Tes

Soal adalah tes yang dilakukan terhadap siswa yang mencakup pengetahuan dan keterampilan segala kegiatan proses belajar mengajar.⁴⁶ Soal tes ini diadakan bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa pada materi tersebut sebelum proses pembelajaran berlangsung. Soal tes ini berjumlah 20 soal untuk mengetahui pemahaman dasar siswa pada materi yang akan diajarkan tersebut. Soal tes tersebut dibuat merujuk pada buku dan internet.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi ini peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber penelitian. Sambil

⁴⁵ Mina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 156.

⁴⁶ Salwatul Zuhra, *Penerapan Metode Pembelajaran Tipe STAD dengan Multimedia untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa di SMPN 2 Banda Aceh pada Materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia "Skripsi"*, (Banda Aceh: UIN Ar-raniry Press, 2016), h. 53.

melakukan pengamatan, peneliti juga ikut melakukan apa yang dilakukan oleh sumber data.⁴⁷ Observer melakukan observasi terhadap peneliti dalam melakukan penelitian yang dilakukan oleh partner penelitian. Partner dalam penelitian ini yang dilakukan oleh saudari Sultia Linika Sari.

2. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap bahan pelajaran yang telah dilakukan oleh pengajar.⁴⁸ Tes ini dilakukan setelah selesai pembelajaran yang bertujuan untuk melihat kemampuan hasil pembelajaran pada materi yang ditentukan pada hari itu.

F. Teknik Analisis Data

1. Aktivitas belajar siswa dan lembar respon belajar siswa

Data aktivitas belajar siswa dan lembar respon belajar siswa akan diolah dengan menggunakan rumus analisis deskriptif.

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

P = Angka presentase

f = Frekuensi aspek yang diamati

n = Jumlah keseluruhan sampel yang diteliti⁴⁹

⁴⁷ Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan.....*

⁴⁸ Mina Sanjaya, *Penelitian Tindakan kelas.....*, h. 99.

⁴⁹ Aquarini, Artini Suparma, Deli Anhar, .Iklim Komunikasi RRI Palangka Raya sebagai Lembaga Penyiaran Publik, *Jurnal Komunikasi Bisnis dan Manajemen* Vol 1, No. 1 Januari 2014. h. 96.

Menurut Sugiyono, kriteria klasifikasi presentase dan aktivitas siswa selama pembelajaran adalah :

Skor	Presentase	Kategori penilaian
1	0% - 20%	Gagal
2	21% - 40%	Kurang
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Baik
5	81% - 100%	Sangat baik

Data yang diperoleh dari hasil ketuntasan tes dianalisis dengan menggunakan rumus ketuntasan belajar siswa pada kelas VII-A dapat meningkat. Adapun teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mendapatkan ketuntasan hasil belajar pada materi ciri-ciri makhluk hidup yaitu dengan menggunakan rumus analisis deskriptif

2. Ketercapaian ketuntasan hasil belajar siswa

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Dengan keterangan

P= Jumlah skor yang dicapai siswa

f= Banyak siswa yang telah tuntas

n= Jumlah siswa⁵⁰

Rumus di atas digunakan untuk melihat ketercapaian ketuntasan hasil belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup yang secara individu dan klasikal.

⁵⁰ Anas Sudjana, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 43.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Aktivitas Belajar Siswa yang Diajarkan dengan Pembelajaran Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa hampir semua siswa tuntas dengan diterapkannya pembelajaran yang diajarkan dengan metode bermain peran (*role playing*) pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Aktivitas siswa dilihat dengan cara observasi dan dibuat terdiri dari 8 pernyataan yang tujuannya untuk mengetahui aktivitas siswa terhadap pembelajaran di kelas pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Aktivitas siswa pada siklus I belum menunjukkan hasil yang begitu baik, karena siswa masih belum aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan belum bekerjasama dalam kelompok. Aktivitas siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1. Aktivitas Siswa dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Siklus I

No	Indikator	Pernyataan	Tingkat Kemampuan			
			1	2	3	4
1.	(<i>Emotional activities</i>)	Mempersiapkan diri sebelum menerima pelajaran		Cukup		
2.	(<i>Visual activities</i>)	Memperhatikan penampilan skenario yang ditayangkan oleh kelompok lain	Kurang baik			
3.	(<i>listening activities</i>)	Mendengarkan penjelasan yang diberikan guru	Kurang baik			

No	Indikator	Pernyataan	Tingkat Kemampuan			
			1	2	3	4
4.	(oral activities))	Bertanya dan menjawab pertanyaan dalam pembelajaran		Cukup		
5.	(writing activities)	Mencatat hal penting dalam pembelajaran		Cukup		
6.	(motor activities)	Berdiskusi dengan teman untuk memecahkan masalah dalam diskusi			Baik	
7.	(oral activities dan mental activities)	Mempresentasikan hasil diskusi kepada seluruh teman di kelas			Baik	
8.	(listening activities dan oral activities)	Mendengarkan dan menanggapi hasil presentasi diskusi kelompok lain			Baik	
Jumlah				17		
Persentase				53,12%		

Sumber: Hasil Penelitian di SMPN 10 Banda Aceh 2016

Berdasarkan Tabel 4.1, hasil observasi pada siklus I yang telah dilakukan pada saat penelitian dapat diketahui bahwa terlihat dari beberapa siswa yang aktivitas belajarnya meningkat dari penerapan pembelajaran sebelumnya, namun peningkatannya masih dalam kategori cukup setelah penerapan belajar dengan metode bermain peran (*role playing*) dalam materi ciri-ciri makhluk hidup, oleh karena itu dilakukan siklus yang kedua.

