

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE-PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BIOLOGI DI SMA NEGERI 1 GUNUNGSITOLI

By Hiskia Ndraha

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE-PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BIOLOGI DI SMA NEGERI 1
GUNUNGSITOLI**

RANCANGAN PENELITIAN



Diajukan Dalam

Forum Seminar Rancangan Penelitian

Oleh

HISKIA NDRAHA

NIM 202111013

**PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NIAS
2024**

KATA PENGANTAR

Saya mengucapkan puji syukur kepada Tuhan yang telah membantu saya menyelesaikan proposal desain penelitian saya. Dengan hormat saya menyerahkan proposal proyek penelitian saya sebagai tugas akhir ke Jurusan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nias. Dalam proyek penelitian saya “Pengaruh Model Pembelajaran *Role-Playing* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Gunungsitoli”

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran berbasis peran berpengaruh terhadap hasil belajar. Saya berharap dapat dibimbing oleh bapak/ibu dalam melaksanakan penelitian saya sehingga dapat menghasilkan disertasi yang berkualitas dan memenuhi standar akademik yang telah ditetapkan. Saya memahami bahwa masih terdapat kelemahan dalam rancangan penelitian ini.

Itu saja tentang perkenalan saya. Terima kasih atas pertimbangan dan bimbingannya bapak/ibu.

Gunungsitoli Juli 2024

HISKIA NDRAHA
NIM.202111013

DAFTAR ISI

14	KATA PENGANTAR	i
	DAFTAR ISI	ii
	DAFTAR TABEL	iv
	DAFTAR GAMBAR	v
	DAFTAR BAGAN	vi
	DAFTAR LAMPIRAN	vii
	BAB 1 PENDAHULUAN	1
	1.1 Latar Belakang	1
	1.2 Identifikasi Masalah	8
	1.3 Batasan Masalah	8
	1.4 Rumusan Masalah	8
	1.5 Tujuan Penelitian	8
	1.6 Manfaat Penelitian	9
	BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
	2.1 Kajian Teori	10
	2.1.1 Teori Belajar	10
	2.1.2 Teori Pembelajaran	13
	2.1.3 Model Pembelajaran	14
	2.1.4 Hasil Belajar	20
	2.1.5 Penelitian Relevan	23
	BAB III METODE PENELITIAN	37
	3.1 Jenis Penelitian	37
	3.2 Probabilitas Variabel	38
	3.3 Sampel dan Populasi	39
	3.4 Instrumen Penelitian	39
	3.5 Teknik Pengumpulan Data	41
	3.6 Metode Analisis Data	42
	3.7 Lokasi dan Panduan Belajar	43
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
	4.1 Hasil Penelitian	45
	4.1.1 Uji Coba Instrumen	45
	4.1.2 Data validitas	48
	4.1.3 Data Hasil Analisis	49
	4.2 Pembahasan	51
	4.2.1 Permasalahan Pokok Yang Diteliti	51
	4.2.2 Jawaban Umum Atas Permasalahan Pokok	51

4.2.3	Penafsiran Atas Temuan Penelitian	52
4.2.4	Mengkontraskan dengan teori yang ada.....	53
4.2.5	Implikasi Temuan Penelitian.....	53
4.2.6	Keterbatasan Temuan Penelitian	53
BAB V SIMPULAN		54
5.1	Kesimpulan	54
5.2	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA		55

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dapat membantu mengembangkan keterampilan dan kemampuan setiap individu agar dapat berguna dalam kehidupannya. Pendidikan juga menjadi pilar utama pembangunan perkotaan yang dimiliki oleh setiap orang. Oleh karena itu, belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang melalui hubungannya dengan lingkungannya untuk mengubah tingkah lakunya, sehingga hasil belajarnya merupakan perubahan yang tetap pada tingkah laku si pembelajar. (Semiawan, 2020) menyatakan bahwa manusia terus belajar mandiri dan meningkatkan kapasitasnya dengan beradaptasi terhadap perubahan lingkungannya. Dengan memajukan pendidikan di Indonesia untuk memberdayakan hak dan potensi setiap individu, hal ini dicapai dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas, Pasal 1), yang menyatakan bahwa pendidikan adalah tugas untuk menciptakan suasana belajar dan belajar, mengajar dan belajar, program pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dan mampu mengembangkan kemampuannya.

Selain itu, proses terbentuknya perilaku yang baik dan perkembangan intelektual siswa tidak lepas dari aktivitas antara guru dan siswa di kelas dan lingkungan yang mencakup banyak faktor umum, antara lain; Guru (teacher), peserta didik (peserta didik), bahan (material), media (alat/peralatan), dan metode pembelajaran atau metode penyampaian materi pendidikan. Belajar juga merupakan suatu proses yang membuat keterampilan setiap orang berubah tanpa memandang gurunya, dimana dia berada, dan apa yang diajarkan. Menurut (Sudjana 2010 dan Syam dkk, 2022) pendidikan juga menjadi salah satu faktor pembentuk kemajuan pada peserta didik yang telah menandai perubahan. Perubahan yang dihasilkan dari belajar dapat diungkapkan dengan berbagai cara, seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, keterampilan, metode, sikap dan perubahan lain yang terjadi pada diri individu. Menurut (Syam

dkk, 2022), guru sengaja menciptakan pembelajaran agar siswa mau belajar sesuai minat dan kebutuhannya. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya berperan sebagai fasilitator dalam meningkatkan kemampuan belajar dan hasil belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar, peserta didik memperoleh pengetahuan, prinsip-prinsip tertentu yang mengembangkan sikap dan keterampilan yang berguna baginya dalam menyikapi berbagai permasalahan dalam kehidupan.

Kreativitas merupakan suatu keterampilan alami yang terdapat dalam diri seseorang yang dapat mengubah situasi tertentu melalui keterampilan dan kreativitas dalam pengelolaan kelas. Kreativitas jugalah yang menjadi pembeda dalam situasi tertentu, dari yang biasa menjadi luar biasa. Oleh karena itu, pembelajaran kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan guru dalam menciptakan hal-hal baru dalam pembelajaran, dan dalam kemampuan mengembangkan pembelajaran serta menciptakan koneksi-koneksi baru dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Agar kegiatan kelas menjadi lebih baik dan efektif, guru harus kreatif dan tepat dalam merencanakan kegiatan pembelajaran. Strategi yang paling penting adalah mengatur proses dan metode pembelajaran agar siswa tidak mendengar atau membaca, tetapi penting untuk dipahami. guru. Menurut (Khair, 2018), guru harus kreatif dalam mengelola kelas dan membuat siswa tertarik pada kegiatan pembelajaran dan siswa dapat tertarik dengan apa yang ditawarkan guru.

Jenis pembelajaran juga menjadi penunjang sistem atau (selalu) peran guru di kelas dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran (ujian) (Nurrohmatul Amaliyah, 2020). Dengan adanya proses pembelajaran yang teratur sesuai sistem maka pengalaman dan pemahaman siswa akan meningkat. Sebaliknya jika proses pembelajaran tidak dilakukan secara rutin dan sesuai metode, maka pengalaman dan pemahaman siswa akan menurun. Menurut (Joyce & Well dalam Rusman 2018:144), proses pembelajaran adalah suatu rencana atau model yang dapat digunakan untuk membuat suatu program (rencana pembelajaran jangka panjang). Merancang bahan pembelajaran dan panduan pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lainnya. Apabila terdapat sistem pendidikan yang baik dan sesuai termasuk metode pembelajaran, cara dan metodenya, maka akan tertata

