

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKOSISTEM DI KELAS X SMA NEGERI 1 AEK NATAS**

Uci Wulan Dari<sup>1</sup>, Nurhakima Ritonga<sup>2</sup>, ,Zunaidy Abdullah Slregar<sup>3</sup>.

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, STKIP Labuhan Batu. Email:

[uciwulandari\\_warsito@gmail.com](mailto:uciwulandari_warsito@gmail.com)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar pada materi Ekologi yang di ajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas X SMA Negeri 1 Aek Natas Tahun Pembelajaran 2017/2018. Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian quasi Eksperimen dengan sampel penelitian ditentukan dengan sampel penelitian ditntukan dengan cara proposive sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan dasar pertimbangan penelitiinya saja yang menangap unsur –unsur yang dikehendaki telah ada dalam anggota sample yang di ambil. Kelas X<sup>4</sup> sebagai kelas eksperimen di ajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan kelas X<sup>3</sup> sebagai kelas kontrol diajarkan dengan menggunakan model *Direct Intructions*. Instrumen penelitian menggunakan tes hasil belajar siswa bentuk pilihan ganda. Teknik Analisis data menggunakan uji t berpasangan dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Uji Hipotesis dengan model pembelajaran *Role Playing* dan model pembelajaran langsung (*Direct Intructions*) diperoleh  $t_{hitung} = 6.61509$  dan daftar  $t_{tabel} = 2,0322$  Sehingga  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $6.61509 \geq 2,0322$ ). Sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka terdapat pengaruh hasil belajar iswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role playng* pada materi Eklogi. Denan dmikian Model Pembelajaran *Role Playing* lebih baik digunakan pada Materi Ekologi diandingkan dengan Model pembelajarn *Direct Intructions*

**Kata Kunci : *role playing, Direct Intructions , Hasil Belajar , Ekosistem***

### **1. PENDAHULUAN**

Pembelajaran Biologi di SMA banyak mengalami kesulitan.Salah satunya dapat disebabkan oleh karakteristik materi yang terdapat pada pelajaran Biologi tersebut.Banyak siswa mengalami kesulitan untuk memahami Biologi terutama konsep fisiologis yang abstrak dan membutuhkan banyak hafalan Widarti dalam (Munir, *et.al*, 2017). Michael juga menyatakan terdapat beberapa hal yang dapat menyebabkan materi fisiologis dianggap sulit, yaitu karakteristik materi Biologi yang akan dipelajari, cara mengajarkan materi, dan modal awal siswa yang akan mempelajari materi (Munir, *et.al*, 2017). Hal inilah yang dapat menyebabkan siswa tertekan dan membuat antusias siswa pada mata

pelajaran Biologi menjadi kurang.

Penggunaan model pembelajarn *Role playing* untuk siswa dapat menjadi alternatif untuk menghilangkan kesulitan siswa dalam mempelajari pelajaran Biologi, hal tersebut kita dapatkan saat kita melaksanakan model bermain peran (*Role playing*), di sini siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengulangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa adanya kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide--ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan

cara ini siswa dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah--masalah diantara kelompok--individu--individu (Rivandinia, *et.al.* 2013).

Berdasarkan hasil Observasi saya di SMA Negeri 1 Aek Natas, di sekolah tersebut masih banyak yang menggunakan model pembelajaran yang sifatnya kurang membuat siswa aktif, khususnya pada materi Ekosistem, model--model wawancara pembelajaran yang melibatkan siswa aktif

masih jarang digunakan, Hal ini mengakibatkan siswa menjadi pasif dan Dalam masalah ini guru harus pandai dalam memilih model pembelajaran, Guru yang terampil dalam menggunakan model pembelajaran akan relevan dengan komponen lainnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk menerapkan model pembelajaran *Role playing*, model *Role Playing* ini sebagai salah satu model pembelajaran yang dalam proses belajar mengajar Siswa akan sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran. Alasan pemilihan model pembelajaran *Role Playing* ini juga didasari karena dengan model ini siswa dilibatkan secara aktif dalam situasi yang menyenangkan. Kejujuran dan kebosanan siswa dapat teratasi melalui peran yang dimainkan. Minat siswa dalam pembelajaran biologi dapat terakomodasi saat bermain peran. Siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga secara mental aktif yang meliputi kegiatan bertanya, berpendapat, menjawab pertanyaan dan menanggapi pendapat. Sehingga model bermain peran ini mampu menarik perhatian