Hasil refleksi untuk aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus I juga masih memiliki kekurangan, khususnya pada saat menjawab pertanyaan yang diberikan guru dan bekerja sama dalam kelompok. Hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang diterapkan dengan metode bermain peran (*role playing*) oleh karena itu, pada siklus

berikutnya guru perlu memberikan motivasi pada setiap kelompok untuk saling bekerjasama dan menjalin kekompakan antara teman dalam satu kelompok. Aktivitas siswa pada siklus II terdapat perbedaan yang lebih meningkat dari siklus I yaitu meningkatnya nilai persentase dari 53,12% (kategori cukup) meningkat menjadi 71,87% (kategori baik), adapun tingkat kemampuan siswa agar lebih jelas setiap skor yang diperoleh, maka dibuat seperti yang tertulis pada Tabel 4.7.

Tabel 4.2. Aktivitas Siswa dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Siklus II

No	Indikator	Pernyataan	Tingkat Kemampuan			
			1	2	3	4
1.	<i>(Emotional activities)</i>	Mempersiapkan diri sebelum menerima pelajaran		Cukup		
2.	<i>(Visual activities)</i>	Memperhatikan penampilan skenario yang ditayangkan oleh kelompok lain			Baik	
3.	<i>(listening activities)</i>	Mendengarkan penjelasan yang diberikan guru			Baik	
4.	<i>(oral activities)</i>	Bertanya dan menjawab pertanyaan dalam pembelajaran			Baik	
5.	<i>(writing activities)</i>	Mencatat hal penting dalam pembelajaran		Cukup		
6.	<i>(motor activities)</i>	Berdiskusi dengan teman untuk memecahkan masalah dalam diskusi			Baik	
7.	<i>(oral activities dan mental activities)</i>	Mempresentasikan hasil diskusi kepada seluruh teman di kelas				Baik sekali
8.	<i>(listening activities dan oral activities)</i>	Mendengarkan dan menanggapi hasil presentasi diskusi kelompok lain			Baik	
Jumlah			23			
Persentase			71,87%			

Sumber: Hasil Penelitian di SMPN 10 Banda Aceh 2016

Berdasarkan hasil pengamatan observasi terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada Tabel 4.2 menunjukkan bahwa nilai persentase secara klasikal yang diperoleh siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus II meningkat dari sebelumnya yaitu masuk kedalam kategori baik dengan jumlah nilai persentase 71,87%.

Hasil refleksi untuk aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus II juga masih memiliki kekurangan pada bagian tertentu, namun hampir sebagian siswa yang sudah mulai menyukai metode pembelajaran yang peneliti terapkan. Hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang diterapkan peneliti tersebut oleh karena itu, pada siklus berikutnya guru perlu memberikan motivasi lagi pada setiap kelompok untuk saling bekerjasama dan menjalin kekompakan antara teman dalam satu kelompok dengan kelompok yang lainnya. Hasil observasi aktivitas siswa untuk siklus III yang lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3. Aktivitas Siswa dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Siklus III

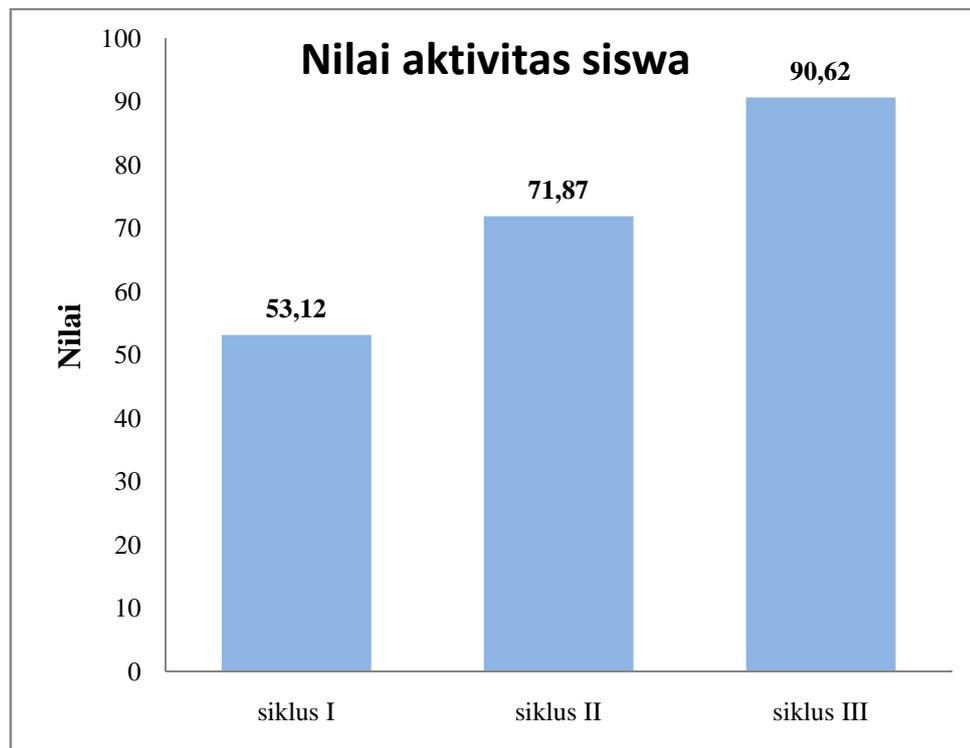
No	Indikator	Pernyataan	Tingkat Kemampuan			
			1	2	3	4
1.	(<i>Emotional activities</i>)	Mempersiapkan diri sebelum menerima pelajaran				Baik sekali
2.	(<i>Visual activities</i>)	Memperhatikan penampilan skenario yang ditayangkan oleh kelompok lain				Baik sekali
3.	(<i>listening activities</i>)	Mendengarkan penjelasan yang diberikan guru			Baik	

