

BAB II

METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN

BIOLOGI

A. Metode Pembelajaran *Role Playing*

Metode *Role Playing* (Bermain Peran) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih mengenai suatu topik atau situasi. Peserta didik melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang di perankan kemudian berinteraksi dengan peserta didik yang lain dengan melakukan peran dialog terbuka. Metode ini dapat digunakan dalam praktik pada pelajaran yang baru, peserta didik diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memainkan peran sehingga peserta didik mampu menemukan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. (Yamin, M. 2010 hlm 166).

Menurut Uno (2007 hlm 26) Bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran memiliki tujuan untuk membantu peserta didik menemukan jati dirinya di dunia sosial dan memecahkan permasalahan dengan bantuan kelompok. Melalui bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

1. Analisis Data Literatur 1

Penelitian berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya” yang dilakukan oleh Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana dan Ali Sudin pada tahun 2016. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi hubungan khas (simbiosis) makhluk hidup, mengklasifikasikan makhluk hidup yang termasuk ke dalam macam-macam simbiosis, dan mengaplikasikan makhluk hidup sesuai tingkatannya pada peristiwa rantai makanan dengan benar.

Penelitian yang dilakukan oleh Alidha, *et.al.*, (2016) terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II dengan nilai target keberhasilan yang ditentukan adalah 85%. Jumlah rata-rata nilai persentase aktivitas peserta didik pada siklus I yaitu 50,59% dengan peserta didik yang tuntas berjumlah 7 siswa atau 26,92% dan peserta didik yang belum tuntas berjumlah 20 siswa atau 73,07 dan pada siklus I dinyatakan “belum mencapai target”.

Siklus II terdapat 3 peserta didik yang sudah mencapai skor maksimum dari 3 aspek yang ditentukan. Pada aspek partisipasi peserta didik yang mencapai nilai maksimum berjumlah 13 peserta didik, aspek motivasi 9 peserta didik dan aspek kerjasama berjumlah 6 peserta didik. Jumlah peserta didik yang mendapatkan kategori “baik” terdapat 11 peserta didik, kategori “baik sekali” berjumlah 10 peserta didik. Presentase keseluruhan dari aktivitas peserta didik pada siklus II mencapai 76,73% dan mengalami peningkatan sebesar 30,77% dari siklus I namun dinyatakan “belum mencapai target”.

Siklus III peserta didik yang mencapai skor maksimal mengalami peningkatan pada aspek partisipasi menjadi 19 orang peserta didik, aspek motivasi menjadi 20 peserta didik dan aspek kerjasama menjadi 18 peserta didik. Presentase keseluruhan dari aktivitas peserta didik pada siklus III mencapai 91,11%. Presentase tersebut sudah mencapai target yang ditetapkan yaitu 85%. Rekapitulasi aktivitas peserta didik terdapat pada tabel 2.1

Tabel 2. 1
Persentase Penilaian Aktivitas Kinerja Peserta Didik

Tindakan	Persentase (%)
Siklus I	50,59%
Siklus II	76,73%
Siklus III	91,11%

(Sumber: Alidha, *et.al* 2016)

Berdasarkan tabel 2.1 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya setelah

diterapkannya *role playing* dinilai efektif dan mencapai tujuan yang telah dirumuskan. (Alidha, *et.al.*, 2016).

2. Analisis Data Literatur 2

Artikel yang dianalisis selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Munir, Awalul Fatiqin dan Ira Kendi pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Materi Virus di SMA Azharyah Palembang”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap minat belajar peserta didik kelas X pada materi virus di SMA Azharyah Palembang.

