

Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabat Semester Gasal Tahun Pelajaran 2021/2022

Totok Hari Prasetyo

Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi

okvirsa@yahoo.com

(* Corresponding Author
okvirsa@yahoo.com

ARTICLE HISTORY

Received : 23-2-2022

Revised : 18-3-2022

Accepted : 17-4-2022

KEYWORDS

Model Pembelajaran,
Role Playing,
Hasil Belajar Biologi

ABSTRACT

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakannya guna membelajarkan anak didik. Guru yang mengajar dan anak didik yang belajar. Perpaduan dari kedua unsur manusiawi ini lahirlah interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya. Disana semua komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelum pengajaran dilaksanakan. Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh cerita. Hasil belajar adalah peningkatan perubahan kemampuan yang dimiliki setelah seseorang mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai atau yang diraih siswa mencakup segenap ranah psikologis siswa yang meliputi (Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik). Jadi pembelajaran dengan Role Playing merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut. Dalam penelitian ini, kegiatan siswa sangatlah menunjang dan mendukung kegiatan guru dalam melakukan Penerapan model pembelajaran role playing. Kegiatan siswa merupakan faktor utama yang berperan penting dalam peningkatan hasil belajar tiga ranah tersebut, kegiatan siswa, kegiatan guru, dan peningkatan hasil belajar siswa adalah tiga hal yang saling terkait satu dengan yang lain. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh data hasil belajar siswa, yaitu mendapat peningkatan dari sebelum siklus 75%, Siklus I 81,2% dan Siklus II 93,8% dari target ketuntasan klasikal sebesar 90% maka dapat disimpulkan jika Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dapat Meningkatkan Hasil Belajar mata pelajaran biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabat Semester Gasal Tahun Pelajaran 2021/2022.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



Pendahuluan

Kualitas Indeks Pembangunan Manusia (IPM) bangsa Indonesia sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Pendidikan memegang posisi sentral dalam meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa. Pembaharuan pendidikan harus terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, yaitu dengan memperbaiki kurikulum ataupun metode mengajar yang digunakan dalam proses pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dengan menghasilkan capaian pembelajaran yang berkualitas.

Pembaharuan-pembaharuan tersebut juga terjadi di bidang pembelajaran biologi, karena biologi merupakan salah satu bidang yang menyediakan berbagai pengalaman belajar untuk memahami konsep dan proses sains. Keterampilan proses ini meliputi keterampilan mengamati, mengajukan hipotesis, menggunakan alat dan bahan secara baik dan benar dengan selalu mempertimbangkan keamanan dan keselamatan kerja, mengajukan pertanyaan dan banyak lagi keterampilan lainnya yang menuntut siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran biologi, pemilihan pendekatan dan metode yang tepat juga merupakan suatu faktor yang sangat penting sebab disamping untuk pencapaian tujuan juga harus benar-benar mempertimbangkan karakteristik dan setting pembelajaran biologi tersebut. Selama ini guru menggunakan model pembelajaran dengan ceramah dan penugasan. Dalam pembelajaran ini guru lebih mendominasi dalam kegiatan belajar mengajar sedangkan siswa lebih berperan sebagai pendengar dan pencatat. Guru cenderung mentransfer pengetahuan yang dimiliki ke dalam pikiran siswa. Siswa diposisikan sebagai orang yang "tidak tau apa-apa". Akibatnya siswa menjadi pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar merupakan suatu sistem yang lengkap dan tidak terpisahkan dengan komponen pembelajaran yaitu input (berupa peserta didik, kurikulum, sarana prasarana), proses (berupa materi, metode, media, evaluasi), output dan feedback. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan kegiatan interaksi berupa umpan balik dan timbal balik antara guru dan siswa, interaksi ini dicapai dalam lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rustaman, 2003)

Mata pelajaran biologi membekali siswa dengan pengetahuan, ide, dan konsep tentang lingkungan alam, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah, termasuk investigasi, persiapan dan ideasi (Lestari, 2019)

Pembelajaran biologi di SMP dikembangkan sebagai mata pelajaran integrative science bukan sebagai pendidikan disiplin ilmu. Keduanya sebagai pendidikan berorientasi aplikatif, pengembangan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, dan pembangunan sikap peduli dan bertanggung jawab terhadap lingkungan alam dan sosial. Integrative science mempunyai makna memadukan berbagai aspek yaitu domain sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Dalam proses pembelajaran biologi, pemilihan pendekatan dan metode yang tepat juga merupakan suatu faktor yang sangat penting sebab disamping untuk pencapaian tujuan juga harus benar-benar mempertimbangkan karakteristik dan setting pembelajaran biologi tersebut. Selama ini guru menggunakan model pembelajaran dengan ceramah dan penugasan. Dalam pembelajaran ini guru lebih mendominasi dalam kegiatan belajar mengajar sedangkan siswa lebih berperan sebagai pendengar dan pencatat. Guru cenderung mentransfer pengetahuan yang dimiliki ke dalam pikiran siswa. Siswa diposisikan sebagai orang yang "tidak tau apa-apa". Akibatnya siswa menjadi pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Padahal guru dituntut melakukan proses pembelajaran yang efektif agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Pembelajaran yang efektif dapat mencapai tujuan pembelajaran, menurut Sutikno (2005:38) pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan harapan. Oleh karena itu banyak upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam meningkatkan kepentingan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran biologi yaitu dengan metode role playing.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diperoleh data dari guru mata pelajaran biologi, menunjukkan bahwa siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Kabat berjumlah 32 siswa, hampir 25% memiliki nilai biologi dibawah atau sama dengan nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Ada banyak faktor penyebab rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar dikelas diantaranya adalah : Siswa kurang memiliki kemampuan dalam merumuskan gagasan sendiri soal sains biologi, siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat, siswa cenderung cepat bosan memperhatikan pelajaran, kemudian ngobrol dengan pasangan duduknya dan siswa belum terbiasa bersaing dalam menyampaikan pendapat dalam biologi dengan teman yang lain.

Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakannya guna membelajarkan anak didik. Guru yang mengajar dan anak didik yang belajar. Perpaduan dari kedua unsur manusiawi ini lahirlah interaksi edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya. Disana semua komponen pengajaran diprankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelum pengajaran dilaksanakan (Djamarah dan Zain, 2006 : 37).

Peningkatan kualitas pendidikan secara dominan dipengaruhi oleh sistem pembelajaran, untuk itu perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan melalui proses pembelajaran. Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal yang datang dari dalam individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. Guru harus mampu mengkondisikan lingkungan pembelajaran sebaik mungkin untuk menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Kondisi lingkungan yang dapat menunjang terjadinya perubahan perilaku peserta didik adalah kondisi yang dapat membuat peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar tersebut ditandai dengan partisipasi peserta didik dalam melaksanakan tugas-tugas yang diberikan guru. Kenyataannya dalam proses pembelajaran saat ini belum menggambarkan kondisi tersebut.

Bermain Peran (Role Playing) model ini dirancang khususnya untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku. Disamping itu model ini digunakan pula untuk membentuk para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki ketrampilan sosial. Sebagai model mengajar, model ini mencoba membantu individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan berupaya memecahkan dilema-dilema sosial dengan bantuan kelompok. Karena itu pada dimensi sosial model ini memungkinkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama permasalahan interpersonal melalui cara-cara yang demokratis guna menghadapi situasi tersebut (Aunurrahman, 2009 : 155).

Role Playing adalah Pembelajaran dengan menggunakan metode drama dalam pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif pembelajaran. Dalam hal ini model Role Playing dapat diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, masalah yang dihadapi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kabat dalam pembelajaran biologi dimana dalam proses belajar, siswanya terlihat kurang begitu semangat dalam mengikuti Mata Pelajaran biologi sehingga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa tersebut.

Model Pembelajaran

Menurut Mills (dalam Suprijono, 2010:45) adalah bentuk representatif akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem. Model pembelajaran merupakan landasan praktek pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi pada tingkat operasional dikelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.

Model Pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun tutorial. Menurut Arends (dalam Suprijono, 2010:46), Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran,

lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Melalui Model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

a. Model Pembelajaran Role Playing

Pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Model ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu: (a) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil, dan (b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Role Playing adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Hisyam, 2004: 98). Role Playing dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi skenario. Hasil dari interaksi pembuat peran dengan skenario, individu-individu, atau teman lain dalam kelas, atau kedua-duanya belajar sesuatu tentang seseorang, problem dan situasi yang spesifik dari bidang studi tersebut (Vanment dalam Hisyam, 2004:100).

Model bermain peran (*Role playing*) adalah model yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama melakukan peran terbuka. Model ini dapat dipergunakan di dalam mempraktikkan isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Model ini menuntutkan guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang peragakan siswa (Yamin, 2008:87).

Menurut Mulyasa (2003:89), Pembelajaran dengan Role Playing ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta pengambilan keputusan. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Tahap pemilihan peran memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. dialog tetapi siswa bisa menambah dialog sendiri. Tahap berikutnya adalah menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Setelah semuanya siap maka dilakukan kegiatan pemeranan. Pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing sesuai yang terdapat pada skenario bermain peran. Dalam hal ini guru menghentikan permainan pada saat terjadi pertentangan agar memancing permasalahan agar didiskusikan. Masalah yang muncul dari bermain peran, dibahas pada tahap diskusi dan evaluasi.

Menurut Djamarah dan Zain (2006:88), *Role Playing* disebut juga metode sosiodrama. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial.

Langkah-langkah Role Playing:

- 1). Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
- 2). Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
- 3). Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.
- 4). Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau

pemeran.

- 5). Pemeranan, dalam tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6). Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- 7). Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan. Jadi pembelajaran dengan *Role Playing* merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut.

b. Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi

Menurut Sudjana (2009 : 22), Hasil belajar adalah "kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006 : 4), Hasil belajar merupakan hasil dari interaksi belajar mengajar yang ditandai dengan perubahan pola perilaku, pola pikir dan mental. Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah interaksi belajar mengajar yang ditandai dengan perubahan pola perilaku, pikir dan mental.

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu (Sudjana, 2009:3). Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar siswa. Jadi hasil belajar pada hakikatnya adalah suatu puncak proses belajar yang dapat merubah perilaku seseorang yang berhubungan dengan ketrampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Dan hasil belajar tersebut terjadi salah satunya disebabkan oleh pembelajaran yang baik dari guru. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal (Sudjana, 2009:39). Yang dimaksud faktor internal adalah seluruh mental yang meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, ketekunan, faktor fisik dan psikis. Sedangkan yang dimaksud dengan faktor eksternal adalah kondisi lingkungan, mutu/kualitas pengajaran (strategi pembelajaran), sarana dan performance guru. Kedua faktor diatas (kemampuan dan kualitas pengajaran) mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar yang meliputi segenap ranah (kognitif, afektif dan psikomotorik).

c. Mata Pelajaran Biologi

Biologi berasal dari bahasa latin, yang merupakan gabungan dari dua kata yaitu bios artinya makhluk hidup, dan logos artinya ilmu. Jadi biologi adalah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup (Depdiknas, 2002:2). Biologi sebagai salah satu bidang IPA yang menyediakan berbagai pengalaman belajar untuk memahami konsep dan proses sains". Keterampilan proses ini meliputi keterampilan mengamati, mengajukan hipotesis, menggunakan alat dan bahan secara baik dan benar dengan selalu mempertimbangkan keamanan dan keselamatan kerja, mengajukan pertanyaan, menggolongkan dan menafsirkan data, serta mengkomunikasikan hasil temuan secara lisan atau tertulis, menggali dan memilah informasi faktual yang relevan untuk menguji gagasan-gagasan atau memecahkan masalah sehari-hari.