No	Indikator	Pernyataan	Tingkat Kemampuan			
			1	2	3	4
4.	<i>(oral activities)</i>	Bertanya dan menjawab pertanyaan dalam pembelajaran			Baik	
5.	<i>(writing activities)</i>	Mencatat hal penting dalam pembelajaran			Baik	
6.	<i>(motor activities)</i>	Berdiskusi dengan teman untuk memecahkan masalah dalam diskusi				Baik sekali
7.	<i>(oral activities dan mental activities)</i>	Mempresentasikan hasil diskusi kepada seluruh teman di kelas				Baik sekali
8.	<i>(listening activities dan oral activities)</i>	Mendengarkan dan menanggapi hasil presentasi diskusi kelompok lain				Baik sekali
Jumlah			29			
Persentase			90,62%			

Sumber: Hasil Penelitian di SMPN 10 Banda Aceh 2016

Berdasarkan hasil pengamatan observasi terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan metode bermain peran pada Tabel 4.3 menunjukkan bahwa nilai pada aktivitas belajar siswa yang diperoleh siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus III tergolong kedalam kategori sangat baik dengan nilai persentase 90,62%.

Adapun hasil refleksi aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran pada siklus III juga sudah ada peningkatan hasil yang maksimal yaitu 90,62% yang termasuk dalam kategori baik sekali. Hal ini disebabkan karena siswa sudah mulai serius dalam mendengarkan penjelasan guru. Untuk lebih memahami dalam melihat hasil observasi dari setiap siklusnya, dibuatlah hasil persentase yang tertulis pada Tabel 4.4



Gambar 4.1 Grafik Aktivitas Siswa pada Siklus I, II dan III

Berdasarkan Gambar 4.1 terlihat bahwa setiap siklusnya ada peningkatan aktivitas siswa untuk menyukai cara pembelajaran dengan penerapan metode bermain peran pada materi ciri-ciri makhluk hidup. Hasil presentasi pada gambar 4.1 terlihat pada siklus I nilainya masih 53,12% masih tergolong kedalam kategori cukup dalam mengikuti pembelajaran, kemudian dilanjutkan siklus II, pada siklus II terlihat adanya peningkatan aktivitas yaitu 71,87% meningkat menjadi katogeri yang baik dalam mengikuti pembelajaran, karena pada siklus II nilai aktivitas siswa masih tergolong kedalam kategori baik, kemudian dilanjutkan kembali siklus III, pada siklus III baru terlihat bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat meningkat yaitu 90,62% sudah tergolong kedalam kategori baik sekali.

2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa yang Diajarkan dengan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup

Berdasarkan hasil penelitian pada penerapan metode bermain peran (*role playing*) terhadap ketuntasan hasil belajar siswa yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa, hampir semua siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan cara penerapan metode bermain peran ini, yang disesuaikan dengan nilai KKM dapat diketahui dengan melihat hasil tes akhir yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai. Ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa terlihat adanya peningkatan menjadi lebih baik, jika dibandingkan dengan hasil belajar yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional. Hasil KKM yang ditetapkan di SMPN 10 Banda Aceh untuk mata pelajaran IPA adalah 75. Ketuntasan hasil belajar siswa dalam penerapan metode bermain peran pada materi ciri-ciri makhluk hidup dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.5. Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal dengan Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Di SMPN 10 Banda Aceh.

No	Ketuntasan	Frekuensi (F)			Persentase (%)		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Tuntas	4	12	17	18,18%	54,54%	77,27%
2.	Belum tuntas	18	10	5	81,82%	45,46%	22,73%
	Jumlah		22		100%	100%	100%

Sumber: Hasil Tes Siklus I, Siklus II dan Siklus III di SMPN 10 Banda Aceh 2016

Ketuntasan hasil belajar siswa pada Tabel 4.4 menjelaskan bahwa hasil belajar siswa secara klasikal dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada materi pembelajaran ciri-ciri makhluk hidup telah mencapai

ketuntasan tampak pada siklus III. Penelitian ini dilaksanakan dengan tiga siklus, adapun uraian pelaksanaan tiap siklusnya adalah sebagai berikut:

a. Siklus I

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus pertama ini meliputi tahap perencanaan pembelajaran, penerapan metode bermain peran, pengenalan materi, pelaksanaan pembelajaran observasi dan refleksi. Setelah berlangsungnya proses belajar mengajar pada RPP siklus I, guru memberikan tes akhir dengan jumlah 20 soal *multiple choice* yang diikuti oleh 22 siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil tes belajar pada siklus I pada materi ciri-ciri makhluk hidup dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*), dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.6. Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai		Keterangan
		Tulis	Rata-rata nilai(KKM)	
1	X1	70	75	Tidak tuntas
2	X2	70	75	Tidak tuntas
3	X3	40	75	Tidak tuntas
4	X4	25	75	Tidak tuntas
5	X5	45	75	Tidak tuntas
6	X6	35	75	Tidak tuntas
7	X7	30	75	Tidak tuntas
8	X8	75	75	Tuntas
9	X9	75	75	Tuntas
10	X10	55	75	Tidak tuntas
11	X11	65	75	Tidak tuntas
12	X12	40	75	Tidak tuntas
13	X13	55	75	Tidak tuntas
14	X14	50	75	Tidak tuntas
15	X15	50	75	Tidak tuntas
16	X16	45	75	Tidak tuntas
17	X17	80	75	Tuntas
18	X18	50	75	Tidak tuntas