secara rinci dan urut. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, siswa hendaknya aktif dalam belajar dan memecahkan masalah belajar. Pembelajaran biologi tidak hanya menekankan aspek pengetahuan serta sikap dan keterampilan siswa. Dengan demikian, sistem pembelajaran dengan model pembelajaran role-playing sangat cocok digunakan dalam pembelajaran biologi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Melalui contoh permainan, pembelajaran biologi dapat dipahami dimana siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan cara ini siswa dapat memahami dan memahami apa yang disampaikan guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Gunungsitoli, kegiatan pembelajaran sangat baik dan guru banyak menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Agar kegiatan pembelajaran lebih efektif, siswa harus lebih aktif dalam belajar. Berdasarkan hasil wawancara, salah satu guru biologi Kelas XI MIPA SMA 1 Gunungsitoli mengatakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan berbeda-beda seperti diskusi, ceramah, kolaborasi, eksperimen, tanya jawab, dan lain-lain. Demikian pula, jenis penggunaannya berbeda. Namun hanya beberapa kelas yang menggunakan gaya belajar yang berbeda. Tentu saja pengetahuan siswa dalam memahami materi berbeda-beda. Oleh karena itu guru sering menggunakan gaya belajar tradisional, karena di SMA Negeri 1 Gunungsitoli terdapat kelas lanjutan yang diselenggarakan berdasarkan hasil akademik. Pemahaman siswa terhadap materi tersebut tidak sama. Menurut guru, penyajian apa yang diberikan akan lebih mudah dipahami jika menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Namun kenyataannya model pengajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Karena model pengajaran yang diterapkan pada siswa terkondisi dan guru tidak memiliki kreativitas untuk menerapkan model pengajaran baru, maka siswa menjadi bosan dan mudah bosan di kelas. Kegiatan Pembelajaran. Maka hal tersebut sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Terutama hasil belajar siswa kelas yang bukan kelas unggulan. Hal tersebut diatas di buktikan berdasarkan daftar nilai ujian semester ganjil tahun 2023/2024 sebelum remedial yaitu (tergolong rendah) dari KKM 80.

Tabel 1.1
Rata Rata Nilai Ujian Semester Pada Mata Pelajaran Biologi
Siswa SMA Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pembelajaran 2023/2024

Tahun	Semester	Kelas	Nilai	KKM
2023/2024	Ganjil	21 XI MIPA - 1	85	80
		XI MIPA - 2	83	80
		XI MIPA - 3	80	80
		XI MIPA - 4	77	80
		XI MIPA - 5	75	80
		XI MIPA - 6	65	80
		XI MIPA - 7	63	80

Sumber : Guru Mata Pelajaran SMA Negeri 1 Gunungsitoli

Masih terdapat kelas yang memenuhi Standar Ketuntasan Minimal (KKM), namun hal ini dikarenakan SMA Negeri 1 menerapkan kelas yang lebih tinggi berdasarkan penilaian akademik. Dengan demikian semakin banyak ruang kelas yang terdampak dan efektivitas guru dalam menggunakan model pengajarannya terus tertinggal dalam hal hasil pembelajaran.. Seharusnya kelas yang bukan termasuk kelas unggulan yang di perhatikan dalam kegiatan pembelajarannya, inilah yang menjadi permasalahan, dimana guru sudah merancang dan memberikan pembelajaran yang mestinya berdampak pada hasil belajar siswa namun pada kenyataannya tidak sesuai yang di harapkan. Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yaitu guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran hanya berlangsung satu arah yaitu dari guru ke siswa (*teacher centered*). Pembelajaran satu arah menyebabkan siswa tidak berperan aktif dalam memperoleh pengetahuan. Dominasi guru akan menyebabkan siswa lebih banyak menunggu sajian dari guru dari pada menemukan sendiri. Peran siswa tidak aktif tersebut akan berdampak bagi hasil belajar siswa. Melihat hal tersebut maka peran guru sebagai faktor yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, hendaknya mampu berperan semaksimal mungkin untuk mengaktifkan siswanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Menurut (Sudjana, 2009 dalam Rosdi, 2020), pada dasarnya perubahan perilaku yang dihasilkan dari pembelajaran dalam arti luas, meliputi bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik, sangat menentukan hasil belajar siswa. Perubahan perilaku dapat terjadi pada pemahaman, pengetahuan dan keterampilan setiap siswa. Keterampilan siswa dapat dikembangkan melalui strategi/metode pembelajaran yang diterapkan guru untuk mendorong perhatian dan motivasi belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus mampu menggunakan model pengajaran yang berbeda untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa jurnal yang dibaca dan dijadikan acuan oleh calon peneliti (Rifka Sriwati Hutagaol, 2023) antara lain **Pengaruh Model Pembelajaran Role Play Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 124391 Pematang Siantar** dari Universitas HKBP Nomensen. Hasil jurnal tersebut dapat disimpulkan bahwa kelompok yang di terapkan model pembelajaran *Role-Playing* menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan dari materi yang disampaikan.

Beberapa penelitian terkait, menyatakan bahwa model pembelajaran *role-playing* ini dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya, Pengaruh model pembelajaran *Role-Playing* terhadap hasil belajar menunjukkan adanya perbedaan signifikan. (Saiful Anwar, dkk. 2018). Model pembelajaran *Role-Playing* ini pelaksanaannya berupa peraga secara singkat oleh siswa dengan tekanan utama pada karakteristik/sifat seseorang dengan dasar memerankan cuplikan tingkah laku dalam situasi apapun, yang dilanjutkan dengan kegiatan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan, dari pengertian diatas model tersebut dapat mempermudah siswa dalam mendapatkan pendidikan dan dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih rileks dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mudah memahami pelajaran tersebut.

Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, maka materi pembelajaran akan mudah dimengerti siswa karena model pembelajaran tersebut dapat mewakili wujud pembelajaran yang dialami siswa dalam kehidupan yang sebenarnya. Sehingga berdasarkan latar belakang dan hasil opservasi yang telah dilakukan makacalon peneliti bermaksud untuk melakukan suatu penelitian dan tertarik untuk mengangkat judul “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Role-Playing***

Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Gunungsitoli”

1.2 Identifikasi Masalah

Pada latar belakang diatas peneliti mengamati beberapa hal , diantaranya :

- a. Hasil belajar pada mata pelajaran Biologi siswa dibawah KKM.
- b. Kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan model dalam pembelajaran Biologi.
- d. Penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru kurang maksimal.
- e. Siswa mengalami kejenuhan dan mudah bosan selama proses pembelajaran Biologi berlangsung.

1.3 Batasan Masalah

Untuk lebih terarah penelitian, oleh karena itu peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Hasil belajar pada mata pelajaran Biologi siswa masih rendah
- b. Kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan model dalam pembelajaran Biologi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dibuat rumusan masalah yaitu bagaimana pengaruh model pembelajaran *Role-Playing* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Biologi kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Gunungsitoli?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Role-Playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata Biologi kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Gunungsitoli..

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dalam penelitian ini diantaranya adalah:

- a. Manfaat Teoritis
Peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *Role-Playing* terhadap hasil belajar.
- b. Manfaat Praktis Bagi Instansi Terkait (Objek Penelitian)

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 1 Gunungsitoli dengan mengidentifikasi model pembelajaran yang lebih efektif. Memberikan panduan kepada guru dan pihak terkait di sekolah untuk memilih model pembelajaran yang paling sesuai dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu dapat membantu pengembangan kompetensi siswa dalam pemahaman materi Biologi dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.

c. Manfaat Bagi Universitas Nias

Sebagai bahan referensi yang dapat dimanfaatkan untuk menambah serta memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan serta pengembangannya di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias.

d. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan model atau metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dan juga sebagai bahan dan sumber dalam proses pembelajaran. Selain itu dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menerapkan model pembelajaran.

e. Manfaat Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Role-Playing* pada mata pelajaran biologi bermanfaat bagi peserta didik yang sulit belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar supaya lebih baik dan juga untuk memberikan pengalaman baru dan meningkatkan kreativitas siswa dalam proses belajar yang bervariasi

f. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai pedoman atau bahan referensi pada bidang kajian penelitian selanjutnya. Memberikan sumbangan terhadap literatur penelitian dalam bidang pendidikan Biologi dan metode pembelajaran dengan membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut dalam hal ini atau topik.

