

## ATRIUM PENDIDIKAN BIOLOGI

Journal Homepage: <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pbio>  
ISSN. 2656-1700



### COOPERATIVE LEARNING "ROLE PLAYING" IN NUR IHSAN ISLAMIC FULL DAY SCHOOL

Ayu Sahara Tumanggor, Novita Sari Lubis, Rika Muliana Tanjung, Sari Sekar Wangi, Indayana Febriani Tanjung

Author 1. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Author 2. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Author 3. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Author 4. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Address: Sisingamangaraja Street, West Teladan, Medan Kota District, Medan City, North Sumatera

Corresponding author: [ayutumanggor@gmail.com](mailto:ayutumanggor@gmail.com)

#### Article keywords:

Cooperative Learning  
Biology Learning  
Role Playing Model  
Prospective Teacher

#### Abstract:

*The purpose of the study was to determine the ability of high school students during learning using the role-playing method, and the most important thing was to train their abilities as prospective teachers. This research is self-assessment, using instruments in the form of student worksheets, cameras and stationery, PPT, and other supporting equipment. Data analysis with quantitative and qualitative methods. We conclude that this model is very effective.*

Article submitted: July 03<sup>rd</sup>, 2022  
Article revised: August 16<sup>th</sup>, 2022  
Article accepted: August 28<sup>th</sup>, 2022  
Article published: September 30<sup>th</sup>, 2022

Volume 7, Issue 3, September 2022



p.209-p.214

This is an open access article under CC-BY-SA 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat berperan positif dalam kehidupannya saat ini dan masa yang akan datang (Primantoro, 2013). Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam kelangsungan hidup manusia (Oktarina, 2007). Metode pengajaran dianggap tepat jika peserta didik dapat mencapai tujuan pendidikannya melalui pembelajaran (Irsyad, dkk, 2020). Tujuan pembelajaran adalah agar peserta didik mampu berpikir, berprestasi, dan bertindak secara kreatif (Larasati, dkk, 2020). Oleh karena itu, peserta didik harus diberi kesempatan untuk menguji kemampuannya dalam berbagai kegiatan.

Pendidikan merupakan salah satu hal yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu negara. Maka suatu negara harus mempunyai Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik agar suatu negara berkembang dengan baik, sehingga negara bertanggung jawab dalam memfasilitasi suatu hal yang berkaitan dengan pendidikan. Mereka adalah orang-orang yang bisa diandalkan, apalagi sampai kualitas negara membaik (Pratiwi dan Fasha, 2015). Kurikulum diperlukan karena memegang peranan penting dalam meningkatkan keberhasilan pendidikan. Kurikulum yang memungkinkan peserta didik menjadi lebih proaktif memperoleh pengetahuan atas inisiatif mereka sendiri. Selain kurikulum, model, metode, dan strategi dalam pembelajaran juga penting di dalam kelas. Proses belajar yang baik mempengaruhi kualitas pembelajaran. Harapan baik yang terwujud adalah peserta didik memahami apa yang sedang dipelajari, dan dapat diterapkan dalam kehidupan. Oleh karena itu, guru harus memiliki inovasi dalam proses pembelajaran. Tidak hanya guru yang mengambil peran aktif, tetapi peserta didik juga harus ikut terlibat aktif dalam hal ini. Jadi proses pembelajaran yang optimal akan tercapai.

Mata pelajaran biologi merupakan bagian dari pendidikan sains di SMA/MA (Putri dkk, 2019; Subudi, 2021). Biologi adalah ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan lingkungannya. Untuk menguasai materi, guru perlu memahami konsep agar materi mudah dipahami oleh peserta didik. Ilustrasi yang menarik dan relevan (Nasar & Kaleka, 2019; Ristiyani, 2014) harus mendampingi penyajian materi. Proses pemindahan pengetahuan dan interpretasi dalam pelajaran biologi paling baik bila didukung oleh model pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, penggunaan model pembelajaran dan media sebagai alat pembelajaran harus dipilih dengan cara yang dapat membantu peserta didik belajar. Oleh karena itu, pembelajaran biologi membutuhkan model pembelajaran yang sangat mudah menyerap pengetahuan, memproses, dan mengatur informasi yang diterima peserta didik.

