

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DENGAN BERBANTUAN MEDIA BERBASIS MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MIA SMA N 2 SEI KANAN

Siti Komariah Siregar<sup>1</sup>, Elysa Rohayani hasibuan<sup>2</sup>, Nurhakima Ritonga<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, STKIP Labuhanbatu

\*Email:[Sitikomariahsiregar1@gmail.com](mailto:Sitikomariahsiregar1@gmail.com)

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Role playing* dengan berbantuan media berbasis manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi pada manusia. Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2019. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Quasi eksperimen dengan sampel penelitian ditentukan dengan tehnik total sampling. Kelas XI MIA 1 sebagai kelas eksperimen diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing* dengan media berbasis manusia dan kelas XI MIA 2 sebagai kelas kontrol diajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian menggunakan tes hasil belajar bentuk pilihan ganda. Teknik Analisis data meliputi uji validitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Dari hasil analisis ini bahwa uji validitas terdapat 19 soal yang valid dan uji normalitas. Hasil nilai uji yang diperoleh adalah  $t_{hitung} > t_{tabel} = 74,84 > 59,68$  sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Kata kunci:** *Role playing*, Model Pembelajaran, Hasil Belajar

### 1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah belum memiliki karakteristik merupakan salah satu permasalahan yang terjadi dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, sistem pembelajaran yang masih kurang kreatif dan menggunakan suasana pembelajaran yang masih bertema *Teacher center* yaitu guru menjadi sumber informasi utama atau sebagai fasilitator. Model pembelajaran dengan cara lama yang selama ini menjadi pilihan utama dalam proses pembelajaran, dianjurkan untuk diganti atau dipadukan dengan metode atau model yang lain agar proses pembelajaran menjadi optimal Sri utami (2016), banyak model dan metode yang bisa diterapkan untuk menunjang keaktifan dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya adalah penerapan model pembelajaran *Role playing*.

Model pembelajaran *Role playing* adalah cara terbaik untuk mengembangkan keterampilan inisiatif, komunikasi, pemecahan masalah, kesadaran diri, dan kerja sama dalam tim dibandingkan pembelajaran

konvensional menurut (Blatner.A,2002). Dalam (Sina,I.(2011).

Beragam media juga bisa digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media berbasis manusia, media berbasis manusia adalah Media yang merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi, media ini sangat cocok disandingkan dengan model pembelajaran *Role playing*, karena media ini merupakan rancangan pelajaran yang interaktif, dengan adanya manusia sebagai pemeran utama dalam proses belajar maka kesempatan interaksi semakin terbuka lebar.

### 2.METODE PENELITIAN

#### a. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilakukan disekolah SMA N 2 Sei Kanan Desa Sampean Kecamatan Sungai Kanan Kabupaten Labuhanbatu Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada

tanggal 09 April -- 18 April tahun 2019, semester genap Tahun pembelajaran

**b. Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA SMA N 2 Sei Kanan Tahun pembelajaran 2018/2019.

Pengambilan sampel dengan menggunakan tehnik total sampling dari jumlah kelas yang diambil yaitu, sebanyak 2 kelas yaitu kelas XI MIA 1 berjumlah 25 siswa dan kelas XI MIA 2 berjumlah 22 siswa sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 47 siswa.

**c. Jenis dan Desain penelitian**

**Tabel 3.1** Desain penelitian menggunakan *pretest* dan *posttest*

Kelompok	Tes	Perlakuan	Tes
	awal		akhir
<b>Eksperimen</b>	Y1	X1	Y1
<b>Kontrol</b>	Y2	X2	Y2

Keterangan :

Y1 = Tes awal

Y2 = Tes akhir

X1 = model pembelajaran *Role playing*

X2 = model pembelajaran Konvesional

**d. Analisis Instrumen Penelitian**

Sebelum dilakukan penelitian, instrumen tes hasil belajar yang telah disusun dan dikembangkan sendiri oleh peneliti, selanjutnya untuk mengetahui kebenaran tes sebelum digunakan sebagai alat pengumpul data, maka telah lebih dahulu diuji cobakan pada siswa diluar sampel yaitu kelas XII MIA SMA N 2 Sei Kanan sebanyak 20 siswa sehingga dapat diketahui validitas tes dan Reliabilitas tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah berupa soal tes pilihan berganda yang berjumlah 40 soal dengan 4 option (a,b,c,d,) Hasil uji coba kemudian dilakukan uji validitas.