Biologi adalah bagian dari sains (IPA) yaitu ilmu yang mencari penjelasan alami tentang fenomena yang diamati di alam semesta. Biologi merupakan wahana untuk meningkatkan pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai. Biologi berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam secara sistematis yaitu penguasaan kumpulan berupa fakta, konsep, prinsip, dan proses penemuan (Depdiknas, 2002:5-6)

Bidang Studi biologi adalah mata pelajaran yang menanamkan kesadaran terhadap keindahan dan keteraturan alam dengan cara memberikan pengalaman secara langsung berupa penguasaan kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, prinsip dan proses penemuan sehingga dapat meningkatkan keimanan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sebagai Warga Negara dan masyarakat.

Dalam pembelajaran role playing hasil belajar yang diamati dan dinilai adalah kompleks, yang meliputi penilaian ranah kognitif dengan penilaian test tulis formatif, penilaian ranah afektif dengan penilaian pada proses penyelesaian tugas dan penilaian ranah psikomotorik dengan penilaian produk/tugas yang berupa laporan, dalam materi pelajaran tentang Makhluk Hidup.

d. Hubungan Model Pembelajaran Role Playing dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi

Pembelajaran Role Playing merupakan model pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Dengan menerapkan pembelajaran role playing siswa disini bisa lebih aktif, sehingga materi yang diberikan dapat diterima dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pelajaran Biologi. Dengan penerapan role playing ini diharapkan terdapat perubahan peningkatan sikap, pengetahuan dan kemampuan dari siklus 1 ke siklus 2. Dengan catatan hasil belajar siklus 2 harus lebih baik dari pada siklus 1. Apabila sudah tercapai, maka bisa dikatakan penelitian dengan menggunakan model role playing tersebut berhasil. Belajar Biologi adalah belajar tentang ilmu pengetahuan yang mempelajari seluk beluk kehidupan. Dalam mempelajari Biologi banyak hal yang bisa diketahui tentang alam sehingga bisa lebih mengenal kehidupan. Tetapi masih banyak siswa yang menganggap mata pelajaran Biologi ini sulit karena banyak istilah-istilah yang susah dimengerti sehingga siswa disini perlu pemahaman. Apalagi mata pelajaran Biologi pokok bahasan Makhhluk Hidup dan Organisasi kehidupan. Maka dalam penyampaianya harus menggunakan strategi yang tepat, yaitu yang salah satunya menggunakan pembelajaran model role playing.

Berdasarkan uraian diatas pembelajaran model role playing bisa dilakukan dengan efektif dalam penyampaian materi dan dapat meningkatkan interaksi dalam proses belajar mengajar. Jadi hubungan antara pembelajaran role playing sangat erat kaitannya karena sebuah strategi pembelajaran sangat berpengaruh terhadap suatu hasil pembelajaran.

Metodologi

a. Subjek Penelitian

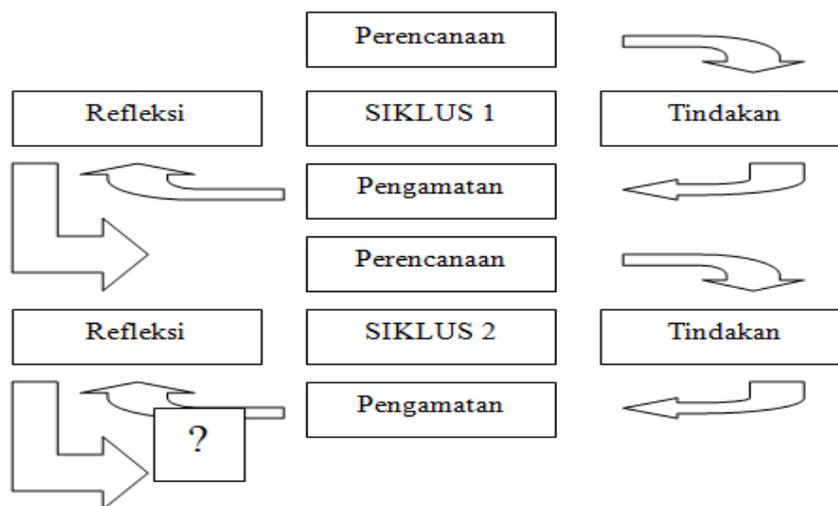
Subjek penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kabat Semester Gasal Tahun Pelajaran 2021/2022. Kemudian dipilih sampling kelas VII B, Kelas VII B tersebut dipilih satu kelas sebagai subjek penelitian, dengan alasan bahwa siswa kelas VII B mempunyai karakter yang masih cenderung diam, kurang aktif dan kurang mampu berkomunikasi dengan guru, sehingga hal ini merupakan motivasi bagi guru untuk mengajak siswa belajar lebih aktif. Sedangkan untuk kelas VIII siswanya sudah mempunyai karakter yang bervariasi dan sudah mulai aktif sehingga kurang ada tantangan untuk penerapan PTK di dalam kelas tersebut. Sedangkan untuk kelas IX tidak boleh diganggu karena mereka dipersiapkan untuk mengikuti ujian akhir nasional yang akan menentukan nasib mereka dimasa depan. Peneliti mengambil materi Asking and Giving Opinion (Bertanya dan memberi opini) sebagai materi penelitian yang juga disarankan oleh guru.

Penentuan subjek penelitian yaitu dengan menggunakan tehnik Purposive Sample atau sample yang bertujuan. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:139) Purposive Sample adalah penentuan daerah penelitian bukan didasarkan atas sastra, random, atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Penentuan daerah penelitian bertujuan agar penelitian yang dilakukan berjalan efektif, efisien, dan perlakukannya dapat disesuaikan dengan keadaan atau kondisi wilayah yang bersangkutan. Sedangkan sampel adalah sebagian sumber informasi yang memiliki sifat yang sama dan dapat dipercaya, agar data dan informasi yang diperoleh dapat digunakan untuk menjawab masalah penelitian atau untuk menguji hipotesis, yang tentunya sampel penelitian ini adalah siswa.

b. Rancangan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan rencana Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang berusaha mengkaji proses pembelajaran siswa untuk meningkatkan hasil belajar Biologi siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Kabat Semester Gasal Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing. Menurut Arikunto dkk. (2006:3), Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama, tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan siswa.