Terdapat banyak model pembelajaran guna menunjang proses pendidikan. Salah satu model ini adalah model *role-playing*. *Role-playing* merupakan model yang dapat diterapkan di kelas sebab model ini menarik untuk peserta didik. Bila diterapkan pada pendidikan IPA, sangat membantu peserta didik untuk mengingat apa yang sudah dipelajari. Tidak hanya itu, model ini dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Model pembelajaran dapat berguna untuk meningkatkan perilaku, serta pengetahuan peserta didik. Model pembelajaran merupakan cara untuk memprediksi perubahan adaptif dan generatif pada perilaku peserta didik (Hanafiah, 2009).

Tarigan (2016) berpendapat bahwa model pembelajaran *role-playing* merupakan salah satu model pembelajaran sosial. Dengan kata lain, merupakan model pembelajaran dimana peserta didik berperan dalam masalah dan peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Yanto (2015) berpendapat bahwa *role-playing* adalah cara penyajian suatu subjek atau tema dengan menunjukkan atau menghadirkan situasi, cara, atau perilaku yang dialami orang dalam hubungan sosial. Ermani (2016) menyatakan bahwa metode *role-playing* adalah metode dimana peserta didik dapat bermain peran atau mendramatisasi masalah sosial/ psikologis. *Role-playing* adalah metode pembelajaran untuk menciptakan peristiwa dalam kerangka simulasi, untuk membuat peristiwa nyata, atau kemungkinan peristiwa masa depan. Prosedur *role-playing* adalah: a) penentuan tema; b) pemilihan peserta; c) penentuan jalan cerita; d) pelaksanaan kegiatan *role-playing*; e) diskusi permainan; f) evaluasi kegiatan yang dilakukan; g) kesimpulan dan rekomendasi (Dewi, 2014).

Permasalahan yang ditemukan sebelum kami menerapkan model *role-playing* ini adalah guru menggunakan metode ceramah sebagai metode utama, sehingga peserta didik tidak aktif belajar, namun hanya beberapa saja yang memberikan respon balik terhadap guru. Alasan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk melihat seberapa pentingnya penerapan *role-playing*, terutama untuk melihat apakah model bermain peran ini efektif digunakan pada materi biologi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan hasil belajar pada materi sistem gerak manusia, yang dilaksanakan dengan model *role-playing* peserta didik kelas XI SMA Nur Ihsan *Islamic Full Day School* Tahun Ajaran 2021-2022.

Prosedur yang penulis terapkan melalui langkah awal melakukan apersepsi, tahap persiapan, menentukan peserta didik dari setiap kelompok untuk memainkan peran, peserta didik mempersiapkan diri, lalu nantinya peserta didik dari setiap kelompok memainkan peran di depan kelas mengenai materi sistem gerak, dan nantinya pengisian

LKPD dengan metode diskusi yang akan dibantu oleh guru, diakhir pembelajaran guru memberikan verifikasi dan generalisasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