2 BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Teori belajar

Belajar merupakan suatu tindakan sadar yang bertujuan untuk mengubah sikap dan perilaku seseorang dari sikap bodoh menjadi tahu, dari tidak mempunyai sikap menjadi sikap yang benar, dan dari tidak mempunyai kualifikasi menjadi mampu melakukan sesuatu (Slameto Nurzhaman, 2016: 14). Belajar dapat diartikan sebagai aktifitas mental atau (psikhis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik “Taksonomi Bloom” perubahan tersebut dapat berubah sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan dari hasil belajar yang di peroleh sebelumnya. (Amin, 2005:57) Pembelajaran menggambarkan perkembangan belajar yang mana perilaku siswa berubah dari saat sebelum mengalami suatu situasi ke saat setelah mengalami suatu situasi baru sebagai rangsangan dan isi pikiran siswa yang mempengaruhinya. Oleh karena itu, pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu mengubah perilakunya setelah melalui proses pembelajaran. Setelah mendefinisikan belajar, selanjutnya terdapat ciri-ciri atau karakteristik belajar yang harus dipahami, seperti yang dijelaskan oleh (Baharudin dan Wahyuni, 2015:18-19) yaitu:

1. Belajar dibuktikan dengan terdapat perubahan tingkah laku (change behavior)
2. Perubahan tingkah laku relative permanent pada diri individu.
3. Perubahan tingkah laku tidak selalu cepat diperhatikan di waktu proses pembelajaran sedang berlangsung, karena perubahan tingkah laku tersebut memiliki sifat potensial.
4. Perubahan tingkah laku adalah hasil dari sebuah latihan dan pengalaman dari pembelajaran di lingkungan dan di sekolah.
5. Pengalaman atau latihan itu menghasilkan penguatan pada diri individu.

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwasannya ciri-ciri belajar itu berpijak pada adanya suatu perubahan pada individu. Perubahan itu berlangsung karena hasil dari latihan dan pengalaman yang didapatkan dalam proses pembelajaran yang lama atau tidak sebentar serta berlangsung terus menerus. Latihan dan pengalaman yang didapatkan dalam proses pembelajaran menghasilkan sebuah perubahan baik dari segi afektif, kognitif dan psikomotor.

ada beberapa poin yang menjadi landasar teori yaitu :

1) Teori Behavioristik

Teori belajar behavioristik adalah teori psikologi yang berfokus pada tindakan mengetahui dan tidak terkait dengan konstruksi mental atau keterikatan emosional (Novi Irwan , 2016). Teori ini merupakan teori psikologi yang berfokus pada tindakan mengetahui dan tidak terkait dengan konstruksi mental atau keterikatan emosional (Novi Irwan , 2016). Behaviorisme menjelaskan bahwa sifat dan perilaku dalam kegiatan belajar diatur dalam sifat mental dan psikis siswa dalam berfikir dan mengemukakan suatu kejadian yang terjadi didalam kelas.

Di antara prinsip-prinsip teori dari teori behavioristik ini((Wahab dan Rosnawati, 2021) adalah sebagai berikut:

- a. Setiap bentuk tingkah laku harus tercermin dalam cermin.
- b. Tekankan proses mengatasi bias.
- c. Pernyataan dan gerak tubuh mempunyai makna tersendiri.
- d. Refleksi mental dari situasi yang tidak mempunyai bentuk fisik.

2) Teori Kognitivisme

Teori teori belajar ini lebih menekankan pada proses pembelajaran dari pada hasil pembelajaran itu sendiri. Kognitivisme lebih menekankan pada proses pembelajaran daripada hasil pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran tidak selalu selalu mengikuti teori behaviorisme yang menjelaskan hubungan antara stimulus dan respon, sebaliknya pembelajaran dengan teori kognitif menjelaskan proses pembelajaran yang lebih kompleks (Nurhadi, 2020) mengikuti hubungan teori

behavioris antara stimulus dan respons sebaliknya, belajar dengan teori kognitif menjelaskan proses belajar yang lebih kompleks (Nurhadi, 2020).

3) Teori Konstruktivisme

suatu gaya pendidikan yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka sendiri terhadap model pengajaran yang telah dibuat oleh guru mereka (Masgumelar dan Mustafa, 2021). Dengan bantuan teori konstruktivisme, siswa dapat lebih analitis dalam memecahkan masalah, mencari inspirasi, dan merumuskan argumen. lebih mahir dalam mengasimilasi informasi baru dan dapat beradaptasi dengan situasi apa pun, siswa akan lebih simpatik.

2.1.2 Teori Pembelajaran

(Wahyuni Endang, 2020:1) Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara antara peserta didik, guru, dan peserta didik lainnya. siswa, guru, digunakan untuk membantu peserta didik mencapai suatu kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang dilakukan, baik secara perlahan maupun cepat dan pembelajar lainnya. Digunakan untuk membantu orang mencapai kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar yang dilakukan, baik yang dilakukan secara perlahan maupun cepat. Secara umum, pendidikan juga dapat dianggap juga Bahasa Inggris: pedagogis dianggap sebagai konsep pedagogis, dan dapat dijelaskan sebagai upaya sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang berpotensi menghasilkan proses pembelajaran kolaboratif yang mengembangkan potensi unik setiap siswa sebagai siswa (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2022: 11). konsep, dan dapat digambarkan sebagai upaya sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang berpotensi menghasilkan proses pembelajaran kolaboratif yang mengembangkan potensi unik setiap siswa sebagai mahasiswa (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2022:11). Menurut penelitian ini, ada hubungan substansial dan fungsional antara belajar dan mengajar. Keterkaitan substantif belajar dan pembelajaran terletak pada simpulan terjadinya perubahan perilaku dalam diri individu.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara didik dan pendidik serta sumber belajar lainnya yang digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan guna mengubah tingkah laku didik dan pendidik (Wahab dan Rosnawati, 2021) diantara yang di didik dan pendidik serta sumber belajar lainnya yang digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam rangka mengubah perilaku didik dan pendidik (Wahab dan Rosnawati, 2021). Salah satu metode pengajaran adalah menggunakan kreativitas menggunakan bimbingan untuk membuat siswa lebih terlibat di kelas (Sutikno, 2019).

Sejalan dengan temuan paragraf sebelumnya, disebutkan bahwa langkah pertama dalam proses pembelajaran adalah tujuan, dan harus diikuti karena berfungsi sebagai ukuran keberhasilan proses pembelajaran disebutkan bahwa langkah pertama dalam Proses pembelajaran merupakan tujuan yang harus dipatuhi, sebab tujuan merupakan tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam hal ini merupakan hasil belajar yang kasus ini. Menurut (Nana Sudjana, 2014: 30) sejalan dengan temuan paragraf sebelumnya, disebutkan bahwa langkah pertama dalam proses pembelajaran adalah tujuan, dan harus diikuti karena berfungsi sebagai ukuran keberhasilan proses pembelajaran .temuan disebutkan bahwa langkah pertama dalam Proses pembelajaran merupakan tujuan yang harus dipatuhi, sebab tujuan merupakan tolok ukur keberhasilan proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam hal ini merupakan hasil belajar. (Nana Sudjana, 2014: 30).

2.1.3 Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

2 Dalam pembelajaran, berbagai masalah sering dialami oleh guru. Untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran, maka perlu adanya model-model pembelajaran yang dipandang dapat membantu guru dalam proses belajarmengajar. Model dirancang untuk mewakili realitas sesungguhnya, walaupun model itu sendiri bukanlah realitas dari dunia sebenarnya. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelompok maupun tutorial (Agus Suprijono, 2011: 46).

Pendidikan adalah alat atau strategi yang digunakan untuk mengembangkan kurikulum, menyediakan materi pengajaran, dan memberikan panduan kepada siswa di kelas atau konteks pendidikan lainnya. Sejalan dengan pendapat di atas, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Fungsimodel pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan paraguru dalam melaksanakan pembelajaran (Trianto, 2010: 51).