Menurut Munir, *et.al.*, (2017) Hasil *posttest* menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan minat belajar peserta didik yaitu yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode *role playing* dan yang belajar dengan menggunakan metode konvensional (metode ceramah). Hasil rata-rata minat belajar peserta didik yang dihasilkan di kelas eksperimen sebesar 81,3. Sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata skor angket sebesar 57,8. Hasil *posttest* yang dihasilkan kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat pada tabel 2.2

Tabel 2. 2
Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Nilai Terendah	60	40
Nilai Tertinggi	95	78
Rata-rata	81,3	57,8
Modus	81,25	60,2
Median	77,35	57,2
Simpangan baku	8,24	9,53
Jumlah Peserta Didik	30	30

(Sumber: Munir, *et.al* 2017)

Hasil persentase *posttest* yang didapatkan peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan tabel 2.2 menghasilkan persentase yang didapatkan terhadap minat belajar peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 81,3 sedangkan pada kelas kontrol rata-rata skor angket sebesar 57,8 yang terdapat pada tabel 2.3.

Tabel 2. 3
Perbedaan Posttest dan Minat Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kategori	Kelas Eksperimen	Persentase (%)	Kelas Kontrol	Persentase (%)
Tinggi	10	33%	7	24%
Sedang	14	47%	13	43%
Rendah	6	20%	10	33%
Jumlah	30	100%	30	100%

(Sumber: Munir, et.al 2017)

Tabel 2.3 menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan serta perbedaan yang menyatakan bahwa metode *role playing* dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik, hal ini dikarenakan di kelas eksperimen peserta didik memiliki rasa semangat yang tinggi dalam belajar biologi pada materi virus. Hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan di kelas eksperimen menghasilkan nilai rata-rata sikap senang yang meningkat dari pertemuan ke-I yaitu 77% dan pertemuan ke-II menjadi 90%. Sikap rasa ingin tahu pada pertemuan I adalah 68% menjadi 97%. Pada pertemuan ke-II nilai sikap perhatian menghasilkan nilai rata-rata pada pertemuan ke-I sebesar 44% dan pertemuan ke-II menjadi 82%. Sedangkan nilai sikap perbuatan pada pertemuan I sebesar 60% dan pertemuan ke-II menjadi 92% 9 (Munir, et.al 2017).

3. Analisis Data Literatur 3

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Indera Penglihatan dan Alat Optik di SMP Negeri 3 Seunagan”. Penelitian ini dilakukan oleh Rita Muslarita dan

Maurzah Hasanah pada tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *role playing* pada materi indera penglihatan dan alat optik di SMP Negeri 3 Seunagan. Nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 47,75 dan kelas eksperimen adalah 49,25 sedangkan nilai rata-rata *posttest* di kelas kontrol adalah 59,25 dan kelas eksperimen adalah 92.

Menurut Muslarita & Hasanah (2020), Hasil analisis data yang diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 14,427. Selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan $dk = 38$ maka nilai $t_{tabel} = 2,024$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14,427 > 2,024$) dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan metode *role playing* pada materi indera penglihatan dan alat optik dikatakan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

4. Analisis Data Literatur 4

Penelitian ini berjudul “Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Memahami Materi DNA, RNA dan Sintesa Protein dengan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Muaro Jambi” yang dilakukan oleh Rosni Rani Sitompul pada tahun 2015. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan pemahaman peserta didik melalui kegiatan bermain peran dengan menggunakan model DNA dan RNA pada materi sintesa protein sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Model yang digunakan merupakan model yang dibuat sendiri oleh peneliti dari bahan-bahan yang sederhana. Data nilai rata-rata tes kognitif terdapat pada tabel 2.4, data rata-rata nilai afektif terdapat pada tabel 2.5, kegiatan bermain peran terdapat pada tabel 2.6 dan nilai rata-rata hasil belajar siklus I dan siklus II pada tabel 2.7.