mengalami kesulitan belajar, sehingga berakibat pada hasil belajar siswa menjadi rendah dan tidak mencapai kkm (kriteria ketuntasan minimal ) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Ada beberapa ahli menyebutkan kesulitan belajar seorang siswa biasanya tampak jelas dari menurunnya hasil belajar siswa .Kesulitan belajar juga dapat dibuktikan dengan munculnya kelainan perilaku (misbehavior) siswa seperti kesukaan berteriak--berteriak di dalam kelas, mengusik teman, berkelahi, sering bolos, dan sering mingsgat dari sekolah Amilda & Mardiah dalam (Munir, *et.al.* 2017).

anak, dan suasana kelas semakin hidup, sehingga diharapkan Pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan minat belajar siswa dan secara tidak langsung akan meningkatkan hasil belajar pada siswa. Sesuai dengan pendapat hal ini di kemukakan oleh (Munir, *et.al.* 2017).

## **2. METODE PENELITIAN**

Tempat Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Aek Natas kecamatan Aek Natas kabupaten Labuhanbatu Utara. Waktu penelitian pada Penelitian ini dilaksanakan pada 13 April sampai dengan 1 Mei 2018. Penelitian ini merupakan penelitian kuasi--eksperimen (*kuasi experiment*) dengan rancangan kelompok *pre test – post test texpirement group design*, oleh karena itu pelaksanaannya menggunakan siswa kelas control dan kelas eksperimen (Sugiyono, 2009). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut

**Tabel 3.1.** “Pretest–Posttest Experiment and control”

Kelas	Pre Test	Perlakuan	Post Tes
Ekspriment	T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>
Kontrol	T <sub>1</sub>	Y	T <sub>2</sub>

- Ket :  
 T<sub>1</sub> : Tes awal  
 T<sub>2</sub> : Tes akhir  
 X : Perlakuan pengajaran dengan menggunakan model Pembelajaran *Role Playing*.  
 Y : Perlakuan pengajaran dengan menggunakan model pembelajarn Konvensional

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.  
 a. Variabel bebasnya adalah pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*  
 b. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi Ekosistem

Dalam penelitian ini populasi digunakan adalah seluruh siswa X IPA di SMA Negeri 1 Aek Natas Tahun Pembelajaran 2017/2018 berjumlah 4 kelas yaitu X<sub>1</sub> = 25, X<sub>2</sub> = 36 , X<sub>3</sub> = 35 X<sub>4</sub> = 35 , dengan jumlah keseluruhan siswa 131 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah X<sub>3</sub> = 35 siswa, untuk siswa yang diajar dengan menggunakan model konvensional. dan X<sub>4</sub> = 35 untuk siswa yang diajar dengan menggunakan model *Role Playing*.

Teknik pengambilan sampel ditentukan dengan cara *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan dasar pertimbangan penelitiannya saja yang menganggap unsur--unsur yang dikehendaki telah ada dalam anggota sampel yang diambil.(Sugiyono, 2009)

Prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan observasi awal kesekolah untuk mengetahui masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran khususnya di kelas X tentang pelajaran biologi pada materi ekosistem dan model pembelajarannya.
- 2) Penyusunan proposal penelitian.
- 3) Persetujuan proposal penelitian.
- 4) Menyusun surat izin penelitian.
- 5) Melakukan uji coba instrumen tes terhadap soal yang akan diberikan kepada siswa sebagai sampel

terikat.

