

PERANAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *ROLE PLAYING* MENGGUNAKAN SISTEM PENCERNAAN MAKANAN PADA MANUSIA DI KELAS XI IPA SMA NEGERI 9 KOTA AMBON

Ali Awan

Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Unpatti Ambon
Gedung Jurusan PMIPA, Lantai 1, Jl. Ir. P. Putuhena, Kampus Poka

Email: aliawanprof@gmail.com

Abstract

Background: cooperative learning is an instructional model that can enable the students. Students are encouraged to collaborate in certain activities so that students are required to share information with other students to teach each other and learn from them. In cooperative learning, students were divided into groups consisting of two or more people. One model of learning is learning model cooperative role type of playing.

Methods: This study was conducted in January 2015-February 2015. The method used is the method of classroom action research (PTK). Techniques such as achievement test conducted before and after the learning activity is completed. The instrument used was a test of learning outcomes in the form of multiple choice with five options as much as 30 items. The population in this study were all class XI IPA SMAN 9 Ambon consisting of 3 classes. 3 classes of the population, is used as a sample of 2 class XI IPA 2 as an experimental class, and XI IPA 1 as the control class.

Results: Class experiments using cooperative learning model playing Role had an average pre-test ± 1.31 , post-test = 27.08, and grade control using direct instruction model had an average pre-test = 12.22, post test = 22.91. The results showed that there was an increase in learning outcomes of students who use cooperative learning model Role playing using the concept of the human digestive system in class XI IPA SMAN 9 Ambon.

Conclusion: There is an increase in student learning outcomes yang proses learning using cooperative learning model type talk think write on the concept of human excretion system in class XI IPA SMAN 9 Ambon.

Keywords: cooperative learning model, Role playing, digestive system in humans.

Abstrak

Latar Belakang: *Cooperatif Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa. Siswa didorong untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu sehingga siswa dituntut untuk berbagi informasi dengan siswa yang lainnya dan saling belajar mengajar sesama mereka. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Role playing*.

Metode: Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2015-Pebruari 2015. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpuland data berupa tes hasil belajar yang dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan belajar mengajar selesai. Instrumen yang digunakan adalah hasil belajar yang berbentuk pilihan ganda dengan 5 *options* sebanyak 30 butir soal. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPA SMA Negeri 9 Kota Ambon yang terdiri dari 3 kelas. Dari 3 kelas populasi, digunakan 2 kelas sebagai sampel yaitu kelas XI IPA 2 sebagai kelas eksperimen, dan XI IPA 1 sebagai kelas kontrol.

Hasil: Kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role palying* memiliki rata-rata *pre test* = 11,31, *post test* = 27,08 dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung memiliki rata-rata *pre test* = 12,22, *post test* = 22,91. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role playing* pada konsep sistem pencernaan pada manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 9 Kota Ambon.

Kesimpulan: Terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang roses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think talk write* pada konsep sistem ekskresi manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 9 Kota Ambon.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif, *Role Playing*, sistem pencernaan makanan pada manusia.

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan merupakan faktor penting yang dapat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran di sekolah yang akan meningkatkan penguasaan dan pemahaman terhadap konsep serta teknologi yang harus dimiliki siswa. Hal tersebut menuntut para pelaku pendidikan, terutama para guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Biologi SMA Negeri 9 Kota Ambon, dalam proses pembelajaran Biologi di kelas, guru umumnya menerapkan metode ceramah. Metode ini menyebabkan siswa cepat jenuh. Kejenuhan siswa dapat dilihat dari banyaknya siswa yang kurang memperhatikan guru pada saat guru mengajar dan siswa cenderung pasif. Hal ini menyebabkan kemampuan pemahaman siswa dalam pembelajaran Biologi kurang, sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, perlu adanya pengembangan dalam proses pembelajaran Biologi, sehingga tidak terkesan hanya mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa saja, tetapi juga membantu siswa membentuk pengetahuan serta memberdayakan mereka untuk mampu memecahkan masalah yang dihadapi.

Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal, dalam proses pembelajaran guru hendaknya menerapkan model pembelajaran. *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa. Siswa didorong untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu sehingga siswa dituntut untuk berbagi informasi dengan siswa yang lainnya dan saling belajar mengajar sesama mereka. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih. Salah satu model

pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Role playing*. Model pembelajaran yang diperkenalkan oleh Huinker dan Laughlin ini pada dasarnya dibangun melalui kegiatan berpikir, berbicara dan menulis. Siswa diminta membaca, membuat catatan kecil, menjelaskan, mendengar, membagi ide bersama teman dalam kelompok, kemudian bermain peran sesuai dengan tugas yang dibebankan kepada masing-masing siswa. Dengan model pembelajaran kooperatif ini, siswa dapat belajar bukan hanya dari guru tetapi juga dari sesama anggota kelompoknya, sehingga diharapkan siswa dapat meningkatkan minat, dan aktivitas belajarnya.