Menurut desain penelitian tindakan kelas mempunyai empat tahapan besar, yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus atau lebih, yang nantinya setiap siklus akan dilaksanakan 3 kali pertemuan untuk pendalaman materi dan satu kali pertemuan untuk evaluasi/ ulangan yang berlangsung selama 2 X 40 menit. maka menurut Arikunto dkk. (2009:16) penelitian tindakan kelas ini disajikan dalam bentuk skema spiral yaitu dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).



Hasil dan Pembahasan

Dari hasil pengamatan, peneliti dapat menyajikan refleksi pada beberapa siklus, yang pertama adalah **siklus I** tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan siswa

Kelemahan

1. Pada awal penerapan model role playing ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam interaksi antar anggota kelompoknya. Banyak siswa yang cara bermain perannya dalam ketrampilan berbicara dengan artikulasi yang baik, masih sangat kurang. karena siswa selama ini masih jarang melakukan / kurang terbiasa berbicara di depan kelas.
2. Pada siklus ini terdapat siswa yang cenderung masih kurang mampu dan kurang bersungguh sungguh dalam mengekspresikan watak/karakter yang sudah menjadi tokoh pemerannya, sehingga permainan peran masih kaku dan terlihat seperti orang hafalan teks saja. Sehingga audience kurang bisa menikmati peragaan peran yang dilakukan kelompok lain di depan kelas. Sehingga hal ini dapat menghambat proses model pembelajaran role playing.
3. Pada awal siklus ini, peragaan peran dan tanya jawab hanya didominasi oleh beberapa kelompok yang terdapat siswa-siswa pandai.
4. Masih banyak siswa yang takut dan kurang percaya diri untuk melakukan permainan peran dan mengajukan pertanyaan atau memberi tanggapan atas apa yang dipresentasikan. Ini menunjukkan, masih kurangnya keaktifan siswa.
5. Selain masih banyak siswa yang takut, tidak sedikit siswa yang kurang menghargai pendapat orang lain. Hal ini ditunjukkan pada saat ada kelompok yang presentasi, ada beberapa siswa yang ramai sendiri.

Keunggulan

1. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan sebelum pelaksanaan pembelajaran role playing. Ketuntasan sebelum tindakan adalah 75%, setelah pelaksanaan siklus pertama meningkat menjadi 81,2%. dengan kata lain ketuntasan belajar siswa pada siklus ini mengalami peningkatan sebesar 6,2%
2. Siswa mulai terbiasa dengan proses belajar mengajar yang mengutamakan kerja kelompok.

b. Kegiatan guru

Kelemahan

1. Pada siklus ini guru sudah menggunakan model pembelajaran role playing sesuai dengan cara yang telah ditentukan. Hanya saja cara memotivasi dan memberikan pendekatan-pendekatan siswa masih kurang. Karena siswa kelas VII B belum cukup untuk memiliki keberanian berbicara dalam BIOLOGI dan tampil didepan kelas sehingga guru harus lebih sabar dan bisa mendekati diri kepada siswa.
2. Penjelasan tentang cara pembelajaran role playing kepada siswa masih kurang sehingga dalam pelaksanaannya siswa masih kurang siap dan masih bingung akan apa yang seharusnya mereka kerjakan.

Keunggulan

1. Dengan menggunakan pembelajaran role playing, guru dapat membuat siswa untuk belajar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran
2. Guru tidak lagi banyak ceramah didepan kelas.

Skenario tindakan perbaikan pada siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama, maka pada siklus II ini dilakukan tindakan-tindakan perbaikan baik dari kegiatan siswa maupun kegiatan guru. Perbaikan tersebut adalah sebagai berikut:

Kegiatan siswa

1. Menekankan kerja sama pada masing-masing kelompok dan harus lebih memahami, menyenangkan dan menjiwai peran yang dilakukan. Apabila sudah menyenangkan peran maka pemahaman dan penjiwaan akan terasa mudah untuk dilakukan, sehingga harapannya mendapatkan hasil yang optimal.
2. Ketua kelompok harus dapat lebih memotivasi temannya untuk lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam mengerjakan tugasnya.
3. Ketua kelompok juga banyak menghimbau kepada temanya untuk segera dapat memahami skenario, sehingga mereka bisa berlomba lomba untuk menjadi kelompok yang terbaik.

4. Kelompok harus sering banyak belajar bermain peran, hal ini bisa dilakukan kelompoknya diluar jam pelajaran. Sehingga ketrampilan berbicara dan keterbatasan waktu peragaan peran sudah bisa dilakukan dengan baik.

Kegiatan Guru

1. Guru harus lebih memperhatikan tingkat kemampuan siswa. Sehingga guru bisa membantu proses bermain peran. Misalnya ada siswa yang kurang memiliki mental yang bagus untuk berbicara di depan, maka tugas guru untuk membantu dan memotivasinya.
2. Guru lebih aktif untuk berjalan kebagian bangku belakang, sehingga kegaduhan dan kurangnya perhatian pada saat kelompok lain bermain peran bisa dikurangi dan tidak akan terjadi.
3. Sebelum peragaan peran dimulai, Guru bisa lebih aktif bertanya kepada siswa tentang kesulitan dalam mempelajari skenario, apabila masih ada yang bingung guru harus secepat mungkin memberikan solusinya, sebelum skenario diperagakan didepan.
4. Guru harus bisa memberikan kesimpulan yang lebih bagus, karena kesimpulan dari guru akan dibagikan selamanya oleh siswa.

Dari kelemahan-kelemahan dan kelebihan siklus pertama diatas maka digunakan sebagai bahan refleksi atau acuan dalam pelaksanaan siklus selanjutnya.

Penelitian Siklus II

Sesuai dengan hasil refleksi pada pelaksanaan siklus I dan mengacu pada skenario tindakan perbaikan siklus II diatas, maka dilaksanakanlah siklus II ini. Seperti pada siklus sebelumnya pada siklus ini juga menggunakan pembelajaran role playing. Dan telah mengalami perbaikan sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I. Pada siklus ini juga melalui tahap-tahap seperti pada siklus sebelumnya yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan/observasi dan refleksi.