- 6) Konsultasi dengan kepala sekolah tempat penelitian dilaksanakan dengan membawa surat izin penelitian.
- 7) Konsultasi dengan guru biologi kelas X mengenai hasil belajar siswa di kelas X3 dan Kelas X4.
- 8) Menyusun materi pembelajaran dengan menerapkan model *Role Playing*.
- 9) Menyusun tes belajar siswa.
- 10) Memvalidasi Soal.
- 11) Tahap Penelitian:Melaksanakan *pre--test* hasil belajar siswa pada kelas eksperiman *Role Playing* dan kelas kontrol
- 12) Mengajarkan materi Ekosistem dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing* pada kelas eksperiman .
- 13) Melaksanakan *pos--test* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen
- 14) Tahap pengumpulan data Pengolahan data dengan penghitungan statistik untuk menguji hipotesis.
- 15) Pembahasan hasil analisis data penelitian.
- 16)Membuat simpulan hasil penelitian.

Teknik analisis instrumen aspek kognitif menggunakan: (1) Uji validitas yang berupa validitas isi, (2) Reliabilitas digunakan rumus KR20 (Kuder Richardson), (3) Taraf Kesukaran soal dengan rumus indeks kesukaran, (4) Daya Pembeda Soal dengan menggunakan indeks daya pembeda setiap butir soal.

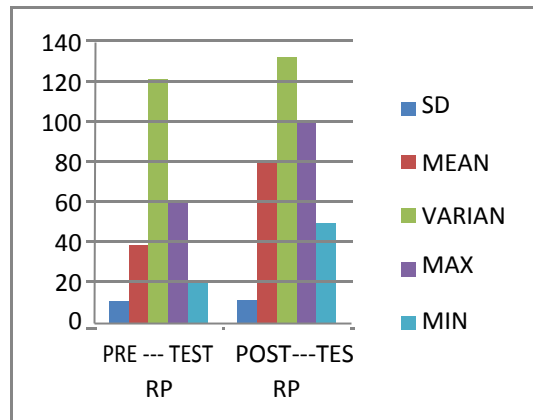
Teknik Uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Kolmogorov--Smirnov. Uji homogenitas dihitung menggunakan test Leneve. Uji kesamaan rata--rata menggunakan uji independent samples t--tes

Untuk pengujian hipotesis digunakan uji anava dua jalan dengan sel tak sama. Kemudian dilakukan uji pasca anava guna menentukan metode belajar mana yang paling efektif. metode yang digunakan di antaranya metode Scheffe.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**  
**Deskripsi Statistik Hasil Belajar Siswa kelas Eksperimen**

Deskripsi Statistik Hasil Belajar Siswa kelas Eksperimen pada Data *Pre--Test* dan *Post--Test* Model Pembelajaran Langsung (*Role Playing*) adalah sebagai berikut :

Adapun diagram batang dari *Pre--Test* dan *Post--Test* dari Model Pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram batang dari *Pre--Test* dan *Post--Test* dari Model Pembelajaran *Role Playing*  
 Hasil uji coba data *Pre--Test* Model Pembelajaran *Role Playing* diperoleh Jumlah nilai = 1365, nilai rata-rata = 39 Standar Deviasi = 11.0347 Varian = 121.76247 Nilai tertinggi 60 dan Nilai terendah 20. Sedangkan Hasil uji coba data *Post--Test* Model Pembelajaran *Role Playing* diperoleh Jumlah nilai = 2805, nilai rata-rata = 80.1428 Standar Deviasi = 11.5354 Varian = 133.06 Nilai tertinggi 100 dan Nilai terendah 50.

Tabel 4.1. Data Hasil Belajar *Pre--Test* Model Pembelajaran *Role Playing*

No	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase
1.	20--25	4	12,5%
2.	26--30	8	25 %
3.	31--35	3	9,3 %
4.	36--40	8	25 %
5.	41--45	4	12,5 %
6.	46--50	3	9,3 %
7.	51--55	3	9,3 %
8.	56--60	2	6,2 %^
Total		35	100%