Berdasarkan pada beberapa pengamatan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu .

b. Pengertian Model Pembelajaran *Role-Playing*

Bermain peran atau *Role-Playing* merupakan salah satu usaha siswa dalam menguasai bahan pengajaran dengan bentuk pengembangan imajinasi dan penghayatan. Penghayatan dan pengembangan imajinasi tersebut dilakukan dengan cara berperan sebagai tokoh, baik tokoh hidup maupun benda mati. Kegiatan ini dapat dimainkan oleh satu pemain atau lebih, hal ini terkait dengan tema yang akan di tampilkan.

Diharapkan dalam pendidikan, melalui permainan peran atau permainan, siswa diharapkan menjadi lebih tangguh karena Itu diakan dihadapkan pada nilai - nilai sosial dan pribadi .pendidikan, melalui permainan peran atau permainan, siswa akan menjadi lebih tangguh karena mereka terpapar pada nilai - nilai sosial dan pribadi. Dengan bermain peran, secara pribadi siswa akan dibantu untuk mencapainya untuk meraih tujuan mereka, dalam suasana berkelompok, siswa akan mampu memecahkan masalah dalam suasana berkelompok. Dengan demikian hasil, melalui bermain game tersebut peserta didik akan memiliki kesadaran bahwa orang sebuah kesadaran orang di lingkungan sekitar memiliki kepribadian yang berbeda- beda. Bahwa orang - orang di sekitar mempunyai kepribadian yang berbeda-beda . Menurut (Hamdayama, 2014) *Role-Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus

melibatkan unsur senang. Sedangkan, menurut (Huda, 2013) mengemukakan *Role-Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Lebih lanjut, *Role-Playing* (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial.

Agar guru mampu menggunakan paradigma pembelajaran bermain peran (Mulyanti, 2017:83) guru harus mampu

1. **7** Membangun suasana yang mendukung, yang mendorong siswa untuk bertindak "seolah-olah" tanpa perasaan malu.
2. Mengelola situasi bermain peran dengan cara yang sebaik mungkin untuk mendorong timbulnya spontanitas dan belajar. Mengajarkan keterampilan-keterampilan mengobservasikan dan mendengarkan sehingga siswa mengobservasikan dan mendengarkan satu sama lain secara efektif dan kemudian menafsirkan dan apa yang mereka lihat dan dengarkan.

Hingga dengan model pembelajaran *Role-Playing* ini siswa mampu menunjukkan potensi dan dan pengetahuannya terhadap pembelajaran.

5 c. Manfaat Model Pembelajaran *Role-playing*

Menurut (Hamdayama, 2014: 191) mengemukakan kelebihan dari model pembelajaran *Role-Playing* antara lain: Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama, siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan, serta permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu Sebagai siswa mengeksplorasi hubungan-hubungan antara manusia dengan memperagakan dan mendiskusikannya. Bermain peran adalah satu jenis jenis di luar ruangan belajar yang dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Hakim, 2014).

d. Langkah-langkah Bermain Peran (Role Playing) dalam Pembelajaran

Bermain peran (*Role-Playing*) dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan sembilan langkah (Halimatus Sa`adiyah, 2018) yaitu:

- 1) Langkah pertama adalah warming up atau pemanasan, yaitu siswa diperkenalkan dengan situasi atau kondisi peran tertentu yang disertai dengan contoh, sehingga siswa mendapatkan gambaran imajinasi.
- 2) Langkah kedua adalah pemilihan pemeran, yaitu siswa diberi karakter tokoh yang akan dimainkan. Pada langkah kedua ini, ada dua cara yang dapat dilakukan. Apabila siswa dalam kelas tersebut pasif, maka pengajar dapat menentukan siapa berperan sebagai siapa atau apa. Tetapi, apabila siswa dalam sebuah kelas telah mampu untuk menentukan perannya, maka pengajar memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih dan memerankan peran masing-masing sesuai kesepakatan mereka dengan anggota kelas yang lain.
- 3) Langkah ketiga adalah penataan panggung, dalam hal ini panggung ditata secara sederhana maupun kompleks. Konsep kesederhanaan adalah cukup mempersiapkan naskah skenario, bahkan tanpa dialog. Sedangkan penataan panggung yang kompleks cenderung memperhatikan kebutuhan pentas secara detail, seperti kebutuhan kostum para pemeran. Meskipun demikian, perlu diingat bahwa inti dari *role-playing* bukan kemewahan sebuah panggung tetapi siswa mampu berperan dengan baik dan pesan materi dapat disampaikan secara utuh.
- 4) Langkah keempat adalah pemilihan pengamat. Pada langkah keempat ini, pengajar memilih beberapa siswa menjadi pengamat. Siswa yang dijadikan sebagai pengamat juga diberikan peran untuk bermain.
- 5) Langkah kelima adalah dimulainya permainan peran. Secara spontanitas, permainan peran dilaksanakan. Di awal permainan, akan ditemukan kebingungan pada siswa dalam bermain. Apabila terjadi keluar jalur dari permainan, maka pengajar dapat mengingatkan, bahkan menghentikan permainan.

Langkah keenam adalah tahap evaluasi. Pada langkah ini, pengajar dan peserta didik mendiskusikan kelebihan serta kekurangan dari permainan peran yang sudah dilakukan, misalkan adanya siswa yang menginginkan berganti peran. Apapun hasil dari evaluasi tidak menjadi problem.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role-Playing*

Model Pembelajaran *Role-Playing* memiliki Kelebihan dan Kekurangan antara lain (Mulyono, 2019)

Kelebihan model pembelajaran *Role-Playing* antara lain :

- 4 1) Siswa melatih dirinya untuk memahami, mengingat, dan menghayati ini cerita yang harus diperankan.
 1. Siswa akan dilatih berinisiatif dan berkreasi.
 2. Kegiatan ini menyenangkan, sehingga siswa.
 - 4 3. Kerja sama antar pemain akan ditumbuhkan dan dibina sebaik mungkin, sehingga interaksi siswa terjadi dengan baik.
 4. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan berbagi tanggung jawab yang sesama.
 5. Memvisualisasikan hal-hal yang abstrak.
 6. Melatih berfikir kritis karena siswa terlibat analisa proses.
 7. Menimbulkan respon positif dari siswa yang lambat, kurang cakap dan kurang termotivasi.
 8. Bakat yang ada pada diri siswa dapat dipupuk, sehingga dimungkinkan akan muncul bibit seni drama di sekolah. Wajar akan terdorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Kekurangan model Pembelajaran *Role-Playing*
 1. Sebagian besar siswa yang tidak bermain perandapat menjadi kurang aktif, dengan itu siswa mempersiapkan diri untuk bermain peran yang ditugaskan oleh guru dengan memotivasi siswa dengan suatu penilaian sehingga siswa aktif dan serius menjalankannya.

2. Banyak memakan waktu, baik persiapan dalam rangka memahami isi maupun pada pelaksanaan pertunjukkan. Maka guru memotivasi siswa yaitu dengan memberikan suatu penegasan agar serius dalam melakukan kegiatan tersebut.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas, dengan itu dapat menggunakan ruangan lain seperti aula, tapi dengan ruangan kelas siswa dapat berkonsentrasi penuh pada pelajaran dan model yang digunakan.
4. Sering kelas lain terganggu oleh suara para pemain dan penonton yang kadang bertepuk tangan, tertawa dan lain sebagainya. Maka guru memberikan batasan siswa dalam memberikan suport tersebut dengan alasan dapat mengganggu kelas lain.

i. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar juga menunjukkan bagaimana kemampuan siswa dalam pembelajaran dan sejauh mana siswa dapat mengerti maupun memahami suatu pembelajaran yang sudah diberikan oleh guru dalam kegiatan belajar dalam kelas. Yang dilakukan dengan evaluasi pembelajaran dengan tes lisan maupun tulisan.

b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang baik dapat dilihat dari kemampuan intelektual siswa tersebut dalam kegiatan sehari-hari dengan melihat aktifitasnya dalam lingkungan maupun dalam sekolah (Wicaksono and Iswan, 2019).