## METODE

Penelitian menggunakan metode observasi. Penelitian ini bermaksud untuk menemukan keseriusan belajar dan hasil belajar peserta didik dengan *role-playing*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Nur Ihsan *Islamic Full Day School* Medan, dengan memberikan LKPD dan *posttest* tertulis. Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil belajar menggunakan model *role-playing* mengalami peningkatan yang efektif. Hal ini diketahui dari hasil pengumpulan data akhir pembelajaran dan hasil tes formatif peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik dicapai melalui kolaborasi antara peneliti dan guru kelas yang bekerja sama untuk membuat rencana pembelajaran yang berulang. Pada tahap *role-playing* berjalan dengan sangat baik karena peserta didik sudah melakukan latihan. Kami menyadari bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi ketika melihat video yang relevan tentang sistem gerak. Hasilnya, kami menemukan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi sistem gerak meningkat secara signifikan. Hal ini juga tercermin dari hasil 8 tes evaluasi peserta didik yang sangat baik, 1 baik dan 1 sangat kurang. Secara jelas dapat dilihat pada Tabel 1. Dari Tabel 1 dapat dilihat bahwa 9 peserta didik atau sekitar 95% memperoleh nilai 70 keatas (tuntas KKM), sementara 1 orang atau sekitar 5% belum tuntas memenuhi KKM. Hasil lebih rinci mengenai nilai peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 1. Penguasaan materi peserta didik

Kualifikasi	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	85-100	8	94
Baik	70-84	1	3
Cukup	55-69	-	-
Kurang	46-54	-	-
Sangat Kurang	0-45	1	3
Jumlah		10	100%

Tabel 2. Rincian hasil *posttest* peserta didik

Nomor	Testee	Butir soal										Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Peserta didik 1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
2	Peserta didik 2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
3	Peserta didik 3	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✗	✗	✗	✗	40
4	Peserta didik 4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
5	Peserta didik 5	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗	✓	70
6	Peserta didik 6	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
7	Peserta didik 7	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
8	Peserta didik 8	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
9	Peserta didik 9	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100
10	Peserta didik 10	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	100

### Pembahasan

Pada tahap awal dilakukan persiapan dimana pada tahap ini disiapkan media berupa LKPD, LKS, buku paket, laptop, dan proyektor untuk membantu pembelajaran. Menurut Jill Hadfield (Agus, 2012), *role-playing* adalah jenis permainan gerak yang memiliki tujuan, aturan, dan sekaligus unsur kesenangan. Inti *role-playing* adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi bermasalah dan keinginan untuk memberikan solusi damai dan memahami konsekuensi dari keterlibatan ini. *Role-playing* diwujudkan dengan menggali perasaan peserta didik, mengkomunikasikan dan mewujudkan pandangan mereka tentang perilaku, nilai dan persepsi mereka,

mengembangkan keterampilan dan perilaku pemecahan masalah, dan dirancang untuk mengatasi masalah dalam berbagai cara. (Miftahul Huda, 2013). Hal tersebut ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Sintaks model *role-playing*

Tahapan	Rincian kegiatan pembelajaran
Langkah pertama; pemanasan suasana kelompok	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memaparkan dan mengidentifikasi sebuah permasalahan yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari.</li> <li>2. Guru menyediakan sebuah cerita untuk dibaca di depan kelas.</li> <li>3. Guru melakukan diskusi mengenai masalah dalam cerita sehingga peserta didik dapat menangkap masalah dengan jelas dan guru dapat melontarkan pertanyaan-pertanyaan yang membuat peserta didik berpikir.</li> </ol>
Langkah kedua; memilih pemain	Guru dapat memilih peserta didik yang sesuai untuk memainkan peran yang dibutuhkan. Beri kesempatan pada peserta didik yang berminat untuk mengajukan dirinya sendiri. Hal ini membuat peserta didik lebih percaya diri.
Langkah ketiga; mendekorasi panggung (ruang kelas)	Guru dapat melibatkan peserta didik lain dalam kegiatan mendekorasi kelas menjadi panggung pertunjukan. Hal ini sangat berguna untuk mengajarkan kerjasama kepada para peserta didik.
Langkah keempat; menunjuk peserta didik sebagai pengamat (observer)	Guru harus menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat saat peserta didik yang sedang bermain peran.
Langkah kelima; memainkan peran	Peserta didik memulai bermain peran dengan cerita ataupun materi yang sudah diberikan oleh guru.
Langkah keenam; diskusi dan evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan peserta didik mereview pemeranan (kejadian, posisi kenyataan).</li> <li>2. Guru mendiskusikan fokus-fokus utama.</li> <li>3. Guru mengembangkan pemeranan selanjutnya.</li> </ol>
Langkah ketujuh; bermain peran ulang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru dan peserta didik memainkan peran yang berbeda.</li> <li>2. Guru memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya.</li> </ol>
Langkah kedelapan; diskusi dan evaluasi	Dilakukan sebagaimana pada langkah keenam.
Langkah kesembilan; berbasi pengalaman dan menyimpulkan	Guru mengajak peserta didik untuk berbagi pengalaman mereka yang berkaitan dengan materi yang telah dilakukan. Setelah itu peserta didik akan membuat kesimpulan.