Tabel 4.2. Data Hasil Belajar *Post--Test* Model Pembelajaran *Role Playing*

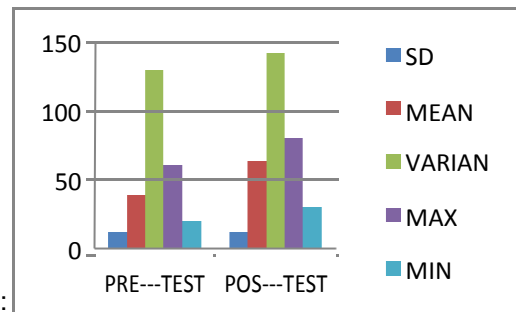
No	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase
1.	50--60	1	3,1 %
2.	61--65	1	3,1 %
3.	66--70	4	12,5 %
4.	71--75	5	15,6 %
5.	76--80	8	12,5 %
6.	81--85	4	12,5 %
7.	86--90	4	12,5 %
8.	91--95	3	9,3 %
9.	96--100	3	9,3 %
	Total	35	100%

**Deskripsi Statistik Hasil Belajar Siswa kelas Kontrol**

Deskripsi Statistik Data *Pre--Test* dan *Post--Test* Model Pembelajaran Langsung (*Direct*

*Instruction*)

Adapun diagram batang dari *Pre--Test* dan *Post--Test* dari Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*). adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 *Pre--Test* dan *Post--Test* dari Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*).

Hasil uji coba data *Pre--Test* Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) diperoleh Jumlah nilai = 1340, nilai rata-rata = 38.2885 Standar Deviasi = 11.3722 Varian = 129.3277 Nilai tertinggi 60 dan Nilai terendah 20. Sedangkan uji coba data *Post--Test* Model

Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) diperoleh Jumlah nilai = 2220, nilai rata-rata = 63.428 Standar Deviasi = 11.9294 Varian = 142.131 Nilai tertinggi 80 dan Nilai terendah 30.

Tabel 4.3. Data Hasil Belajar *Pre--Test* Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

No	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase
1.	20--25	5	15,6%
2.	26--30	8	25%
3.	31--35	3	9,3 %
4.	36--40	7	21,8 %
5.	41--45	5	15,6 %
6.	46--50	2	6,2 % <sup>^</sup>
7.	51--55	3	9,3 %
8.	56--60	2	6,2 %
	Total	35	100%

Berdasarkan Tabel 4.3. dapat diketahui siswa yang memperoleh interval kelas 20--25 sebanyak 5 orang, siswa dengan nilai 26--30 sebanyak 8 orang dan siswa dengan nilai 31--35 sebanyak 3 orang, siswa dengan nilai 36--40 sebanyak 7 orang, siswa

dengan nilai 41--45 sebanyak 5 orang dan siswa dengan nilai 46--50 sebanyak 2 orang, siswa dengan nilai 51--55 sebanyak 3 orang dan siswa dengan nilai 56--60 sebanyak 2 orang.

Tabel 4.4. Data Hasil Belajar *Post--Test* Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

No	Interval Kelas	Frekuensi <i>i</i>	Persentase
1.	30--35	1	3,1 %
2.	36--40	0	0 %
3.	41--45	2	6,2 %
4.	46--50	3	9,3 %
5.	51--55	3	9,3 %
6	56--60	8	25%
7	61--65	6	18,7 %
8	66--70	3	9,3 %
9	71--75	3	9,3 %
10	76--80	6	18,7 %
Total		35	100%

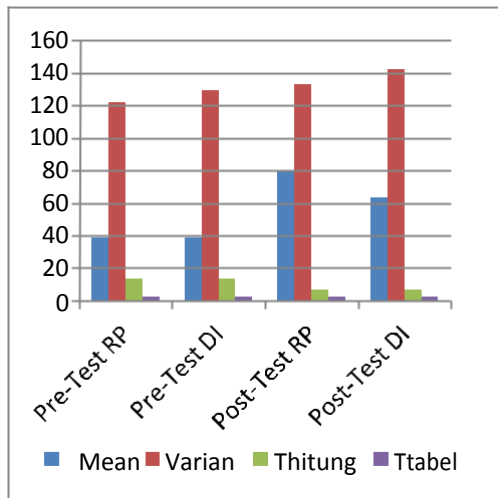
Berdasarkan Tabel 4.4. dapat diketahui siswa yang memperoleh interval kelas nilai 30--35 sebanyak 1 orang, siswa dengan nilai 36--40 tidak ada siswa dan siswa dengan nilai 41--45 sebanyak 2 orang, siswa dengan nilai 46--50 sebanyak 3 orang, siswa dengan nilai 51--55 sebanyak 3 orang, siswa dengan nilai 56--60 sebanyak 8 orang dan siswa dengan nilai 61--65 sebanyak 6 orang. siswa dengan nilai 66--70 3 orang. dan siswa dengan nilai 71--75 sebanyak 3 orang, siswa dengan nilai 76--80 sebanyak 6 orang.