No	Nama Siswa	Nilai		Keterangan
		Tulis	Rata-rata nilai(KKM)	
19	X19	75	75	Tuntas
20	X20	60	75	Tidak tuntas
21	X21	55	75	Tidak tuntas
22	X22	55	75	Tidak tuntas
Jumlah yang lulus				4
Persentase				18,18%

Sumber: Hasil Penelitian di SMPN 10 Banda Aceh 2016

Berdasarkan Tabel 4.5 diketahui bahwa penggunaan metode bermain peran terhadap hasil ketuntasan belajar siswa meningkat bila dibandingkan dengan cara penggunaan metode pembelajaran konvensional. Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sebanyak 4 siswa atau 18,18%, sedangkan sebanyak 18 siswa atau 81,82% belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Hasil penelitian pada siklus I meningkat dari hasil pembelajaran yang konvensional namun masih tergolong kedalam kategori yang masih gagal. Hal ini dikategorikan berkemungkinan karena siswa belum terbiasa dengan metode bermain peran dan juga belum memahaminya.

Berdasarkan hasil refleksi tes akhir pada siklus I sebanyak 4 siswa atau 18,18%, sudah tuntas belajar, sedangkan sebanyak 18 siswa atau 81,82% belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Hasil belajar siswa pada siklus I belum memenuhi KKM secara klasikal yaitu 75 yang masih tergolong kriteria yang kurang.

b. Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan mulai hari Senin tanggal 10 Oktober 2016. Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus ini hampir sama dengan kegiatan pada siklus I yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan yang dilakukan pada siklus II meliputi tahap perbaikan perencanaan, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi pada siklus II, observasi dan evaluasi. Setelah berlangsungnya proses belajar mengajar pada RPP siklus II, guru juga memberikan tes akhir dengan jumlah 20 soal *multiple choice* yang diikuti oleh 22 siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil tes belajar siswa pada siklus II dengan menggunakan metode bermain peran pada materi ciri-ciri makhluk hidup dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.7. Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai		Keterangan
		Tulis	Rata-rata nilai (KKM)	
1	X1	75	75	Tuntas
2	X2	65	75	Tidak tuntas
3	X3	75	75	Tuntas
4	X4	65	75	Tidak tuntas
5	X5	75	75	Tuntas
6	X6	75	75	Tuntas
7	X7	55	75	Tidak tuntas
8	X8	80	75	Tuntas
9	X9	80	75	Tuntas
10	X10	50	75	Tidak tuntas
11	X11	75	75	Tuntas
12	X12	55	75	Tidak tuntas
13	X13	65	75	Tidak tuntas
14	X14	75	75	Tuntas
15	X15	60	75	Tidak tuntas
16	X16	55	75	Tidak tuntas
17	X17	80	75	Tuntas

No	Nama Siswa	Nilai		Keterangan
		Tulis	Rata-rata nilai(KKM)	
18	X18	65	75	Tidak tuntas
19	X19	80	75	Tuntas
20	X20	45	75	Tidak tuntas
21	X21	75	75	Tuntas
22	X22	80	75	Tuntas
Jumlah				12
Persentase				54,54%

Sumber: Hasil Penelitian di SMPN 10 Banda Aceh, 2016

Berdasarkan Tabel 4.6, menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sebanyak 12 siswa atau 54,54% sedangkan sebanyak 10 siswa atau 45,46% belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal, sudah ada peningkatan namun masih dalam kriteria penilaian yang kurang.

Berdasarkan hasil ferleksi tes akhir pada siklus II sebanyak 12 siswa yang sudah tuntas belajar, sedangkan sebanyak 10 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Hasil belajar siswa pada siklus II juga belum sepenuhnya memenuhi nilai KKM secara klasikal yaitu 75, baru sebagian besar dari mereka yang sudah mulai tampak menyukai dan tuntas dalam pembelajaran dengan metode yang diterapkan oleh peneliti.

c. Siklus III

Kegiatan yang dilakukan pada siklus III meliputi tahap perbaikan pelaksanaan kegiatan dan evaluasi pada siklus III.

Pelaksanaan pembelajaran siklus III dilaksanakan mulai hari Senin tanggal 17 Oktober 2016 dan berakhir sampai tanggal 21 Oktober 2016. Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus ini hampir sama dengan kegiatan pada siklus II yaitu

kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir, hanya dilakukan perbaikan dari siklus I dan II.

Setelah berlangsungnya proses belajar mengajar pada RPP siklus III, guru juga memberikan tes akhir dengan jumlah 20 soal dengan model soal *multiple choice* yang diikuti oleh 21 siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa, satu orang siswa berhalangan sakit, oleh karena itu tidak bisa hadir kesekolah untuk mengikuti pembelajaran pada hari itu. Hasil tes belajar siswa pada siklus III dengan menggunakan metode bermain peran pada materi ciri-ciri makhluk hidup dapat dilihat pada Tabel 4.7.

Tabel 4.8. Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus III

No	Nama Siswa	Nilai		Keterangan
		Tulis	Rata-rata nilai (KKM)	
1	X1	-	75	-
2	X2	80	75	Tuntas
3	X3	80	75	Tuntas
4	X4	75	75	Tuntas
5	X5	60	75	Tidak tuntas
6	X6	75	75	Tuntas
7	X7	60	75	Tidak tuntas
8	X8	80	75	Tuntas
9	X9	100	75	Tuntas
10	X10	65	75	Tidak tuntas
11	X11	75	75	Tuntas
12	X12	90	75	Tuntas
13	X13	75	75	Tuntas
14	X14	85	75	Tuntas
15	X15	75	75	Tuntas
16	X16	75	75	Tuntas
17	X17	100	75	Tuntas
18	X18	75	75	Tuntas
19	X19	100	75	Tuntas
20	X20	75	75	Tuntas