Pengamatan/observasi Siklus II

Seperti halnya pada siklus I, pada siklus II ini peneliti juga mengadakan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran. Pada pelaksanaan siklus II sama dengan pelaksanaan siklus I, guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran role playing sesuai dengan acuan yang ada pada lembar observasi, yaitu mulai dari kelengkapan alat pembelajaran, menyampaikan materi, memotivasi dan mengawasi jalannya proses peragaan peran sudah dilakukan oleh guru.

Awal pertemuan pada siklus II ini berbeda dengan siklus I. Pada siklus ini siswa sudah mulai terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan. Pada awal guru masuk kelas pun siswa mulai tertib dan tenang. Pada waktu pembentukan kelompok pun siswa juga lebih tertib dibandingkan dengan sebelumnya. Pada saat bermain peran, siswa sangat tenang dan tidak ada siswa yang ramai pada saat kelompok lain memperagakan skenario yang sudah diberikan oleh guru. Proses peragaan peran berjalan dengan lancar karena semua siswa berusaha untuk menjadi paling aktif karena guru menjanjikan nilai bagi siswa yang paling aktif dalam proses pelaksanaan presentasi tersebut. Hal ini terjadi karena guru telah memberikan motivasi kepada siswa tentang pentingnya belajar kelompok. Jumlah siswa yang gaduh atau ramai pun berkurang karena masing-masing siswa sudah mendapatkan bagian tugas dari ketua kelompoknya.

Sama dengan siklus I, pada siklus II ini guru juga mengadakan evaluasi atau tes tentang materi yang telah diberikan dengan menggunakan model pembelajaran role playing. Prosesnya sama, yaitu siswa dibagikan soal essay yang berisi 5 soal yang harus dikerjakan. Kegiatan penutup pada siklus ini dilakukan dengan baik oleh guru, yaitu dengan memberikan penghargaan baik kepada masing-masing kelompok maupun kepada siswa yang telah aktif dalam proses pembelajaran.

Adapun analisis hasil belajar ranah kognitif, afektif dan psikomotorik pada siklus II dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis Hasil Belajar Ranah Kognitif

Selain proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini lebih lancar dibandingkan dengan siklus I, peningkatan hasil belajar juga terjadi pada siklus ini. Presentase ketuntasan yang didapat siswa pada siklus ini lebih baik jika dibandingkan dengan ketuntasan belajar yang didapat siswa pada siklus I. Perbedaan ketuntasan belajar ranah kognitif siswa siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

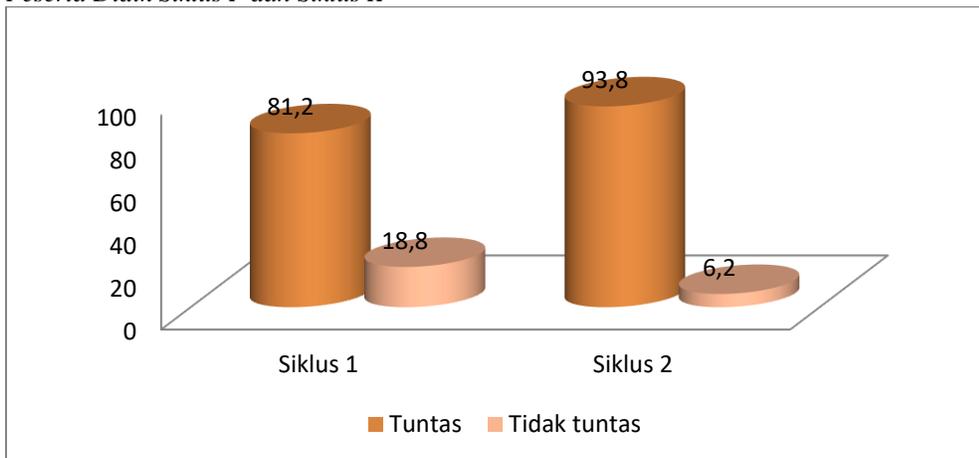
Tabel 1 Ketuntasan Belajar Ranah Kognitif Siswa Siklus I dan Siklus II.

Nilai	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase
<70	6	18,8%	2	6,2%
≥70	26	81,2%	30	93,8%
Jumlah	32	100%	32	100%

Sumber : Data primer yang diolah

Pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa siklus 1, peserta didik yang tidak tuntas adalah 6 siswa atau 18,8 % dari 32 siswa.. Setelah siklus 2, siswa yang tuntas adalah 30 siswa atau 93,8% dari 32 siswa. Hasil ini sudah mencapai target ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 90 %.

Grafik 1 : Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik Siklus I dan Siklus II



Dari tabel dan grafik diatas menunjukkan hasil ketuntasan belajar siklus I adalah 81,2% sedangkan pada pelaksanaan siklus II ketuntasan siswa mencapai 93,8%. Jadi pada siklus ini ketuntasan siswa mengalami peningkatan sebesar 12,6%.

2. Analisis Hasil Belajar Ranah Afektif

Analisis hasil belajar ranah afektif pada siklus II, pada penilaian ranah afektif siklus II ini mendapat total nilai sebesar 746. Adapun hasil belajar ranah afektif siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Analisis Hasil Belajar Ranah Afektif pada Siklus I

Ranah Afektif	Aspek yang dinilai					Total
	1	2	3	4	5	
Jumlah	148	160	149	136	153	746

Keterangan:

1. Kejujuran
2. Kehadiran

3. Tanggung Jawab
4. Kerjasama dengan Kelompok
5. Hormat pada Guru

Ranah Afektif	KLASIFIKASI					Jumlah siswa
	A	B	C	D	E	
Jumlah	29	3	0	0	0	32

Pada penilaian ranah afektif siklus II ini yang mendapatkan kategori nilai 'A' sebanyak 29 siswa sedangkan yang mendapatkan nilai 'B' sebanyak 3 siswa. nilai 'C', 'D', dan 'E' tidak ada / nol. Hal ini membuktikan bahwa peningkatan ranah afektif dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik.