Tabel 2. 4
Data Nilai Rata-Rata (Kognitif) Siklus I dan Siklus II

Kegiatan	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas	Keterangan
Siklus I	37,8	5 Orang	35 Orang	-
Siklus II	66,1	32 Orang	6 Orang	2 orang tidak hadir

(Sumber: Sitompul, 2015)

Tabel 2. 5
Data Nilai Keaktifan/Keterlibatan Peserta Didik (Afektif) Siklus I dan Siklus II

Kegiatan	Kurang	Cukup	Baik	Baik Sekali
Siklus I	5 Orang	26 Orang	6 Orang	3 Orang
Siklus II	-	-	15 Orang	25 orang

(Sumber: Sitompul, 2015)

Tabel 2. 6
Data Nilai Perolehan dalam Kegiatan Bermain Peran (*Role Playing*)

No	Penilaian	Skor Maks	Kel 1	Kel 2	Kel 3	Kel 4	Kel 5
1	Cara kerja	5	5	4	4	4	4
2	Waktu pengerjaan	5	3	4	4	4	4
3	Hasil	5	5	4,5	4,5	4,5	3
Jumlah		15	13	12,5	12,5	12,5	11
Keterangan		Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik Sekali	Baik

(Sumber: Sitompul, 2015)

Kualitas nilai kognitif peserta didik pada siklus I berdasarkan tabel 2.7 berada dalam kategori “kurang sekali” dengan nilai rata-rata 37,8 nilai ini jauh dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60. Peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar hanya 12,5% (5 orang dari 40 siswa). Rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus I ini berkaitan dengan nilai afektif peserta didik dalam kategori cukup karena hanya 3 orang peserta didik yang afektifnya memiliki kategori “baik sekali”, 6 orang dengan kategori “baik”, 5 orang “kurang” dan sebagian besar 26 orang “cukup” (Tabel 2.5).

Menurut Sitompul (2015) terdapat kenaikan nilai rata-rata kognitif pada siklus II menjadi kategori “cukup” dengan peningkatan sebesar 12,5% (hanya 5 orang yang tuntas) menjadi 84,2% (hanya 6 orang yang tidak tuntas), peningkatan ini dikarenakan keterlibatan (afektif) peserta didik memiliki kualitas baik sekali dalam bermain yang sebelumnya (Siklus I). Hal ini mempengaruhi peningkatan pemahaman peserta didik pada materi DNA, RNA dan Sintesis Protein.

Pemahaman peserta didik pada proses ini melibatkan DNA dan RNA yang dilihat dari nilai psikomotor dengan kategori “baik sekali” dalam bermain peran (rata-rata 81,8). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran yang dikombinasikan dengan metode ceramah dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi sintesa protein yang melibatkan DNA dan RNA (Sitompul, 2015).

5. Analisis Data Literatur 5

Penelitian ini berjudul “Efektivitas Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Pada Materi Sistem Eksresi di Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Kisaran”. Penelitian ini dilakukan oleh Anggi Wulan Sari dan Toyo Manurung pada tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan aktivitas peserta didik melalui metode *role playing* pada materi pokok sistem eksresi manusia di kelas XI IPA dengan jumlah peserta didik sebanyak 39 orang di SMA Negeri 4

Kisaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus dan 4 tahap yang dilakukan diantaranya:

1. Perencanaan
2. Tindakan
3. Observasi
4. Refleksi

Hasil penelitian yang dilakukan selama dua kali pertemuan pada siklus I menghasilkan 61,54% siswa yang tuntas dan 38,46% peserta didik yang belum tuntas, hal ini dikarenakan secara klasikal nilai ketuntasan belajar sebesar 85%. Pada siklus II nilai rata-rata *pretest* sebesar 46,67 dan *posttest* sebesar 86,20. Dengan demikian, terjadi peningkatan hasil belajar *pretest* sebesar 6,83% sedangkan *posttest* sebesar 13,65%. Ketuntasan belajar pada siklus II 89,74% peserta didik yang tuntas dan 10,26% siswa tidak tuntas. Hal ini dapat dinyatakan tuntas karena nilai sudah mencapai skor >65% secara klasikal >85% (Sari & Manurung, 2017).