No	Nama Siswa	Tulis	Nilai		Keterangan
				Rata-rata nilai (KKM)	
21	X21	65		75	Tidak tuntas
22	X22	75		75	Tuntas
		Jumlah			17
		Persentase			77,27%

Sumber: Hasil Penelitian di SMPN10 Banda Aceh 2016

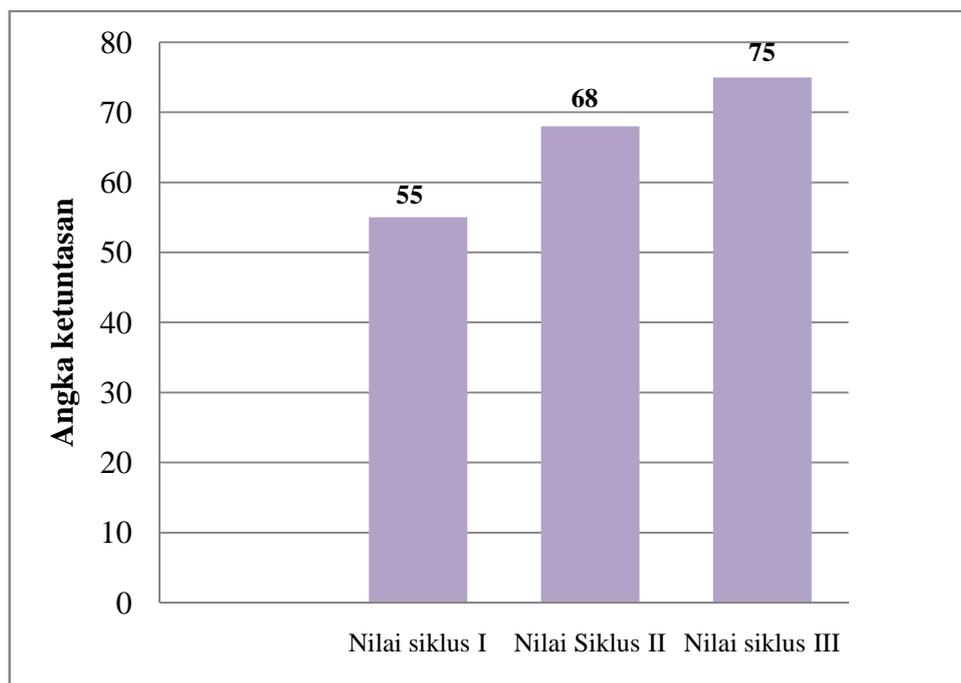
Berdasarkan Tabel 4.7 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara klasikal sebanyak 17 siswa, sedangkan hanya 4 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar, dan satu siswa lagi tidak dapat hadir karena sakit. dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa melalui penggunaan metode bermain peran pada materi ciri-ciri makhluk hidup sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

Berdasarkan hasil refleksi tes akhir pada siklus III sebanyak 17 siswa yang sudah tuntas belajar, sedangkan sebanyak 4 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal, dan satu orang yang tidak dapat mengikuti pembelajaran karena berhalangan sakit. Hasil belajar siswa pada siklus III juga belum sepenuhnya memenuhi nilai KKM secara klasikal yaitu 75, namun sebagian besar yaitu sekitar 77% dari mereka yang sudah tampak menyukai dan tuntas dalam pembelajaran dengan metode yang diterapkan oleh peneliti. Hasil penilaian dari tabel 4.7 menjelaskan bahwa hasil ketuntasan belajar siswa tergolong kedalam kategori baik yaitu 77,27% Berdasarkan nilai dari keseluruhan siklus I, II, dan III telah terlihat ketuntasan secara rata-rata, yang terlihat pada Tabel 4.8.

Tabel 4.9. Hasil Keseluruhan Nilai Ketuntasan Siswa dan Nilai Rata-rata dengan Menggunakan Pembelajaran Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup.

No	Inisial Nama	Nilai		
		Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Nilai siklus III
1	X1	70	75	-
2	X2	70	65	80
3	X3	40	75	80
4	X4	25	65	75
5	X5	45	75	60
6	X6	35	75	75
7	X7	30	55	60
8	X8	75	80	80
9	X9	75	80	100
10	X10	55	50	65
11	X11	65	75	75
12	X12	40	55	90
13	X13	55	65	75
14	X14	50	75	85
15	X15	50	60	75
16	X16	45	55	75
17	X17	80	80	100
18	X18	50	65	75
19	X19	75	80	100
20	X20	60	45	75
21	X21	55	75	65
22	X22	55	80	75
Jumlah		1200	1505	1640
Rata-rata		55%	68%	75%

Berdasarkan nilai pada setiap siklus di pada Tabel 4.8, ketuntasan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata pada siklus I rata-rata 55%, siklus II nilai rata-rata 68%, dan nilai pada siklus III rata-ratanya 75%. Dari hasil analisis data tersebut supaya lebih mudah dipahami, maka dibuat gambar grafik nilai perbandingan hasil belajar siswa secara rata-rata pada kelas VII-A pada setiap siklusnya, yang terlihat pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Berdasarkan Nilai pada Setiap Siklus

Berdasarkan Gambar 4.2 dapat diketahui bahwa hasil belajar Biologi siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup dengan penerapan metode bermain peran (*role playing*) tergolong dalam kategori baik dan tuntas bila dibandingkan dengan proses pembelajaran yang biasa seperti metode ceramah. Nilai persentase rata-rata pada siklus I 55% masih tergolong kedalam kategori kurang tuntas, kemudian dilakukan siklus yang kedua, nilai siklus II 68% tergolong kedalam kategori baik namun dilakukan kembali siklus III dan mencapai memperoleh nilai persentase rata-rata 75% tuntas dan tergolong kedalam kategori baik juga, namun telah terjadi banyak peningkatan dari sebelumnya.