**e. Tehnik Analisis Data**

Didalam penelitian ini menggunakan independent sample test untuk menguji ada

2018/2019.

**1. Jenis penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Quasii eksperimen, penelitian eksperimen ini adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti.

**2.Desain penelitian**

Desain penelitian yang digunakan adalah dengan desain penelitian yang menggunakan *pretest* dan *posttest* dengan tabel sebagai berikut:

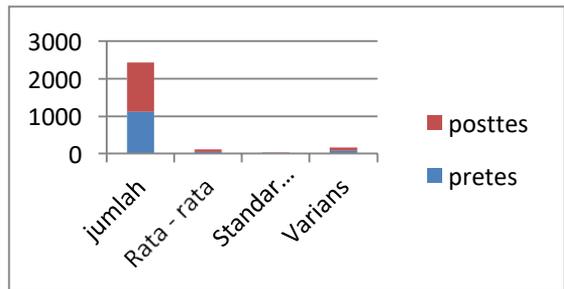
tidaknya perbedaan penggunaan model pembelajaran *Role playing*. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, uji t.

**3. Hasil Penelitian**

Adapun Hasil penelitian siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen:

**a. Hasil Belajar Siswa kelas kontrol**

Hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas kontrol, pada grafik 4.1. sebagai berikut:

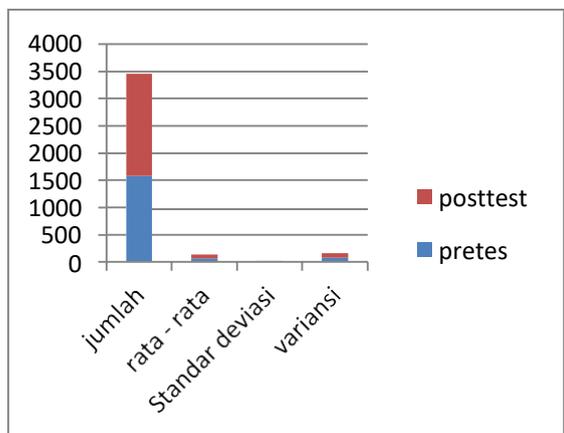


Gambar 4.1 diatas menunjukkan jumlah nilai *pretest* siswa adalah sebesar 1121, nilai rata – rata 50,95, standar deviasi 9,02, varians 81,28 , nilai tertinggi 68, nilai terendah 36,

sedangkan data *posttest* diperoleh jumlah nilai sebesar 1313, nilai rata – rata 59,68 standar deviasi 9,62, varians 92,51, nilai tertinggi 78 nilai terendah 36.

**b. Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen**

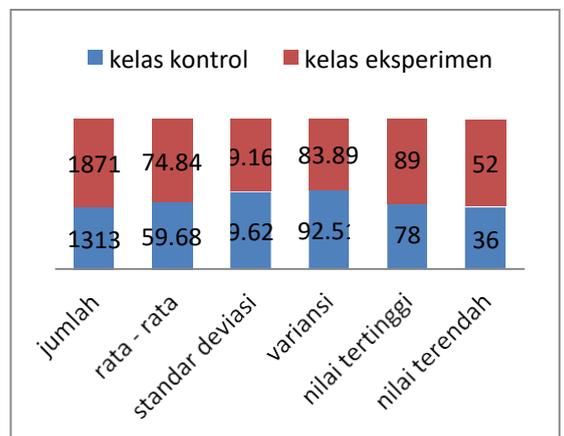
Hasil *pretest* dan *posttest* siswa pada kelas eksperimen, grafik 4.2. sebagai berikut:



Gambar 4.2 diatas menunjukkan jumlah nilai *pretest* siswa adalah sebesar 1586, nilai rata – rata 63,44, standar deviasi 9,07 , varians 82,34 , nilai tertinggi 84, nilai terendah 47. Sedangkan data *posttest* diperoleh jumlah nilai sebesar 1871, nilai rata – rata 74,84 , standar

deviasi 9,16 , varians 83,89, nilai tertinggi 89, nilai terendah 52.

**c. Statistik Data Posttest**



Gambar 4.3 diatas nilai rata – rata kelas kontrol 1313 , sedangkan nilai rata – rata kelas

eksperimen 1871, standar deviasi kelas kontrol 9,62 dan standar deviasi kelas eksperimen 9,16.