**Pengujian Hipotesis**

Berdasarkan hasil perhitungan data *Pre--Test* Dan *Post--Test* Uji Hipotesis dengan model pembelajaran *Role Playing* diperoleh  $t_{hitung} = 13.6228$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 35-2$  sehingga diperoleh daftar  $t_{tabel} = 2, 0322$ . Aturan untuk menguji tolak  $H_0$  adalah jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $13.6228 \geq 2, 0322$ ). Sedangkan data *Post--Test* Uji Hipotesis dengan model pembelajaran *Role Playing* dan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) diperoleh  $t_{hitung} = 6.61509$  dan daftar  $t_{tabel} = 2, 0322$ . Aturan untuk menguji tolak  $H_0$  adalah jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $6.61509 \geq 2, 0322$ ). Dengan demikian  $H_a$  yang

menyatakan bahwa Ada pengaruh model *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok Ekosistem Kelas X SMA Negeri 1 Aek Natas Kelas X Kecamatan Aek Natas kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun Pelajaran 2017/2018 diterima dan  $H_0$  ditolak (**Lampiran 9**).

Adapun diagram batang yang dapat menggambarkan hasil Pengujian Hipotesis *Pre--Test* dan *Post--Test* pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan kelas Kontrol dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3 Diagram Batang Hasil Pengujian Hipotesis *Pre--Test* dan *Post--Test* Model Pembelajaran *Role Playing* dan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

## PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Aek Natas pada materi Ekosistem, hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* diperoleh nilai rata-rata *Pre--Test* sebesar 39 dan *Post--Test* sebesar 80.14. Sedangkan hasil belajar siswa pada kelas Kontrol dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) diperoleh nilai rata-rata *Pre--Test* sebesar 38.28 dan *Post--Test* sebesar 63.42. Dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran *role Playing* terhadap Hasil belajar siswa serta terlihat juga perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Role Playing* dan kelas Kontrol dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).

Pelaksanaan pembelajaran *Role Playing* menimbulkan suasana yang menyenangkan dan nyaman karena sistem pembelajaran dilakukan dengan model bermain, sehingga peserta didik tidak akan canggung untuk mengikuti pembelajaran dan

berimbang pada pemahaman konsep. *Role Playing* merupakan suatu proses model pembelajaran dengan membiarkan siswa berkreasi sebaik mungkin dalam pembelajarannya, mengutarakan apa yang siswa mampu dan bisa dalam bentuk pertunjukan cerita yang sudah tersusun..

Hasil penelitian (Asyiah *et.al*, 2013) menunjukkan bahwa berjudul Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Peningkatan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi memaparkan bahwasanya Model pembelajaran *Role Playing* meningkatkan hasil belajar siswa dari aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Hasil penelitian (Munir *et.al*, 2017) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Model *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus Di Sma Azharyah Palembang, menyatakan bahwasanya Penggunaan metode *Role Playing* berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada materi virus di SMA Azharyah Palembang.