B. Pembahasan

1. Aktivitas Belajar Siswa yang Diajarkan dengan Pembelajaran Penerapan Metode Bermain Peran pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup

Berdasarkan hasil pengamatan observasi aktivitas siswa kelas VII-A di SMPN 10 Banda Aceh dengan menggunakan metode pembelajaran metode bermain peran pada materi ciri-ciri makhluk hidup dari mulai siklus I sampai siklus III yang telah di paparkan bahwa aktivitas siswa yang telah menunjukkan adanya peningkatan karena metode tersebut adalah tampak pada siklus II dan III dengan alasan mereka menyukai cara belajar dengan metode yang peneliti terapkan saat penelitian.

Hal ini dapat di lihat nilai persentase pada siklus I dengan nilai persentase 53,12% dengan kategori cukup, setelah di lakukan refleksi dengan observer dan patner penelitian, kelemahan dari metode bermain peran pada siklus I ini adalah, peneliti belum menyampaikan secara maksimal tentang aturan dan langkah-langkah bermain peran tersebut sehingga tidak semua bisa mengerti apa yang disampaikan oleh peneliti, ada siswa bekerja sesuai pemahaman yang dia tangkap tetapi tidak sesuai dengan apa yang disampaikan oleh peneliti, setelah peneliti menyampaikan langkah-langkah bermain peran, peneliti langsung menugaskan siswa untuk melakukan peranannya dan kemudian siswa diberi tugas berupa soal dari yang mereka tampilkan, dengan mereka yang kurang mengerti dan mungkin takut bertanya, siswa tersebut mengerjakan soal yang telah diberikan dan mereka mendapatkan nilai yang tidak memuaskan bagi peneliti.

Berdasarkan hasil data yang didapatkan, nilai aktivitas pada siklus I yang paling rendah adalah pada indikator *visual activities* dan *listening activities*, dan yang sudah terlihat baik adalah pada indikator *motor activities*, *oral activities* dan *mental activities* dan *listening activities* dan *oral activities*, menurut pengamatan observer dan peneliti, siswa belum memahami karena siswa tersebut belum pernah diajarkan untuk mengenal metode bermain peran. Jadi mereka terlihat kurang memperdulikan pembelajaran dengan cara tersebut walaupun ada diantaranya yang sudah mulai mengerti. Oleh karenanya dilakukan kembali siklus II untuk melihat peningkatan dengan menerapkan rencana baru. dengan metode yang sama dan siklus yang berbeda

Siklus II mulai meningkat sedikit dengan nilai persentase adalah 71,87% dengan kategori baik. Kelebihan metode bermain peran yang dilakukan pada siklus II ini adalah peneliti melakukan pengulangan untuk langkah-langkah metode bermain peran yang akan siswa lakukan, dan memberikannya motivasi dan suport supaya mereka melakukan peranannya dengan baik dan betul-betul memperagakannya sesuai yang diharapkan. Adanya motivasi yang diberikan siswa jadi serius melakukan peranannya walaupun masih ada satu dua orang yang masih kurang serius namun setelah mereka di berikan tugas dan merekapun mengerjakannya dengan baik serta mereka mendapatkan nilai yang baik pula yaitu meningkat menjadi 71,87% termasuk kedalam kategori baik.

Peningkatan nilai aktivitas yang telah terjadi pada siklus II yaitu pada indikator *visual activities* dari yang kurag baik menjadi baik, *listening activities* dari yang kurang baik juga meningkat menjadi baik, *oral activities* dan *mental*

activities meningkat menjadi baik sekali walaupun masih ada poin yang tetap cukup seperti *emotional activities* dan *writing activities*, berkemungkinan mereka masih memperhatikan dari bidang yang lainnya seperti memperagakan peranannya masing-masing.

Siklus III telah tampak sangat meningkat dengan nilai persentase 90,62% dan sudah mencapai kategori baik sekali. Kelebihan dan cara yang bisa membuat hasil aktivitas meningkat adalah dengan melakukan penguatan pengulangan langkah-langkah kegiatan bermain peran dan menjelaskan lagi lebih rinci serta memberi suport yang lebih kepada siswa supaya mereka bisa lebih giat lagi untuk melakukan kegiatan dan tugas yang diberikan, dengan selalu di ulang-ulang motivasi, siswa menjadi lebih mempersiapkan diri sebelum pelajaran dimulai karena ingin mendapatkan nilai yang bagus dan mereka pun berhasil atas usahanya untuk mempelajari yang diberikan oleh peneliti. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti berhasil meningkatkan aktivitas belajar di SMPN 10 Banda Aceh dengan menggunakan metode bermain peran.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*), telah tergambarkan pada Gambar 4.1 menunjukkan bahwa nilai persentase yang diperoleh siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus I dengan kategori cukup, oleh karenanya dilanjutkan siklus II dan dilanjutkan siklus III untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan melihat aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan ternyata pada siklus III terlihat peningkatan aktivitas siswa dalam hal mengikuti proses

pebelajaran, mereka sangat menyukainya dan merasa senang saat mereka memperagakan sendiri.

Proses pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*) memberikan pengalaman belajar secara langsung dengan melibatkan siswa dalam proses percobaan yang akan menumbuhkan aktivitas yang lebih dalam proses pembelajaran,⁵³ hal ini sesuai dengan hasil belajar siswa yang diperoleh. Proses pembelajaran dengan melakukan percobaan metode bermain peran pada materi ciri-ciri makhluk hidup siswa dapat merasakan suasana yang aktif dari mempersiapkan diri untuk menampilkan peranannya.