Adapun faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar (Slameto, 2015) adalah :

1. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari dalam diri atau sudah ada dalam diri siswa itu sendiri. Faktor internal mempengaruhi prestasi belajar siswa terlepas dari

bagaimana proses belajar mengajar di kelas berjalan. Faktor internal dapat diperinci lagi ke dalam beberapa unsur yaitu : 1. Keadaan fisik atau jasmani siswa, 2. Kecerdasan dan inteligensi siswa, 3. Bakat minat dan motivasi siswa.

2. Faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Bersama dengan faktor internal, faktor eksternal juga mempengaruhi prestasi belajar siswa. Berbagai faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam beberapa bagian berikut : 1. Sekolah, 2. Keluarga, 3. Sosial masyarakat.

c. Ciri ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dengan ketentuan yang telah ditetapkan dan dapat dinilai serta diukur. Keberhasilan belajar siswa ditunjukkan dengan adanya perubahan pada dirinya dari hasil belajar kognitif (Nugraha dkk,2020). Dari pembahasan diatas dapat dikatakan bahwa faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar adalah kemampuan berfikir kreatif siswa dan juga tingkat kemandirian belajar yang dimiliki oleh siswa. Hasil belajar adalah pola perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh setelah melakukan proses belajar. Proses belajar akan ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka (Firmansyah, 2015). Hal tersebut dapat digunakan sebagai tolak perubahan dari hasil belajar yang telah dicapai oleh siswa dan juga merupakan tolak ukur keberhasilan belajar siswa atau individu.

(Djamarah, 2016) menyatakan bahwa karakteristik perubahan hasil belajar adalah 1. Perubahan yang terjadi secara sadar, 2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, 3. Perubahan hasil belajar bersifat positif dan aktif, 4. Perubahan dalam belajar bersifat sementara. Karena dijadikannya hasil belajar adalah tolak ukur kemampuan siswa maka akan mudah menilai kemampuan dari siswa dalam pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh seorang guru.

3

Dari semua pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang didapat dari sebuah proses belajar Biologi yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dan memiliki skala nilai berupa angka, simbol, maupun huruf. Maka akan mudah kepada guru menilai bagaimana atau sejauh mana kemampuan dari seorang siswa tersebut terhadap materi yang telah diajarkan oleh seorang guru, maka hasil belajar tersebut dapat dinilai dengan evaluasi yang dilakukan oleh seorang guru mata pelajaran biologi, dan untuk membedakan sejauh mana kemampuan setiap siswa. Maka akan bisa di ketahui perubahan hasil belajar setiap siswa.

2.1.5 Penelitian sebelumnya

Tabel 2.1

Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Nama/Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Herlina wati pohan, Penerapan Model <i>Role-Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Biologi Di SMA Negeri 5 Kota Langsa	Sama-sama meneliti tentang pengaruh/penerapan model pembelajaran <i>role-Playing</i> terhadap hasil belajar siswa	Objek yang diteliti siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Kota Langsa	dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI IPA1. Dimana mengindikasikan bahwa model Role Playing memiliki efektivitas dalam menaikkan pemahaman siswa terhadap materi sistem koordinasi, serta mampu merangsang partisipasi aktif dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

2.	<p>11 ka Sriwati Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role-Playing</i> Terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas IV UPTD SD Negeri 124391 Pematang Siantar</p>	<p>Sama-sama meneliti tentang pengaruh model pembelajaran <i>role-playing</i> terhadap hasil belajar</p>	<p>Objek yang diteliti Kelas IV UPTD SD Negeri 124391 Pematang Siantar</p>	<p>11 dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan pemahaman atau penguasaan konsep dengan kriteria nilai 0,70 berkategori sedang dan taraf tafsiran efektivitas sebesar 70,30 berkategori cukup efektif.</p>
3.	<p>Resni sari (2018) pengaruh mode <i>Role-Playing</i> terhadap hasil belajar biologi siswa pada konsep gerak tumbuhan</p>	<p>Meneliti tentang pengaruh model pembelajaran <i>role-playing</i> terhadap hasil belajar biologi siswa pada konsep gerak tumbuhan</p>	<p>Objek yang diteliti Kelas XI SMA muhammad iyah 4 tanggerang</p>	<p>19 Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang di ajar dengan model <i>Role-Playing</i> lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang diajar dengan model konvensional. Hal ini terlihat dengan diterimannya bahwa rata rata hasil belajar siswa dengan model <i>Role-Playing</i> lebih tinggi dari hasil belajar dengan penerapan Model Konvensional</p>

4.	18 Ritonga (2019) Pengaruh Model <i>Role-Playing</i> terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran biologi materi ekosistem	Meneliti tentang bagaimana efek dari model yang diterapkan dengan kemampuan siswa	Objek yang diteliti Kelas XII Sekolah Menengah Atas Negeri 6 kota Medan	disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif model 18 mbelajaran <i>Role-Playing</i> terhadap hasil belajar biologi, pada materi ekosistem dengan model Konvensional 0,29% dengan kategori sedang, aktivitas belajar siswa tinggi terhadap model <i>Role-Playing</i> sebesar 77,99% dengan kategori tinggi.
----	---	---	--	--

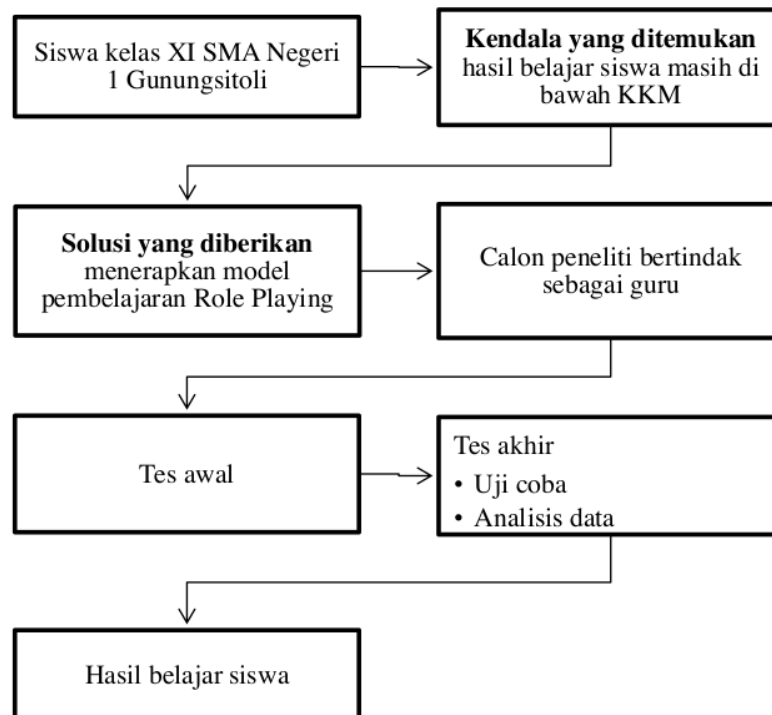
2.2 Kerangka Berpikir

2 Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang harus dipenuhi, karena dengan pendidikan manusia dapat memperoleh keterampilan dan ilmu pengetahuan sebagai bekal hidup dimasa depan. Untuk memperoleh keterampilan dan ilmu pengetahuan dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah melalui pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajarnya, untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal diperlukan berbagai faktor yang mendukung. Diantaranya kurikulum, metode belajar, media pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

Berdasarkan opsevasi yang dilakukan calon peneliti di SMA Negeri 1 Gunungsitoli terutama di kelas XI Mipa.Ternyata masih ada kelas yang tidak lewat KKM hasil belajar siswa masih kurang. Itu karena kurangnya minat siswa dan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa, sehingga siswa jenuh dan bosan dan itu semua sangat berpengaruh dengan hasil belajar siswa.Peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran, guru hendaknya dapat memilih dan menerapkan suatu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa, Menggunakan model pembelajaran yang

memancing minat dan menciptakan kelas yang aktif dan tidak monoton salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran *Role-Playing*, melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan model pembelajaran yang tepat (Hamalik dalam Arsyad, 2013)

Bagan 2.1
Kerangka Berfikir



2.3 Dugaan/Hipotesis

Hipotesis merupakan istilah ketentuan untuk suatu struktur kalimat sebagai pendahuluan suatu penelitian yang memberikan struktur kalimat yang mendukung penelitian tersebut (Sugiyono, 2022:64). Struktur kalimat yang berfungsi sebagai pendahuluan suatu kajian yang memberikan struktur kalimat yang mendukung kajian tersebut. Ini disebut dirujuk hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0) sebagai berikut.