Nilai tertinggi pada peserta didik tersebut ialah 100 dan nilai terendah dari peserta didik ialah 40 dan hanya 1 orang yang mempunyai nilai dibawah KKM. Ada beberapa faktor menyebabkan salah satu peserta didik mendapatkan nilai tersebut kemungkinan kurang memahami materi dan model pembelajaran yang diterapkan. Namun perbandingannya diantara peserta didik yang berhasil dengan nilai KKM maka dapat dikatakan bahwa model *role-playing* ini dapat diterapkan di kelas. Dikarenakan pada model ini peserta didik yang aktif memainkan peran sesuai dengan materi yang diajarkan guru hanya sebagai fasilitator dan tidak menggunakan metode ceramah. Maka kemungkinan untuk model ini dapat diterapkan untuk menaikkan tingkat keaktifan peserta didik bahkan metode ini dapat dikatakan sebagai *games* bahkan bukan hanya pada jenjang SMA tetapi pada jenjang SMP juga dapat diterapkan.

Model *role-playing* adalah cara untuk mempelajari materi pembelajaran dengan menumbuhkan imajinasi dan rasa syukur peserta didik. Menumbuhkan imajinasi dan rasa syukur hal ini dilakukan oleh peserta didik yang bermain sebagai karakter hidup atau sebagai benda mati seperti pada peserta didik yang peneliti amati. Permainan ini biasanya dibuat oleh banyak orang, tetapi itu tergantung pada siapa yang memainkannya. Berdasarkan beberapa literatur lainnya yang telah penulis dapatkan dari penelitian terdahulu yang menyatakan model pembelajaran *role-playing* merupakan model pembelajaran aktif yang menyenangkan karena dapat dikatakan berbasis *game*. Guru dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran *role-playing*. Dengan memainkan peran seseorang dalam hubungan sosial, peserta didik dapat memasukkan keterampilan emosional seperti orang lain. Dengan kata lain, berdasarkan hal tersebut, guru dapat mengkreasi dengan menggunakan model pembelajaran kolaboratif untuk peningkatan hasil belajar mata pelajaran Biologi peserta didik kelas XI SMA Nur Ihsan Tahun 2021-2022.

Tetapi berdasarkan studi literatur yang berkaitan dengan penerapan model *role-playing* yang kami lakukan bahwa kebanyakan *role-playing* ini diterapkan di SD ataupun SMP. Hal ini karena peserta didik SD lebih tertarik dengan hal-hal yang berkaitan dengan *games*, berbeda halnya dengan jenjang SMA yang sudah beranjak dewasa dengan pemikiran yang mulai kritis, sehingga kurang tertarik dengan hal yang berkaitan dengan *games*, tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa model ini juga dapat digunakan pada jenjang SMA dengan metode ataupun strategi yang berbeda. Terbukti dari penelitian yang kami lakukan bahwa model *role-playing* efektif diterapkan di SMA. Nurani, Zun (2020) menyatakan bahwa penerapan model *role-playing* pada peserta didik jenjang SMA memunculkan rasa *enjoy* bagi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, dan meningkatkan minat belajar mereka.