Nilai varians pada kelas kontrol 92,51, nilai varians kelas eksperimen 83,89. Nilai tertinggi pada kelas kontrol sebesar 78 sedangkan nilai tertinggi pada kelas eksperimen sebesar 89 dan nilai terendah pada kelas kontrol 36 sebesar sedangkan nilai terendah pada kelas eksperimen sebesar 52.

#### d. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 22* dengan menggunakan rumus Uji *t "Paired Sampel Test"*. Hasil pengujian yang terletak pada lampiran, menunjukkan bahwa nilai thitung posttest kelas kontrol dan posttest kelas eksperimen.

Maka diperoleh thitung  $>$  ttabel = 5,530  $>$  1.679. Maka terdapat pengaruh model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa dikelas XI SMA N 2 Sei Kanan.

#### e. Pembahasan

Siswa kelas kontrol belajar menggunakan model konvensional, dimana sebelum diberikan perlakuan, terlebih dahulu dilakukan pretest dan diperoleh nilai rata – rata pretest sebesar 50,95, dengan standar deviasi 9,02,

### 4. Kesimpulan dan Saran

#### a. Kesimpulan

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan setelah dilakukan penelitian tentang "Penerapan Model pembelajaran dengan berbantuan media berbasis manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikelas XI MIA SMA N 2 Sei Kanan tahun pembelajaran 2018/2019 bahwa:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi dikelas XI MIA SMA N 2 Sei Kanan. Hasil nilai uji yang diperoleh adalah thitung  $>$  ttabel = 5,530  $>$  1.679 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
2. Hasil belajar Biologi yang diterapkan dengan model pembelajaran *Role playing* dengan media berbasis manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa/hasil belajar siswa dikelas XI MIA lebih efektif daripada pembelajaran konvensional.

#### b. Saran

1. Kepada guru mata pelajaran biologi, tidak semua materi cocok di ajarkan dengan

sedangkan siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing* sebelum perlakuan juga dilakukan pretest dan diperoleh nilai rata – rata *pretest* sebesar 1586, dengan standar deviasi sebesar 9,07.

Data *posttest* penelitian pada kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, menunjukkan nilai rata – rata *posttest* sebesar 59,68 dengan standar deviasi sebesar 9,62.

Sedangkan pada siswa kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*, diperoleh nilai rata – rata sebesar 74,84, dengan standar deviasi 9,16. Berdasarkan nilai rata – rata *posttest* pada kedua kelompok siswa tersebut, setelah diberi perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol terdapat perbedaan rata – rata hasil belajar yang signifikan, serta meningkatnya nilai hasil belajar siswa melebihi KKM sebesar 75 yang artinya terdapat peningkatan serta ketuntasan nilai pada materi sistem ekskresi pada manusia dikelas XI MIA SMA N 2 Sei Kanan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis yaitu dengan diperoleh nilai thitung  $>$  ttabel = 5,530  $>$  1.679

pembelajaran yang sama. Untuk itu adanya model pembelajaran *Role Playing* yang tepat sesuai dengan materi. Salah satunya dalam materi pokok sistem ekskresi diajarkan bersifat abstrak dan mudah dipahami.

2. Dalam Proses belajar biologi sebaiknya guru memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengalami sendiri proses mendapatkan pengetahuan dengan potensi yang sudah ada pada peserta didik sehingga pengetahuan yang didapat oleh peserta didik lebih meningkat.

#### Daftar pustaka

Alfianto, A. B., Sulistiono, S., & Utami, B. (2016, January). *Penerapan Model Bermain Peran pada Materi Sistem Pernapasan terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 1 Semen Kediri*. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Environmental, and*

*Learning* (Vol. 12, No. 1, pp. 476-480).  
[08 Maret 2019].

Masrita, M., Gonggo, S. T., & Sabang, S. M. (2013) *Perbandingan Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing dengan Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 1 Lore Utara. Jurnal Akademi Kimia*, 2(1), 47-53. [ 08 Maret 2019 ].

Sri Utami , Indah Wijianti, Muh. Waskito Ardhi.2016. Penerapan Metode *Role Playing* Dengan Media *Orkas (Organ Koran Bekas)* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas Xi Ipa Madrasah Ma'arif Al-Falah. *Florea Volume 3 No. 2: (36-44)*.

Sumarni, Dkk. (2014). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Artikel Pendidikan*, 1(1): 1-13.

Sari, D. P., & Djulia, E. (2018). *Perbedaan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Dan Tipe Role Playing Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas Xi Ipa SMA N 3 Pematangsiantar. Jurnal Pelita Pendidikan*, 6(1). [08 Maret 2019].