H_a : Bermain peran memiliki dampak positif terhadap siswa biologi di kelas XI

H_0 : Pendekatan role playing tidak memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Kegiatan ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Metode eksperimen ini memiliki tujuan meneliti suatu perlakuan terhadap gejala pada kelas yang menggunakan tindakan yang tidak sewajarnya. Desain eksperimen yang digunakan disebut Desain Pra-Eksperimental yaitu jenis desain yang digunakan untuk menemukan dampak suatu tindakan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono 2015: 117). Bentuk desain yang digunakan yaitu, *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum dilakukan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest) ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dengan hasil pos-test (Arikunto 2010:124).

Adapun model desain penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1

Mod 9 Desain *One-Group Pretest-Posttest Design*

Sebelum	Perlakuan	Sesudah
X1	X	X2

(Sugiyono, 2014:110)

Keterangan:

X1 = Nilai pretests (sebelum dilakukan perlakuan)

X = Perlakuan (Model Role Playing)

X2 = Nilai posttest (setelah diberikan perlakuan)

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu:

- Memberikan pretest untuk mengukur variable terikat (hasil belajar Biologi) sebelum perlakuan dilakukan.
- Memberi perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing.
- Melakukan posttest untuk mengukur variable terikat setelah perlakuan.

3.2 Variabel Penelitian

Istilah variabel diartikan sebagai sesuatu yang tunduk pada kendali penelitian. Dua variabel yang diamati dalam penelitian ini adalah model pembelajaran peran sebagai variabel bebas (X) dan kinerja belajar biologi sebagai variabel terikat (Y).

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi adalah suatu wilayah umum yang terdiri dari obyek-obyek atau subyek-subyek yang mempunyai kualitas dan ciri-ciri tertentu, ditentukan oleh peneliti yang mempelajarinya dan menarik kesimpulannya. Populasi terdiri dari seluruh individu yang akan diteliti nantinya. Oleh karena itu, populasi penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas XI-MIPA 1, XI-MIPA 2, XI-MIPA 3, XI-MIPA 4, XI-MIPA 5, XI-MIPA 6, XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli dengan jumlah siswa XI-MIPA sebanyak 235 siswa. Untuk Penelitian ini melibatkan 36 siswa dari kelas MIPA 7 XI yang dilaksanakan di kelas tersebut.

3.4 Instrumen Penelitian

Fenomena alam atau sosial yang dapat diamati merupakan instrumen penelitian yang merupakan fenomena yang dapat diukur dalam penelitian ini adalah.

3.4.1 Tes

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes pilihan ganda yang diberikan kepada siswa dan disesuaikan dengan format tes dan kurikulum yang berlaku. Tes yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua jenis *pretes* dan *posttes*.

a) *Tes awal*

Tes awal adalah kegiatan yang dilakukan dalam kelas pada saat awal kegiatan pembelajaran. Tes ini diberikan agar dapat mengetahui seberapa baik peserta didik menguasai hal yang disampaikan oleh guru.

b) *Tes akhir*

tes akhir adalah kegiatan yang dilakukan peneliti sesudah guru menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dalam bentuk pilihan ganda.

1) Uji Validitas Tes

Uji validitas dilakukan supaya peneliti dapat mengetahui apakah soal yang diberikan kepada siswa valid atau tidak. Menggunakan rumus *Product moment*.

2) Uji Reliabilitas Tes

Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara uji *cronbach alpha*, dengan rumus:

$$r = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s_i}{s_t} \right)$$

Keterangan:

r = Nilai reliabilitas

k = Jumlah item

$\sum s_i$ = Jumlah varian skor tiap-tiap item

s_t = Varian total

(Sahir, 2021)

Untuk perhitungan varians skor setiap butir tes digunakan rumus :

$$S_i^2 = \frac{\sum x_i^2 \frac{(\sum x_i)^2}{n}}{N}$$

Untuk perhitungan varian skor total dengan rumus:

$$S_t^2 = \frac{\sum x_t^2 \frac{(\sum x_t)^2}{N}}{N}$$

Untuk menafsirkan harga reliabilitas, dikonsultasikan pada harga r_{tabel} (r_t) dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$), dikatakan reliabel jika $r \geq r_t$.

(Lestari dan Yudhanegara, 2017)

3) Perhitungan Tingkat Kesukaran Tes

Untuk menghitung tingkat kesukaran tes dapat menggunakan rumus:

$$IK = \frac{\bar{X}}{SMI}$$

Keterangan:

IK = Indeks kesukaran butir tes

\bar{X} = Rata-rata skor jawaban siswa pada butir soal

SMI = Skor maksimum ideal

Indeks kesukaran suatu butir soal diinterpretasikan dalam kriteria berikut:

Tabel 3.2
Kriteria Indeks Kesukaran Instrumen

Nilai	Interpretasi
$IK = 1,00$	Sangat Mudah
$0,70 < IK \leq 1,00$	Mudah
$0,30 < IK \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < IK \leq 0,30$	Sukar
$IK = 0,00$	Terlalu Sukar

Sumber : (Lestari dan Yudhanegara 2017)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Tes

Tes adalah instrumen tertulis yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk mengukur tingkat keterampilan seseorang. Tes biasa disebut sebagai sarana untuk menilai tingkat penguasaan suatu mata pelajaran atau keterampilan tertentu. Tes yang digunakan untuk menilai kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran dan keterampilan dapat dianggap sebagai alat penilaian dalam konteks ini.

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Uji N-Gain

Uji N-Gain Metode analisis data yang digunakan untuk menganalisis dan mengetahui apakah prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dilakukan dengan menggunakan analisis *gain ternormalisasi*. Nilai manfaat yang *dinormalisasi* atau *N-benefit* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode atau pengobatan tertentu dalam suatu penelitian. Uji N-Gain dilakukan dengan menghitung selisih skor *pretest* dan *posttest*. (Sugiono, 2020)

Dengan menghitung perbedaan skor *pretest* dan skor *posttest* atau skor seri, Anda dapat mengetahui apakah penggunaan suatu teknik tertentu efektif atau tidak. Langkah-langkah yang ditempuh untuk menganalisis gain ternormalisasi adalah sebagai berikut:

- 1) Menghitung gain skor t dengan rumus:

$$N_{\text{Gain}} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

- 2) Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor N-Gain, dapat mengacu pada kriteria Gain ternormalisasi, sedangkan untuk menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi, dapat mengacu pada penentuan tingkat keefektifan

Tabel 3.3
Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g < 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g < 0,60$	Rendah
$g = 0,00$	Tidakterjadipeningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadipenurunan

(Sukarelawan dkk, 2024)

Tabel 3.4
Kriteria penentuan tingka tkeefektifan

Persentase (%)	Interpretasi
< 1,00	Tidakefektif
40 - 55	Kurangefektif
56 - 75	Cukupefektif
≥ 76	Efektif

Sukarelawan dkk.,(2024)

3.6.2 Uji Hipotesis

Analisis data dilakukan setelah memperoleh data sampel dengan menggunakan alat yang dipilih dan digunakan untuk menjawab pertanyaan

penelitian atau menguji hipotesis yang diajukan dalam penyajian data. Rumus ini digunakan untuk mengetahui apakah model pembelajaran berbasis peran yang mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran biologi uji t dan koefisien determinasi (R²).