3. Analisis Hasil Belajar Ranah Psikomotorik

Analisis hasil belajar ranah psikomotorik pada siklus II. Pada penilaian ranah Psikomotorik siklus II ini mendapat total nilai sebesar 737. Adapun hasil belajar ranah Psikomotorik siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Analisis Hasil Belajar Ranah Psikomotorik pada Siklus I

Ranah Psikomotorik	KLASIFIKASI					Total
	1	2	3	4	5	
Jumlah	147	154	141	151	144	737

Keterangan :

1. Kesungguhan dalam melakukan peran
2. Ketrampilan dalam melakukan peran
3. Kreativitas dalam suatu peran tertentu
4. Ketrampilan menarik perhatian audience
- 5 Ketrampilan dalam berkomunikasi antara siswa lain

Ranah Psikomotorik	KLASIFIKASI					Jumlah siswa
	A	B	C	D	E	
Jumlah	30	2	0	0	0	32

Pada penilaian ranah Psikomotorik siklus II ini yang mendapatkan kategori nilai 'A' sebanyak 30 siswa sedangkan yang mendapatkan nilai 'B' sebanyak 2 siswa, nilai 'C', 'D', dan 'E' tidak ada / nol. Hal ini membuktikan bahwa peningkatan ranah Psikomotorik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik.

Pengamatan merupakan faktor yang sangat penting dari penelitian ini, karena dengan adanya pengamatan peneliti dapat merefleksikan tentang kegiatan yang telah dilakukan sehingga mengetahui kelebihan dan kekurangannya yang dapat digunakan untuk menyempurnakan proses tindakan selanjutnya. Untuk lebih jelasnya hasil pengamatan pada siklus II ini dapat dilihat pada lembar observasi untuk guru dan lembar observasi untuk siswa pada (tabel 4) dan analisis data observasi kegiatan guru dan observasi siswa pada siklus II dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4. Analisis Data Observasi Kegiatan Guru Pada Siklus II

Pertemuan	Aspek yang dinilai									Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
I	3	2	2	2	3	2	2	2	3	21	B
II	3	3	3	2	3	3	3	2	3	26	A

III	3	3	3	3	3	3	3	2	3	26	A
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---

Sumber: Data primer yang diolah

Dari hasil observasi diatas maka dapat kita ketahui kegiatan guru pada siklus II ini masuk dalam kategori **baik**.

Tabel 5 Analisis Data Observasi Kegiatan Siswa Pada Siklus II

Pertemuan	Prosentase Kegiatan Siswa (dlm%)							Rata rata
	1	2	3	4	5	6	7	
I	72	75	73	74	72	74	70	76,1
II	75	80	75	75	75	75	75	
III	80	85	78	78	80	78	80	
Rata-rata	75,6	80	75,3	75,6	75,6	75,6	75	

Sumber: Data primer yang diolah

Keterangan:

Pendahuluan

1. Mendengarkan materi dari guru
2. Memahami materi

Kegiatan inti

3. Diskusi sesama kelompok
4. Ketrampilan bermain peran
5. Menanggapi dan membahas lembar kerja

Penutup

6. Menyimpulkan
7. Melaporkan

Tabel 6 Kategori Kegiatan Siswa

Presentase	Kategori
88% - 100%	Sangat Aktif
74% - 87%	Aktif
60% - 73%	Cukup
46% - 59%	Kurang Aktif
32% - 45%	Pasif

Sumber: Data primer yang diolah

Dari hasil observasi diatas maka dapat kita ketahui kegiatan guru pada siklus I ini masuk dalam kategori **Aktif**.

Penjelasan diatas merupakan observasi atau pengamatan tentang pelaksanaan proses pembelajaran role playing pada siklus II yang nantinya hasil pengamatan tersebut digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan tindakan selanjutnya.

Refleksi Siklus II

Dari hasil pengamatan diatas dapat kami jelaskan hasil refleksi pada siklus II sebagai berikut:

a. Kegiatan siswa

1. Pada siklus ini siswa sudah terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan. Hal ini dapat terlihat dari sebagian besar siswa sudah dapat berinteraksi dengan anggota kelompoknya dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan serta ekspresi peragaan peran sangat menarik perhatian.

2. Kerjasama dan kreativitas antar kelompok sudah ada peningkatan.
 3. Pada waktu pemeragaan peran dalam kelompoknya, siswa tampak lebih percaya diri dan tidak mempunyai rasa takut dibandingkan dengan siklus I.
 4. Nilai yang didapat siswa pada siklus ini lebih baik jika dibandingkan dengan nilai yang didapat siswa pada waktu sebelum menggunakan pembelajaran role playing ataupun pada siklus I. Untuk nilai hasil belajar siswa tersaji dalam (tabel 7).
- b. Kegiatan Guru**
1. Guru telah dapat membantu dan memotivasi siswa dengan baik sehingga berpengaruh pada lancarnya proses pembelajaran.
 2. Pada siklus ini guru lebih mudah melaksanakan model ini karena siswa sudah terbiasa dengan proses pembelajaran pada siklus pertama.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil observasi awal sebelum tindakan menunjukkan bahwa masih adanya hasil belajar siswa yang rendah sehingga penerapan model pembelajaran role playing ini sangat sesuai untuk diterapkan.