METODE

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI IPA SMA Negeri 9 Kota Ambon Tahun pelajaran 2014/2015 sebanyak 3 kelas yang berjumlah 106 orang siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 2 kelas yaitu kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 2 sebagai kontrol. Penelitian menggunakan siklus, dengan Desain penelitian yang dilakukan adalah *pre test-post control group design*. Menurut Sugiyono (2010:112):

Rancangan:

R 0₁ x 0₂

R 0₃ 0₄

Keterangan:

R : randomisasi

0₁ : *pre test* pada kelas eksperimen

0₂ : *post test* pada kelas eksperimen

0₃ : *pre test* pada kelas kontrol

0₄ : *post test* pada kelas kontrol

X : *treatment* dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think talk write*

Dalam disain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pre test* (tes awal) dengan soal yang telah di uji validitas dan reliabilitas. Selanjutnya untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh perlakuan, diberikan *post test* (tes akhir) pada kedua kelas tersebut.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa pada konsep Sistem Pencernaan pada Manusia. Tes berupa pilihan ganda dengan 5 (lima) *option* dengan jumlah 50 soal. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 9 Kota Ambon semester pertama tahun pelajaran 2014/2015.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dari Hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 9 Kota Ambon menunjukkan bahwa ada peningkatan dan perbedaan hasil belajar siswa di kelas XI IPA 2 (kelas eksperimen) yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dan di kelas XI IPA 1 (kelas kontrol) yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran langsung.

Dapat dijelaskan skor rata-rata *pre test*, *post test* dan *N-gain* belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan diagram tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata skor *pre test* di kelas yang proses pembelajarannya menggunakan proses pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* (kelas eksperimen) adalah 11,31 dengan skor rata-rata *post test* 27,08. Sedangkan untuk kelas yang proses pembelajarannya menggunakan proses pembelajaran langsung rata-rata skor *pre test* 12,22, dan rata-rata skor *post test* 22,91. Rata-rata skor *pre test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda, sedangkan rata-rata skor *post test* di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor *post test* di kelas kontrol.

Pembahasan

Proses pembelajaran di kelas kontrol menggunakan model pembelajaran

langsung, dimulai dengan guru menyampaikan materi secara langsung kepada siswa. Setelah selesai menyampaikan materi, guru kemudian membimbing siswa untuk interaksi Tanya jawab apabila peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Selanjutnya guru memberikan kesimpulan. Dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas kontrol, siswa cenderung pasif karena hanya mendengar dan menerima semua informasi dari guru saja, sedangkan siswa tidak berperan dalam pembentukan pengetahuannya sendiri, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran yang disampaikan guru.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* diawali dengan tahap bermain peran, pada tahap ini setiap siswa membaca dan mempelajari topic yang diberikan oleh guru sesuai dengan perannya. Kemudian setelah membaca setiap siswa membuat catatan hasil bacaan dengan bahasa mereka sendiri. Tahap selanjutnya adalah menelaah hasil perannya pada diskusi kelompok dengan teman satu kelompoknya untuk membahas isi catatan yang telah mereka buat. Pada tahap ini siswa mengeluarkan pendapat, dan mencoba mencari jawaban dari hal-hal yang kurang mereka pahami yang ditemukan dalam topik masing-masing dipresentasikan. Dalam kegiatan presentasi terjadi diskusi dalam kelas, antara kelompok yang melakukan presentasi dan kelompok yang lain.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* lebih dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model pembelajaran langsung, karena dalam proses pembelajarannya siswa yang biasa tidak aktif menjadi lebih aktif sebab mereka dituntut untuk menguasai dan mengembangkan kemampuan dalam dirinya pada materi yang sedang dipelajari. Selain itu siswa, dapat berinteraksi dengan siswa lain dengan bertanya, bermain peran serta mengeluarkan pendapat sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Dengan susunan pembelajaran yang menyenangkan siswa lebih termotivasi belajar baik secara individu maupun kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *think talk write* pada konsep Sistem Ekskresi Manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 9 Kota Ambon.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sudjana, Nana. (2011). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Suprijono, Agus. (2012). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.