6. Analisis Data Literatur 6

Penelitian ini berjudul “*The Effectiveness of Role Playing Method in Learning Immune System Material on the Creativity and Learning Outcomes of High School Students*” yang dilakukan oleh Armi Nuridah dan Partaya pada tahun 2019. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menentukan efektivitas metode bermain peran (*role playing*) pada kreativitas dan hasil belajar peserta didik serta untuk mengetahui efektivitas metode bermain peran dalam mempelajari sistem kekebalan tubuh.

Sebanyak 29 peserta didik (80,56%) dari kelas eksperimen memiliki kreativitas dengan kategori kreatif hingga sangat kreatif, sedangkan kelas kontrol hanya berjumlah 15 anak (41,67%) termasuk dalam kategori kreatif dan tidak ada peserta didik yang dikategorikan sangat kreatif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi respon peserta didik terhadap pembelajaran bermain peran, maka semakin mereka meningkatkan kreativitas mereka. Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa metode bermain peran dalam pembelajaran sistem kekebalan tubuh dinilai

efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik karena memenuhi semua indikator yang telah ditentukan. Implementasi pembelajaran metode *role playing* terdapat pada skor pembelajaran pada tabel 2.7.

Tabel 2. 7
Skor pembelajaran implementasi metode *role playing*

No	Pertanyaan	Skor			Skor total	Skor ideal	Persentase (%)
		I	II	III			
1	Pengantar materi dari guru	3	3	3	9	9	100
2	Penjelasan penerapan permainan peran oleh guru	3	3	3	9	9	100
3	Persiapan peserta didik yang akan bermain oleh guru	3	3	3	9	9	100
4	Peserta didik memainkan peran dengan baik	3	3	3	9	9	100
5	Peserta didik yang tampak tidak memperhatikan kegiatan namun mencatat hal penting	2	3	3	8	9	88,9
6	Peserta didik bekerja dan bermain	3	3	3	9	9	100
7	Peserta didik mampu beradaptasi dalam permainan	3	3	3	9	9	100
8	Peserta didik memerankan karakter dengan baik	3	3	3	9	9	100
9	Peserta didik dapat mengekspresikan diri sesuai peran	3	3	3	9	9	100

No	Pertanyaan	Skor			Skor total	Skor ideal	Persentase (%)
		I	II	III			
10	Peserta didik berinisiatif bermain peran	3	3	3	9	9	100
11	Peserta didik menjadi kreatif	3	3	3	9	9	100
12	Guru dan peserta didik mengklarifikasi materi	2	3	3	8	9	88,9
13	peserta didik aktif berdiskusi dengan kelompok	2	2	3	7	9	77,8
14	Guru mengevaluasi kegiatan belajar	3	3	3	9	9	100
15	Guru dan peserta didik menyampaikan kesimpulan	2	2	3	7	9	100
Skor Total		41	43	45	130		
Skor Ideal		45	45	45	130		
Persentase (%)		91,11	95,51	100	95,56		

(Sumber: Nuridah & Partaya, 2019)

Menurut Nuridah & Partaya (2019), berdasarkan tabel 2.10 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bermain peran telah dilaksanakan secara efektif karena semua tahapan telah dilaksanakan dengan baik walaupun belum maksimal.

7. Analisis Data Literatur 7

Penelitian ini berjudul “*Bioedutainment Strategy with Role Playing in Neural System Learning*” yang dilakukan oleh Ismarlini Nur Fauziah, Lisdiana dan Sri Ngabekti pada tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kegiatan, hasil studi, sikap dan hubungan hasil belajar

dengan peserta didik pada penerapan strategi *bioedutainment* dengan bahan bermain peran pada materi sistem saraf. Penelitian ini dilakukan di kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 di SMA Negeri 7 Semarang. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran strategi *bioedutainment* dengan bermain peran terdapat pada tabel 2.8.