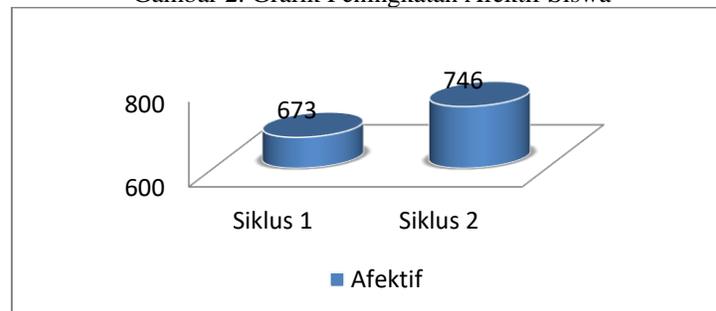
Setelah melihat dari hasil observasi tersebut, kemudian peneliti mengadakan tindakan pada siklus I dan siklus II yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran role playing. Hasil observasi menunjukkan bahwa dengan diterapkannya pembelajaran dengan model pembelajaran role playing nilai hasil belajar siswa meningkat dari siklus I dan setelah siklus II. Adapun tabel peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari sebelum siklus, setelah siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Nilai Afektif siswa, siklus I dan siklus II

Siklus	Ranah Afektif
Siklus I	673
Siklus II	746

Peningkatan Nilai Afektif Siswa SMP Negeri 1 Kabat Kelas B dapat dilihat pada grafik berikut ini :

Gambar 2. Grafik Peningkatan Afektif Siswa

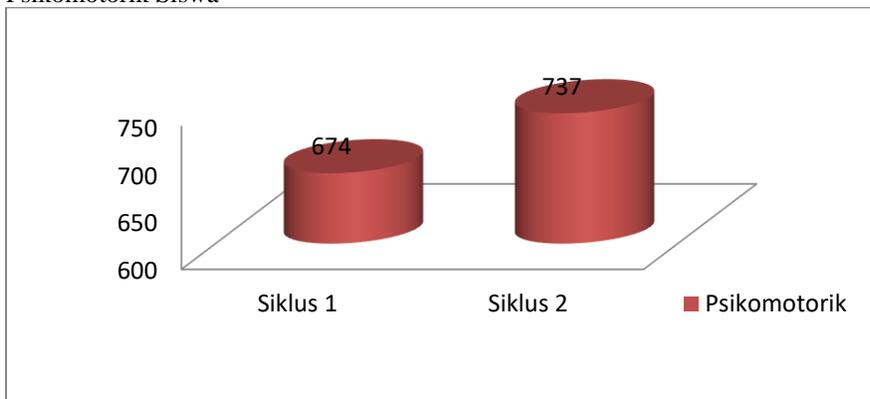


Tabel 8. Nilai Psikomotorik siswa, siklus I dan siklus II

Siklus	Ranah Psikomotorik
--------	--------------------

Siklus I	674
Siklus II	737

Peningkatan Nilai Psikomotorik siswa SMP Negeri 1 Kabat Kelas B dapat dilihat Gambar 3, Grafik 3 Peningkatan Psikomotorik Siswa



Tabel 9. Nilai Kognitif Siswa sebelum siklus, siklus I dan siklus II

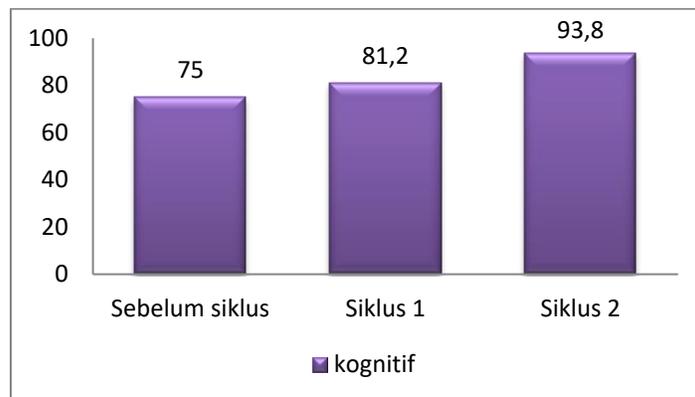
Nilai	Sebelum Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jml Siswa	Prosentase	Jml Siswa	Prosentase	Jml Siswa	Prosentase
≥70	24	75%	26	81,2%	30	93,8 %

Sumber: Data primer yang diolah

Siklus	Ranah Kognitif
Sebelum siklus	75%
Siklus I	81,2%
Siklus II	93,8%

Peningkatan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Kabat Kelas B dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 4. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa



Dari grafik diatas, dapat dilihat adanya prosentase peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa dari sebelum siklus 75% menjadi 81,2% setelah siklus I dan meningkat menjadi 93,8% pada siklus II.

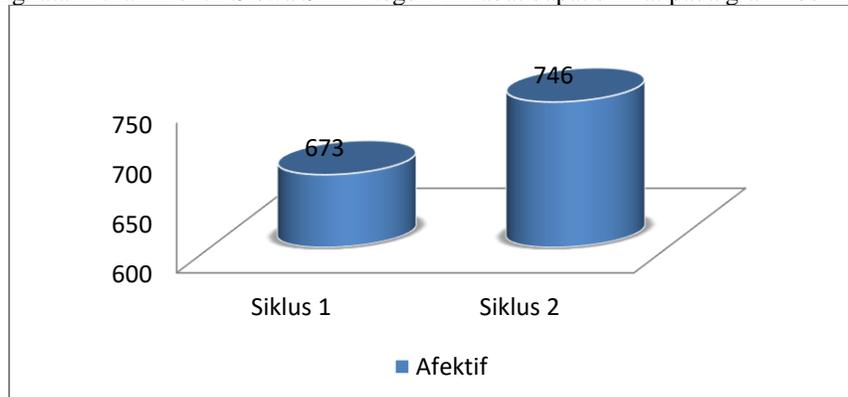
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil observasi awal sebelum tindakan menunjukkan bahwa masih adanya hasil belajar siswa yang rendah sehingga penerapan model pembelajaran role playing ini sangat sesuai untuk diterapkan.