- a. Kegiatan uji t sebagai berikut:

$$T_{\text{hitung}} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n}}}$$

Keterangan :

- x₁ = rata-rata hasil belajar sesudah diberi perlakuan (posttest)
x₂ = rata-rata hasil belajar sebelum diberi perlakuan (pretest)
n = jumlah sampel
s = standar deviasi

- b. Membuat kesimpulan

Jika t_{hitung} < t_{tabel}, maka H₀ diterima

Jika t_{hitung} > t_{tabel}, maka H₀ ditolak

3.7 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Gunungsitoli, dari tanggal 20 Mei 2024 sampai 20 Juni 2024.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Data Hasil Uji Coba Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berupa tes esai yang terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Uji coba penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2024 di SMA Negeri 2 Gunungsitoli. Pengujian dengan bantuan alat dilakukan pada kelas XI-2 yang berjumlah 34 siswa. Hasil yang didapat sebagai berikut.

1. Uji validitas

Uji validitas ini dilakukan untuk memastikan keabsahan pertanyaan survei dalam pengumpulan informasi yang diperlukan untuk penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti menghitung keakuratan setiap pertanyaan seperti yang ditunjukkan pada (Lampiran 8) untuk menentukan apakah data yang diperoleh merupakan data yang valid.

15
Tabel 4.1 uji validitas soal *posttest*

No. Item	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,35749513	0,333	Valid
2	0,75215713	0,333	Valid
3	0,47504165	0,333	Valid
4	0,45762886	0,333	Valid
5	0,51920411	0,333	Valid
6	0,50459048	0,333	Valid
7	0,38647382	0,333	Valid
8	0,45813891	0,333	Valid
9	0,52997429	0,333	Valid

Dari analisis perhitungan uji coba untuk soal *pretest* dan *posttest* diperoleh r_{hitung} dan r_{tabel} dengan rumus *korelasi product moment*. Dari perhitungan tersebut diperoleh r-hitung dan dikonsultasikan pada tabel nilai

kritik *r* product moment. Untuk $N = 34$ pada taraf signifikan 5%, r_{tabel} adalah 0.333. Pada analisis perhitungan *r* hitung pada soal pretest yang terdiri dari 7 butir soal dan soal posttest yang terdiri dari 9 butir soal diketahui $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ dapat disimpulkan bahwa item soal secara keseluruhan **valid**.

2. Uji reliabilitas

Uji Reliabilitas ini dilakukan untuk Mengetahui *konsistensi* alat ukur, apakah alat ukur yang digunakan dapat dipercaya dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Maka peneliti menguji reabilitas setiap butir soal, sesuai dengan yang tertera pada (lampiran 8)

Tabel 4.3 uji reliabilitas soal pretest

Reliability Statistics	
Cronbachs Alpha	N of Items
0.637875	7

Tabel 4.4 uji reliabilitas soal posttest

Reliability Statistics	
Cronbachs Alpha	N of Items
.612022	9

Berdasarkan analisis data uji reliabilitas menggunakan SPSS 22 diperoleh hasil uji reliabilitas seperti pada tabel diatas . diketahui nilai *cronbachs alpha pretest* sebesar 0,6378 dan nilai *cronbachs alpha posttest* sebesar 0,612022 dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel, karena

nilai cronbach alpha > 0,6. Jadi soal *pretest* dan *posttest* tersebut reliabel dengan kriteria tinggi.

3. Uji tingkat kesukaran soal

Uji tingkat kesukaran soal dilakukan untuk mengetahui apakah soal yang berikan kepada siswa tergolong mudah atau sukar. Oleh karena itu peneliti mengukur tingkat kesukaran soal sesuai yang tertera pada (Lampiran 10)

Tabel 4.5 uji tingkat kesukaran *pretest*

No Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,409804	Sedang
2	0,386275	Sedang
3	0,5	Sedang
4	0,434874	Sedang
5	0,426407	Sedang
6	0,443277	Sedang
7	0,283613	Sukar

16

Tabel 4.6 uji tingkat kesukaran *posttest*

No Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,392157	Sedang
2	0,329412	Sedang
3	0,364706	Sedang
4	0,547059	Sedang
5	0,347059	Sedang
6	0,476471	Sedang
7	0,464706	Sedang
8	0,3	Sedang
9	0,476471	Sedang

4. Hasil Kesimpulan Uji Coba Tes

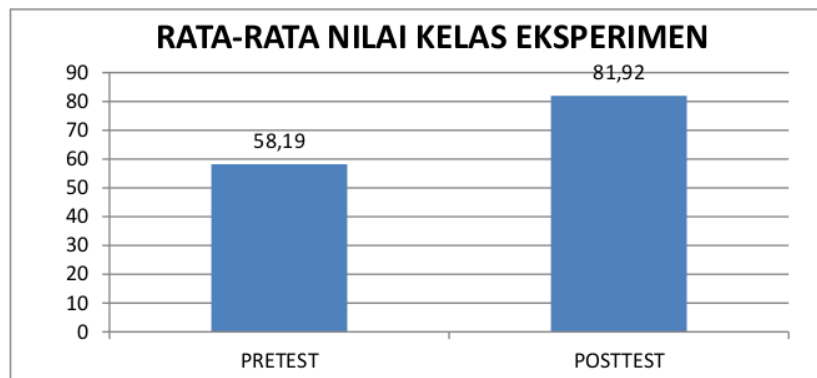
Berdasarkan uji coba instrumen yang sudah dilakukan oleh peneliti, dengan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji tingkat kesukaran soal maka

dapat diambil suatu kesimpulan bahwa tes yang digunakan yang terdiri dari soal *pretest* dan *posttest* dapat digunakan dalam penelitian.

4.1.2 Penyajian Data

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen maka peneliti menyajikan data hasil *pretest* dan *posttest* dalam bentuk diagram agar dapat lebih mudah dipahami dan dianalisis sesuai dengan tujuan untuk mendapatkan hasil penelitian. Sesuai yang tertera pada (lampiran)

Tabel 4.7 Diagram batang rata-rata nilai



4.1.3 Hasil Analisis Data

Dalam proses sistematis dalam menyajikan data yang telah diperoleh, maka peneliti melakukan pengolahan data dari data mentah menjadi informasi yang berguna, agar dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan.

1. Uji N-Gain

Dalam mengukur suatu efektivitas suatu pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Maka peneliti melakukan analisis uji N-Gain sesuai yang tertera pada (Lampiran 11)

Tabel 4.8 Analisis uji n-gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
n_gain_score	36	,30	1,00	,7414	,14869
n_gain_persen	36	30,00	100,00	74,1379	14,87352
Valid N (listwise)	36				

Pada hasil perhitungan diperoleh nilai N-gain score sebesar 0,7414 yang artinya bahwa dengan penerapan model pembelajaran *role-playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan kriteria tinggi. Pada perhitungannya, efektifitas penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam mempengaruhi hasil belajar sebesar 74,1379 %.

2. Uji Hipotesis

Setelah memenuhi syarat syarat data yang telah diperoleh, maka langkah selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis. Pengujian ini bertujuan untuk menentukan apakah ada tidaknya Pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role-Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli.

Tabel 4.9 uji hipotesis

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
posttest – pretest	23,77778	7,81980	1,30330	21,13194	26,42362	18,244	35	,000

Untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role -Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024 dilakukan pengujian hipotesis. Berdasarkan perhitungan di peroleh $t_{hitung} = 18,244$ dan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 2,0322. Berdasarkan kriteria hipotesis H_a diterima jika $t_{hitung} \geq t_{hitung}$, maka Hipotesis diterima. Hal ini berarti

hipotesis yang berbunyi: “Ada Pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role -Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024” diterima pada taraf signifikan 5% ($\alpha=0,05$) atau taraf kepercayaan 95%.