2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa yang Diajarkan dengan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) pada Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran menunjukkan bahwa sangat bagus untuk ketuntasan belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I ini dilaksanakan mulai tanggal 3 dan tanggal 7 Oktober 2016, dalam tahap siklus ini tahapan pembelajarannya disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat, mulai dari kegiatan pembukaan, kegiatan inti sampai dengan kegiatan yang penutup.

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa siswa merasa lebih tuntas ketika diterapkan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role*

⁵³ Cut Rovi Anita, Penerapan Metode Eksperimen dan Media Audio Visual pada Pembelajaran Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan di SMPN 4 Ganting, Simeulue Timur Kabupaten Simeulue, "*Skripsi*", (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Press, 2014), h. 79.

playing), karena metode bermain peran ini merupakan salah satu cara yang berbeda dan belum pernah mereka dapatkan, selama menduduki bangku di SMPN 10 Banda Aceh tersebut, oleh karena itu mereka sangat bersemangat untuk melakukannya walaupun ada yang kurang serius dari mereka, hasil yang didapatkan siswa tergolong kedalam kategori baik, karena telah tuntas melakukan pembelajaran dengan baik.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat menurut Syah belajar adalah tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan menetap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Melalui metode *role playing* (bermain peran), siswa dapat aktif mengembangkan kemampuan berbicara dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari siswa.⁵⁴

Hasil penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada siklus terakhir yaitu siklus III sebanyak 17 siswa berhasil mencapai ketuntasan dari 22 siswa, dan dapat dilihat juga ketuntasan belajar yang secara klasikal yang diperoleh oleh siswa yaitu sebanyak 77,27% siswa yang berhasil mencapai ketuntasan secara klasikal. Hal ini menandakan hampir semua siswa telah berhasil menuntaskan belajar baik secara klasikal maupun secara individual, artinya sebagian besar siswa telah mampu menguasai bahan ajaran yang diajarkan dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas VII A SMPN 10 Banda Aceh. Hal ini sangat sesuai dengan pendapat Winkel yang dalam bukunya

⁵⁴ Dita Tricandria Ningsih, Mugiadi, Herman Tarigan, Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar, *Jurnal skripsi*, Juni 2014, (Bandar Bandung: Universitas Lampung, 2014), h. 9.

dia menjelaskan bahwa “... ketuntasan belajar adalah suatu bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dalam memperoleh perubahan, cara, bersikap, bertingkah laku yang baru, bertindak cepat dan tepat secara optimum setelah proses belajar mengajar berlangsung”.⁵⁵ dengan melakukan tes dan melihat hasil tes tersebut, maka seseorang baru dapat melihat dan dapat diketahui, keberhasilan seseorang tersebut, berhasil ataupun tidak baik dalam bidang pendidikan dan yang lainnya.

⁵⁵ W.S. Winkel, *Psikologi Pendidikan*, Edisi Revisi, (Yogyakarta: Media Abadi, 2004), h. 5.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada materi ciri-ciri makhluk hidup terhadap ketuntasan hasil belajar di SMPN 10 Banda Aceh, maka simpulannya adalah:

1. Aktivitas belajar siswa dengan penerapan metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas VII SMPN 10 Banda Aceh membuat adanya peningkatan nilai yaitu pada siklus I hanya 53,12% (cukup), meningkat pada siklus II 71,87% (baik), dan untuk siklus III adalah baik sekali dengan jumlah nilai rata-rata 90,62% dan tergolong kedalam kategori sangat baik.
2. Penerapan metode bermain peran (*role playing*) dapat menuntaskan hasil belajar siswa pada materi ciri-ciri makhluk hidup di kelas VII SMPN 10 Banda Aceh. Nilai ketuntasan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dengan jumlah 18,81% (gagal), siklus II 54,54% (kurang) tuntas dan pada siklus III adalah 77,27% yang tergolong kedalam kategori baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengemukakan beberapa saran seperti berikut:

1. Guru-guru bidang studi Biologi hendaknya dapat menerapkan metode bermain peran (*role playing*) sebagai salah satu metode pembelajaran

yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar dan meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa, siswa merasa senang karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas tersebut, bukan hanya mendengarkan saja.

2. Metode bermain peran ini cocok dilakukan hampir kesetiap materi biologi. Jadi guru-guru biologi diharapkan agar bisa menerapkan metode pembelajaran dengan metode bermain peran ini, supaya siswa tidak merasa bosan belajar dengan cara belajar yang searah seperti ceramah.
3. Penjelasan tentang tata cara pembelajaran yang ingin dilakukan, sebaiknya guru untuk mendapatkan hasil yang maksimal, saat menjelaskan dilakukan berulang-ulang, supaya siswa bisa lebih mengerti dan lebih memahami materi yang akan kita sampaikan.
4. Peneliti juga berharap untuk peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan penelitian terhadap penerapan metode bermain peran (*role playing*) ini sebagai teknik untuk memperoleh data penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditiya Fadly. 2012. “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)”, *Jurnal Aditiya Fadly Juli 2012*, Universitas Negeri Malang.
- Anas Sudjana. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Campbell. 2000. *Biologi Jilid 3*, Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Dita Tricandria Ningsih, Mugiadi, Herman Tarigan. 2014. Metode Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar, *Jurnal skripsi*, Juni 2014. Bandar Bandung: Universitas Lampung.
- Hasnarosyida.esy.es. 2015 Ciri-ciri Makhluk Hidup, 15/05/2015. Diakses pada tanggal 27/12/2016 dari situs: <http://hasnarosyida.esy.es/wp-content/uploads/.png>.
- Imam Ibnu Katsir Asy-Syafi’i. 2012. *Tafsir Surat Al-‘alaq*, Diakses pada tanggal 9 September 2016 dari situs: <http://ibnumajjah.com/2012/06/11/tafsir-surat-al-alaq>.
- Kamsinah. 2008. Metode dalam Proses Pembelajaran: Studi tentang Ragam dan Implementasinya, *Jurnal Lentera Pendidikan, Vol. 11, No 1*, Juni 2008.
- Lady Boutiques. 2011. *Keep Calm And Trust Us As Recommended Seller*, <https://papierppoint.wordpress.com/2011/08/17/pengertiankognitif/13196>, (Diakses 21/08/2016).
- Masirul.com. 2016. *Ciri-Makhluk-Hidup-Bernafas. Jpg?Resize=320%2C190*, Juli 2016. Diakses pada tanggal 09 Januari 2017 dari situs: <https://i2.wp.com/masirul.com/wp-content/uploads>.
- Mina Sanjaya. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana.
- Moh. Uzer Usman. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhammad Khafid. 2008. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Ketuntasan Belajar Akuntansi: Motivasi Belajar sebagai Variabel *Intervening*, *Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 37, No. 1*, Juni 2008.