Setelah melihat dari hasil observasi tersebut, kemudian peneliti mengadakan tindakan pada siklus I dan siklus II yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran role playing. Hasil observasi menunjukkan bahwa dengan diterapkannya pembelajaran dengan model pembelajaran role playing nilai hasil belajar siswa meningkat dari siklus I dan setelah siklus II. Adapun tabel peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dari sebelum siklus, setelah siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Nilai Afektif siswa, siklus I dan siklus II

Siklus	Ranah Afektif
Siklus I	673
Siklus II	746

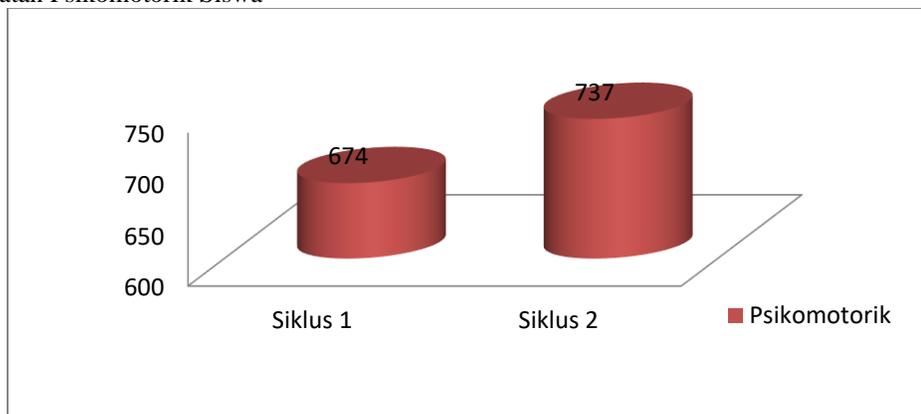
Peningkatan Nilai Afektif Siswa SMP Negeri 1 Kabat dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Gambar 5. Grafik Peningkatan Afektif Siswa
 Tabel 11. Nilai Psikomotorik siswa, siklus I dan siklus II

Siklus	Ranah Psikomotorik
Siklus I	674
Siklus II	737

Peningkatan Nilai Psikomotorik siswa SMP Negeri 1 Kabat Kelas VII B, dapat dilihat Gambar 6, Grafik Peningkatan Psikomotorik Siswa



Tabel 12. Nilai Kognitif Siswa sebelum siklus, siklus I dan siklus II

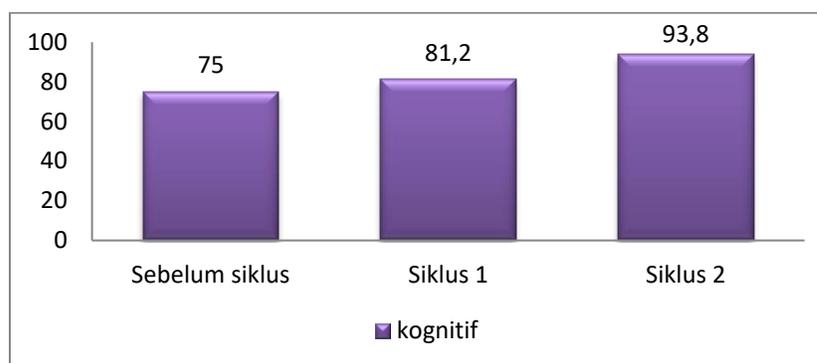
Nilai	Sebelum Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jml Siswa	Prosentase	Jml Siswa	Prosentase	Jml Siswa	Prosentase
≥70	24	75%	26	81,2%	30	93,8 %

Sumber: Data primer yang diolah

Siklus	Ranah Kognitif
Sebelum siklus	75%
Siklus I	81,2%
Siklus II	93,8%

Peningkatan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Kabat Kelas VII B dapat dilihat pada grafik berikut ini:

Gambar 7. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa



Dari grafik diatas, dapat dilihat adanya prosentase peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa dari sebelum siklus 75% menjadi 81,2% setelah siklus I dan meningkat menjadi 93,8% pada siklus II

Kesimpulan

Dalam penelitian ini, kegiatan siswa sangatlah menunjang dan mendukung kegiatan guru dalam melakukan Penerapan model pembelajaran role playing. Kegiatan siswa merupakan faktor utama yang berperan penting dalam peningkatan hasil belajar tiga ranah tersebut, kegiatan siswa, kegiatan guru, dan peningkatan hasil belajar siswa adalah tiga hal yang saling terkait satu dengan yang lain. Dengan meningkatnya nilai yang diperoleh dalam observasi kegiatan siswa, menjadikan kenaikan nilai pula pada observasi kegiatan guru. Saat kedua hal tersebut mengalami peningkatan, dengan otomatis hasil belajar siswa juga ikut meningkat dari hasil awal sebelum penelitian, dalam siklus I maupun siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh data hasil belajar siswa ,yaitu dari sebelum siklus 75%, Siklus I 81,2 % dan Siklus II 93,8% dari target ketuntasan klasikal sebesar 90% maka dapat disimpulkan jika Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dapat Meningkatkan Hasil Belajar mata pelajaran biologi Siswa Kelas VII B SMP Negeri 1 Kabat Semester Gasal Tahun Pelajaran 2021/2022.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S.2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.
 Arikunto, S.2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Penididikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
 Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
 Anurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
 Djamarah dan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
 Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
 Hisyam, Z.2004. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
 Lestari, T. (2019). *Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mata Pelajaran Akutansi Dasar Berorientasi Peraturan Dirjen Dikdasmen Kemendikbud No. 07/D. D5/Kk/2018*. Seminar Nasional Keindonesiaan Iv.

- [Http://Conference.Upgris.Ac.Id/Index.P hp/Snk/Article/View/542](http://Conference.Upgris.Ac.Id/Index.Php/Snk/Article/View/542)
- Marthin, H.2002. Belajar Biologi. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mulyasa. 2003. Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, dan Implementasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2010. Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Syamsuri, I. 2017. IPA Untuk SMP Kelas VII Semester I. Jakarta: Erlangga
- Rustaman, N.Y. 2003. Stategi Belajar Mengajar. Jakarta: Univesitas Pendidikan Indonesia
- Yamin, M. 2008. Paradigma Pendidikan Konstrutivistik. Jakarta: GP Press
- Winter, S. R., Walters, N. W., Milner, M. N., Garcia, D., Anania, E. C., Baugh, B. S., & Rice, S. (2019). Examining