Tabel 2. 8
Hasil Belajar Peserta Didik

Penjelasan	XI IPA 1	XI IPA 2
Jumlah Peserta Didik	36	38
Nilai tertinggi	87	87
Nilai terendah	57	60
Rata-rata	77	78
Peserta Didik yang hadir	32	31
Peserta Didik yang tidak hadir	4	6
Kelengkapan klasik setiap kelas	89	84
Kelengkapan kedua kelas	86,5%	

(Sumber: Fauziah, *et.al.*, 2019)

Berdasarkan tabel 2.8 dapat diketahui bahwa rata-rata ketuntasan klasikal peserta didik dikedua kelas adalah 86,5. Hasil belajar yang positif disebabkan oleh beberapa faktor antara lain karena suasana belajar yang menyenangkan dan peserta didik diajak untuk merasakan aktivitas langsung. Berikut adalah rekapitulasi pelaksanaan pembelajaran pada tabel 2.9.

Tabel 2. 9
Rekapitulasi Pelaksanaan Pembelajaran

No	Kelas	Rata-rata (%)	Rata-rata Klasik (%)	Kriteria
1	XI IPA 1	84	83	Sangat Tuntas
2	XI IPA 2	78		

(Sumber: Fauziah, *et.al.*, 2018)

Berdasarkan tabel 2.9 persentase di kelas XI IPA 1 dan kelas XI IPA 2 adalah 83%. strategi pembelajaran *bioedutainment* dengan bermain peran

memang ada beberapa kendala karena pembelajaran dilakukan di kelas. Implementasi pembelajaran ini membutuhkan ruang yang cukup dan koordinasi kelas yang baik.

8. Analisis Data Literatur 8

Penelitian ini berjudul “*The Implementation of Role Playing to Improve Students’ Cognitive Activities and Learning Outcomes on Excretion System in SMPN 1 Batang*”. Penelitian ini dilakukan oleh Dinar Arof Adiba, Sri Mulyani Endang Susilowati dan Ari Yuniastuti pada tahun 2018. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh metode *role playing* terhadap aktivitas peserta didik serta prestasi belajar pada materi sistem ekskresi di SMPN 1 Batang. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII E sebagai kelas kontrol.

Menurut Adiba, *et.al.*, (2018), Penerapan metode *role playing* pada pembelajaran sistem ekskresi mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif peserta didik. Penilaian hasil belajar kognitif dilakukan berdasarkan *pretest* dan *posttest* yang terdapat pada tabel 2.10 dan data hasil aktivitas peserta didik dalam melakukan permainan peran melalui metode *role playing* terdapat pada tabel 2.11.

Tabel 2. 10
Nilai Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* untuk Pembelajaran Kognitif Kelas Eksperimen (Metode *Role Playing*)

Perlakuan	Nilai	Nilai Terendah	Rata-Rata
<i>Pretest</i>	63,33	20	43,79
<i>Posttest</i>	90	66,66	80,36

(Sumber: Adiba, *et.al.*, 2018)

Tabel 2. 11
Rangkuman Kegiatan Kelas VIII A Saat Bermain Peran dengan Metode *Role Playing*

Kriteria Kegiatan Peserta Didik	Jumlah Peserta didik	Persentase (%)
Tidak Aktif	0	0
Kurang Aktif	0	0

Kriteria Kegiatan Peserta Didik	Jumlah Peserta didik	Persentase (%)
Cukup Aktif	2	5,56%
Aktif	7	19,44%
Sangat Aktif	27	75%
Jumlah Peserta didik	36	
Rata-rata	85,37%	
Keterangan	Sangat Aktif	

(Sumber: Adiba, *et.al.*, 2018)

Berdasarkan tabel 2.11 rata-rata aktivitas peserta didik saat bermain peran termasuk dalam kategori sangat aktif dengan persentase 85,37%. Peserta didik dengan kategori cukup aktif dalam belajar hanya berjumlah 2 orang. Dengan demikian, penerapan metode *role playing* pada materi sistem ekskresi di SMPN 1 Batang berpengaruh positif terhadap jumlah pencapaian indikator sebesar 75% peserta didik yang aktif.