4.2 ¹⁷ Pembahasan

Pembahasan penelitian dimaksudkan untuk memberikan interpretasi yang memungkinkan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. ¹⁷ Peneliti akan memaparkan hasil temuan yang diperoleh selama dilapangan. Sebagai tindak lanjut atas hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka dilakukan pembahasan temuan penelitian yang terdiri dari (1) permasalahan pokok yang diteliti, (2) pemberian jawaban umum terhadap permasalahan pokok, (3) penafsiran temuan penelitian, (4) mengkontraskan dengan teori yang ada, (5) implikasi temuan penelitian, (6) keterbatasan temuan penelitian, sebagai berikut:

4.2.1 Permasalahan Pokok Yang Diteliti

Masalah pokok yang telah diuraikan pada rumusan masalah, yaitu Apakah ada Pengaruh model pembelajaran *Role -Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024? ¹⁶ Untuk mengetahui adanya Pengaruh model pembelajaran *Role-Playing* terhadap Hasil Belajar maka peneliti mendeskripsikan hasil tes siswa menjadi nilai dan hasil belajar siswa menjadi dokumentasi sekolah yang berguna bagi kehidupan sehari hari dan sebagai panduan pada peneliti selanjutnya.

4.2.2 Jawaban Umum Atas Permasalahan Pokok

Setelah dilakukannya penelitian oleh peneliti dengan metode Eksperimen, maka diperoleh jawaban atas permasalahan pokok tersebut dapat diuraikan bahwa Model pembelajaran *Role -Playing* berpengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli dengan pengaruh sebesar 74,1 %

4.2.3 Penafsiran Atas Temuan Penelitian

Berdasarkan jawaban permasalahan pokok di atas bahwa peneliti dapat menafsirkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Role -Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli. Penerapan model pembelajaran tersebut bisa digolongkan sangat baik, dengan menggunakan model pembelajaran *Role-Playing* lebih membantu siswa untuk lebih aktif dan tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru dibandingkan kelas yang menggunakan model konvensional. Selanjutnya, Pengaruh model pembelajaran *Role-Playing* terhadap hasil belajar menunjukkan adanya perbedaan signifikan. (Saiful Anwar, dkk. 2018). **Mengkontraskan dengan teori yang ada**

Berdasarkan dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian model pembelajaran *Role -Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa perlu adanya di dalam pelaksanaan belajar mengajar. Pengajaran yang dimaksud adalah salah satu usaha yang bersifat sadar, terarah dan sistematis yang terjadi pada perubahan tingkah-laku menuju kedewasaan peserta didik. Menurut (Suardi, 2018:7) Bahwa belajar adalah proses dimana siswa berinteraksi dengan guru dan teman temannya serta seluruh sumber belajar dalam suatu lingkungan belajarnya. Proses tersebut adalah proses edukatif yang seharusnya tidak membuat siswa lebih diam dan monoton mendengar pembelajaran yang disampaikan oleh guru, Seharusnya siswa diberikan kesempatan untuk mendeskripsikan dan belajar sesuai dengan kemauan dirinya sendiri karena siswa lebih suka kegiatan yang lebih aktif dan bisa mengespresikan diri mereka sendiri dalam kegiatan pembelajaran.

4.2.4 Implikasi Temuan Penelitian

Temuan penelitian ini akan menjadi masukan kepada siswa bahwa dengan adanya model pembelajaran *Role -Playing* dalam proses pembelajaran maka hasil belajar siswa akan semakin baik dan guru juga bisa lebih mengerti kendala kendala yang dialami dalam kelas khususnya kepada siswa, guru harus lebih mengerti bagaimana seharusnya model dan gaya belajar yang seharusnya diterapkan oleh guru, walaupun tidak setiap hari, akan tetapi

dengan penerapan tersebut bisa membangkitkan minat dan keseriusan siswa dalam belajar maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

4.2.5 Keterbatasan Temuan Penelitian

Temuan penelitian ini memiliki keterbatasan, dimana penelitian ini hanya menyangkut interaksi model pembelajaran *Role -Playing* dan hasil belajar terbatas pada hasil ujian Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024.

BAB V

SIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu Rata-rata nilai *pretest* peserta didik adalah 58,1944 yang masih tergolong rendah. Tetapi setelah peneliti menerapkan model pembelajaran *Role-Playing* maka nilai Rata-rata *posttest* hasil belajar siswa di kelas Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli terjadi peningkatan 81,9722. Pengaruh model pembelajaran *Role -Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024 sebesar 74,1 % oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa adanya Pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran *Role -Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, pembahasan dan kesimpulan dalam penelitian ini maka beberapa saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Hendaknya sebagai guru dan calon guru selalu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lancar, tertib dan kondusif.
2. Hendaknya sebagai seorang siswa menyadari akan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran karena hal ini yang dapat menunjang keberhasilan dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Astiti, N. K. A., Kristiantari, M. G. R., & Saputra, K. A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Journal of Education Action Research*, 5(3), 409-415.
- Aisyah, R., & Muliati, I. (2023). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa. *An-Nuha*, 3(3), 343-351.
- Anwar, S. A. I. F. U. L., Soffiatun, S. O. F. F. I., & Marlia, S. H. I. N. T. A. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif role-playing terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi kelas x program keahlian akuntansi di SMK Letris Indonesia 2 tahun ajaran 2016/2017. *PEKOBIS Jurnal Pendidikan, Ekonomi dan Bisnis*, 1, 17-25.
- Dani, E. Y. M., Rahmawati, N. D., & Aini, A. N. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Discovery Learning (DL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Berbantu Prezi di SMP. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 60-69.
- Fazilah, N., & Hanim, N. (2022, June). Penggunaan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Sman 1 Kuta Cot Glie Aceh Besar. In *Prosiding Seminar Nasional Biotik* (Vol. 9, No. 1, pp. 159-162).
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 6(1), 5328-5339.
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 147-159.

- Rusman. 2016. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGravindo Persada..
- Saputri, R., & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7275-7280.
- Sidik, Priadana. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, M. Sobry. 2019. "Metode & Model-Model Pembelajaran." *Holistica Lombok*: 1–194.
- Wicaksono, B., & Widiyaningrum, P. (2020). Efektivitas Simulasi Drama Materi Sistem Pernafasan Terhadap Hasil Belajar dan Sikap Kreatif Siswa. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1), 1-14.
- Wahab, Gusnarib, and Rosnawati. 2021. 3 Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf).
- Wicaksono, D, and I Iswan. 2019. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv Sekolah" *Jurnal Holistika* 11(September 2018): 111–26. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/5362%0Ahttps://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/download/5362/3584>.
- Wahyuni, R., Utami, C., & Husna, N. (2016). Pengaruh model role playing terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa pada materi fungsi komposisi kelas XI SMA negeri 6 Singkawang. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 1(2), 81-86.(2), 81-86.

Yulianto, A., Nopitasari, D., Qolbi, I. P., & Aprilia, R. (2020). Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 97-102.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE-PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BIOLOGI DI SMA NEGERI 1 GUNUNGSITOLI

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	core.ac.uk Internet	305 words — 4%
2	docplayer.info Internet	289 words — 3%
3	repository.stkippacitan.ac.id Internet	152 words — 2%
4	repository.iainkudus.ac.id Internet	151 words — 2%
5	apppintb.org Internet	130 words — 2%
6	repositori.unsil.ac.id Internet	127 words — 2%
7	digilib.ikipgriptk.ac.id Internet	112 words — 1%
8	repository.iainbengkulu.ac.id Internet	108 words — 1%
9	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet	82 words — 1%

10	repository.uhamka.ac.id Internet	80 words — 1%
11	jonedu.org Internet	78 words — 1%
12	www.digilib.iahntp.ac.id Internet	64 words — 1%
13	repository.uindatokarama.ac.id Internet	63 words — 1%
14	repository.ukwms.ac.id Internet	52 words — 1%
15	repository.iainpare.ac.id Internet	47 words — 1%
16	digilib.uinkhas.ac.id Internet	46 words — 1%
17	journal.ilinstitute.com Internet	44 words — 1%
18	repository.ar-raniry.ac.id Internet	43 words — 1%
19	repository.uinjkt.ac.id Internet	43 words — 1%
20	repository.uinsu.ac.id Internet	43 words — 1%
21	repository.radenintan.ac.id Internet	42 words — 1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES < 1%

EXCLUDE MATCHES OFF