- Muhammad Risal. 2015. *Ciri-ciri Makhluk Hidup*, Desember 2015. Diakses pada tanggal 09 Januari 2017 dari situs: <http://www.cabangbiologi.net//berkembang-biak-reproduksi.html>.
- M. Quraish Shihab. 2002. *Tafsir Al-Mishbah*, Jakarta: Lentera Hati
- Octarina Nur Samijayani, Dwi Astharini. 2012. Penerapan Metode Simulasi Pra-Praktikum Menggunakan Graphic User Interface (GUI) Dan FDATool, Matlab, *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Sains dan Teknologi*, Vol. 1, No. 4, September 2012, Jakarta: Fakultas Sains dan Teknologi.
- Oemar Hamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saktiyono. 2004. *Biologi*, Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Salwatul Zuhra. 2016. Penerapan Metode Pembelajaran Tipe STAD dengan Multimedia untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa di SMPN 2 Banda Aceh pada Materi Sistem Pencernaan Makanan pada Manusia *Skripsi*, Banda Aceh: UIN Ar-raniry Press.
- Saptono S. 2003. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, Semarang: UNNES Press.
- Sardiman. 2007. *Interaksi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sudjana. 2016. *Pengertian, Definisi Hasil Belajar Siswa Menurut Para Ahli* <http://www.sarjanaku.com>., (Online) di akses tanggal 22 Februari 2016.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryosobroto B. 2004. *Proses Belajar Mengajar Disekolah*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyitno. 2015. Ciri Makhluk Hidup PPM Kulonprogo, *Jurnal Pendidikan Biologi FMIPA-UNY*.
- Syahkholid Nasution. 2012. Metode Konvensional dan Inkonvensional dalam Pembelajaran Bahasa Arab, *Didaktika Jurnal Pendidikan*, Vol 13 (1) Maret 2012.
- Syaiful Sagala. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Tien Kartini. 2007. Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi

I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, *Jurnal, Pendidikan Dasar* “
Nomor: 8 - Oktober 2007.

Widhadirane Triardhila K.N. Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Perilaku Prosocial Anak Tk A Lab. Um Kota Blitar, *Artikel* 225C 74A 923CD 335D 6435A 4FC 46BC 34C3, Universitas Negeri Malang: Malang.

Widodo, Lusi Widayanti. 2013. Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode *Problem Based Learning* pada Siswa Kelas Viia Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013, *Jurnal Fisika Indonesia No: 49, Vol XVII, Edisi April 2013*.

W.S. Winkel. 2004. *Psikologi Pendidikan*, Edisi Revisi, Yogyakarta:Media Abadi

Yuli Asnawati. 2015. *Pengertian Iritabilita dan Contohnya*, November 2015. Diakses pada tanggal 09 Januari 2017 dari situs: <http://www.pengetahuanalam.com/pengertian-iritabilita-dan-contohnya.html>.

_____. 2016. *Proses Pertumbuhan dan Perkembangan Hewan*, November 2016. Diakses pada tanggal 09 Januari 2017, dari situs: <http://www.pengetahuanalam.com//proses-pertumbuhan-dan-perkembangan-hewan.html>.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keputusan (SK) Penunjukan Pembimbing	69
2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry	70
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SMPN 10 Banda Aceh	72
4. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) I	73
5. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) II	93
6. Lembar Observasi.....	113
7. Instrumen Soal	115
8. Soal Tes	125
9. Foto Kegiatan	131

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Sarmiyati
 Nim : 281 223 218
 Fakultas/ Jurusan : Tarbiyah/ PBL
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Status : Belum Kawin
 Agama : Islam
 Kewargaan : WNI
 Tempat / Tanggal Lahir : Kutapanjang/ 15 Desember 1994
 Alamat Rumah : Jln. Inong Balee Lr. Bayeun No. 29 Darussalam
 HP : 0823 1681 5641

Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri Bukit Jaya Tamatan 2006
 SMP : SMP Negeri 1 Blangjerango Tamatan 2009
 SLTA : SMA Negeri 1 Kutapanjang Tamatan 2012
 Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Tamatan
 2017 (Tahun Lulus)

Data orang tua

Nama Ayah : Abu Kamar
 Nama Ibu : Sifah
 Pekerjaan Ayah : Tani
 Pekerjaan Ibu : Tani
 Alamat Lengkap : Desa Kerukunan Kutapanjang, Kecamatan
 Kuta panjang, Kabupaten Gayo Lues