## SIMPULAN

Hasil penelitian penerapan model pembelajaran *role-playing* ditarik kesimpulan bahwa *role-playing* meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik secara efektif.

## REFERENSI

- Afandi, K. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPA pada Materi Sistem Peredaran Darah Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Role Playing* Siswa MTs. *MAJALAH LONTAR*, 32(1), 10-16.
- Agus, Suprijono. (2012). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azizah, P., & Syamsurizal, S. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Booklet sebagai Suplemen Bahan Ajar pada Materi Kingdom Fungi Kelas X SMA/MA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1).
- Carolina, H. S., & Suryani, E. (2021). Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kemampuan Guru Biologi di SMA Negeri 5 Metro. *AlJahiz: Journal of Biology Education Research*, 2(2), 92-103.
- Hapsari, N. M., dkk. (2021). *Development of High School Students Based on Critical Thinking Ability in Ecosystem Concept*. *Jurnal Atrium Pendidikan Biologi*. 6(3): 187-191.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jaspar Jas, dkk. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Perilaku Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Patologi Sosial. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment* 4(2), 148-159.
- Juminten, B., & Tiurlena, S. (2019). Metode Pembelajaran Makhluk Hidup. *Jurnal Ilmu Pendidikan Indonesia*, 7(2).
- Kertia, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X AP 1 Pada Pelajaran PPKn. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(1), 25-32.
- Kristin, Firosalia. (2018). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS. *JURNAL REFLEKSI EDUKATIKA*. 8(2): 171-176.
- Mar'i, Husnul., dkk. (2020). Pengaruh Modul Biologi Dengan Pendekatan Saintific Dilengkapi Glosarium Dalam Model *Discovery Learning* Terhadap Kompetensi Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pariaman. *Jurnal Atrium Pendidikan Biologi*, 5(4): 31-40.
- Mawaddah, S., & Authary, N. (2020). Respon Siswa terhadap Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Student Teama Chievement Division (STAD)* pada materi aritmetika sosial. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh, 7(1 April), 106-113.
- Nahak, Yasintha triyanti & Arsyad M., N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbasis media Film Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada materi Peristiwa Sekitar Prolamasia Kemerdekaan Indonesia Siswa Kelas VIII ps Di SMP Katolik Marsudisiwi Blimbing Kota Malang. *Jurnal Maharsi*, 2(2).

- Oktavani, Febi., dkk. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Bermuatan Literasi Sains terhadap Kompetensi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Atrium Pendidikan Biologi*, 5(3):1-8.
- Purwati, M., Toto, T., & Afifi, R. (2019). Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick dan Tipe Role Playing terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa (Penelitian Pada Sub Konsep Sistem Ekskresi Manusia di Kelas XI SMAN 1 Ciamis). *Jurnal Wahana Pendidikan*, 5(1), 99-107.
- Putri, R. R., Ahda, Y., & Rahmawati, D. (2018). Analisis Aspek Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Instrumen Penilaian Materi Protista untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas X. *Jurnal Biodik*, 4(1), 8-17.
- Rosifah, D., Masruhim, M. A., & Sukartiningsih, S. (2018). Needs Analysis in *Role Playing* Learning Model Influence on Motivation and Biology Learning Outcome of the Students at SMA Negeri 3 Samarinda. *BIODIK*, 4(1), 1-7.
- Sari, Mawadah Rintia. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Lingkungan terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Peserta Didik di Tarusan. *Jurnal Atrium Pendidikan Biologi*, 1-8.
- Susiati, Asih. (2022). Improving Learning Outcomes Using Google Classroom Asisted Flipped Learning. *Jurnal Atrium Pendidikan Biologi*, 7(2): 138-145.
- Tarmujianto, T. (2020). Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Etika Publik. *SA (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(2).
- Zun, Nurani. (2020). Improving Learning Outcomes and Interest in Learning History by Using Role Playing Method for Class XI IPA 4 Student in SMA Negeri 10 Pekanbaru. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*: 4 (3).
-