Sedangkan hasil penelitian Hasil penelitian menunjukkan bahwaterdapat perbedaan yang signifikan keterampilan berbicara bahasa Indonesia antara siswa

yang mengikuti model pembelajaran *role playing* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas IV SDN 10 Pemecutan. Hal ini ditunjukkan oleh thitung  $0,231 > t_{tabel} 2,000$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Rata-rata nilai yang diperoleh antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *role playing* yaitu sebesar 78,31 dan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional yaitu 74,58 maka  $H_a$  diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara. Hasil penelitian Hasil penelitian (Ismawati *et.al*, 2016) yang berjudul penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya, menyatakan bahwasanya Berdasarkan hasil tes akhir pembelajaran didapat data bahwa pada siklus I siswa yang tuntas mencapai 26,92%, sedangkan siklus II mencapai 57,69%, dan siklus III mencapai 92,31%.

Berdasarkan penelitian yang saya lakukan, model pembelajaran *Role Playing* sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran materi Ekosistem di kelas X SMA Negeri 1 Aek Natas karna memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa Dan model ini lebih baik jika dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) pada materi Ekosistem di kelas SMA Negeri 1 Aek Natas. Hal ini disesuaikan dengan rata-rata hasil belajar yang diperoleh. Pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Role Playing* rata-rata *Pre-Test* sebesar 39 dan *Post-Test* sebesar 80.14. dari sini kita lihat perubahan yang sangat baik dalam proses pembelajaran dan bisa menafsirkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dan jika dibandingkan dengan kelas Kontrol menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) memiliki nilai rata-rata *Post-Test* yaitu = 63.42. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diajarkan dengan model

pembelajaran *Role Playing* lebih besar daripada kelas Kontrol yang diajarkan

dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi Ekosistem dikelas X SMA Negeri 1 Aek Natas Tahun Pembelajaran 2017/2018. Pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $6.6150 \geq 2,0322$ ). Maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.
2. Hasil belajar siswa pada kelas Eksperimen yang diajarkan dengan model pembelajaran *Role Playing* pada materi Ekosistem dikelas X SMA Negeri 1 Aek Natas Tahun Pembelajaran 2017/2018 pada nilai *Post-Test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 80.14 dengan standard deviasi 11.53. Hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang diajarkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) pada materi Ekosistem dikelas X SMA Negeri 1 Aek Natas Tahun Pembelajaran 2017/2018 pada nilai *Post-Test* diperoleh nilai rata-rata sebesar 62.42 dengan standard deviasi 11.92

### 5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka sebagai tindak lanjut dari penelitian ini disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Diera teknologi yang tinggi ini di harapkan pada guru agar tidak terfokus pada pemaparan materi dengan cara teori terus menerus, biarkanlah siswa membuka cakrawala mereka mengenai materi yang akan disampaikan.
2. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dikembangkan serta dimodifikasi lebih luas pada materi Biologi dan mata pelajaran lainnya;
3. Untuk seluruh peneliti agar lebih kreatif dan mampu untuk mencari dan



menemukan model pembelajaran yang lebih baik lagi yang mana akan berkontribusi bagi negeri ini dalam

memperbaiki pilar utama negeri yaitu pendidikan

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ismawati & Fidiana, A.N. (2008). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SMA Negeri Semarang pada Sistem Peredaran Darah Pemanfaatan Pembelajaran role playing *Tesis Magister Biologi*. Semarang.
- Munir, A.F, & Ira, K . 2017. Pengaruh Penggunaan Model Role Playing terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Florea* Volume 4 No. 1
- Nurhakima, R, Sakdiah, H.B.G, & Sari, N.F. 2018. "Miskonsepsi Guru Biologi Pada Materi Sistem Ekskresi Di SMA Negeri Se--Kabupaten Labuhanbatu". *jurnal SIMBIOSA*, 6 (2): 104--110
- Rivandinia, I.H, Subchan, W, & Asyiah, I. N. 2013. Penggunaan model Pembelajaran role playing untuk peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa. *jurnal ©Pancaran*, Vol. 3, No. 3, hal 63--72
- Sha'adhah, Z, Hobri, & Widiarti' B S .2013 .Penerapan modelrole playing (bermainperan) untuk mengurangi kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal. *jurnal ©Kadikma*, Vol. 4, No. 2, hal 27--38
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Bisnis* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D). Bandung. Alfabeta