9. Analisis Data Literatur 9

Penelitian ini berjudul “*Improving Social Attitudes and Knowledge Through Role Playing Method*” yang dilakukan oleh Tati Arifah Nurdin, M. Japar, Ishak G. Bachtiar pada tahun 2018. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap sosial pada peserta didik kelas V SDN Jatibening IV Kota Bekasi. Hasil observasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran melalui metode bermain peran (*Role Playing*) untuk melihat respon peserta didik diperoleh data yang tercantum pada tabel 2.12.

Tabel 2. 12
Hasil Pengamatan Terhadap Peserta Didik

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Perbaikan
1	Mengamati	64,58	88,54	31,10
2	Mengemukakan Pendapat	48,96	87,50	78,72
3	Ekspresi	55,21	87,50	58,49
4	Keseriusan	62,50	82,29	31,67

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Perbaikan
5	Kerja Kelompok	61,46	90,63	47,46
Rata-rata		58,54	87,29	50,69

(Sumber: Nurdin, *et.al.*, 2018)

Tabel 2.17 menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik dalam mengamati, mengemukakan pendapat, ekspresi wajah, keseriusan dan kerja tim meningkat dari siklus I yang hanya mencapai 58,54% pada siklus II meningkat menjadi 87,29% dengan jumlah peningkatan yaitu 50,69%.

B. Organisir Data

Tabel 2. 13
Topik Penelitian pada artikel metode bermain peran (*role playing*)

No	Topik Penelitian
1	Penerapan Metode <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya
2	Pengaruh Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Materi Virus di SMA Azharyah Palembang
3	Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Indera Penglihatan dan Alat Optik di SMP Negeri 3 Seunagan
4	Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Memahami Materi DNA, RNA dan Sintesa Protein dengan Metode Bermain Peran pada Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Muaro Jambi
5	Efektivitas Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran (<i>Role Playing</i>) Pada Materi Sistem Eksresi di Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Kisaran
6	<i>The Effectiveness of Role Playing Method in Learning Immune System Material on the Creativity and Learning Outcomes of High School Students</i>

No	Topik Penelitian
7	<i>Bioedutainment Strategy with Role Playing in Neural System Learning</i>
8	<i>The Implementation of Role Playing to Improve Students' Cognitive Activities and Learning Outcomes on Excretion System in SMPN 1 Batang</i>
9	<i>Improving Social Attitudes and Knowledge Through Role Playing Method</i>

Tabel 2. 14
Nama Peneliti dan Tahun Terbit

No	Nama Peneliti	Tahun
1	Ismawati Alidha, Atep Sujana dan Ali Sudin	2016
2	Munir, Awalul Fatiqin, Ira Kendi	2017
3	Rita Muslarita dan Maurzah Hasanah	2020
4	Rosni Rani Sitompul	2015
5	Anggi Wulan Sari dan Toyo Manurung	2017
6	Armi Nuridah dan Partaya	2019
7	Ismarlina Nur Fauziah, Lisdiana, dan Sri Ngabekti	2018
8	Dinar Arof Adiba, Sri Mulyani Endang Susilowati dan Ari Yuniastuti	2018
9	Tati Arifah Nurdin, M. Japar, Ishak G. Bachtiar	2018

Tabel 2. 15
Organisir Data

Data Analisis	Nilai Awal	Nilai Akhir	Gain	N-Gain	Kategori
D1	63,66	91,11	27,45	0,75	Tinggi
D2	57,8	81,3	23,5	0,56	Sedang
D3	49,25	92	42,75	0,84	Tinggi
D4	25,15	75,15	50	0,67	Sedang

Data Analisis	Nilai Awal	Nilai Akhir	Gain	N-Gain	Kategori
D5	61,54	86,20	24,66	0,64	Sedang
D6	41,67	80,56	38,89	0,67	Sedang
D7	78	84	6	0,27	Rendah
D8	63,33	90	26,67	0,73	Tinggi
D9	58,54	87,29	28,75	0,69	Sedang

C. Pembahasan

Metode bermain peran (*role playing*) merupakan metode yang diterapkan dengan tujuan agar peserta didik memiliki keaktifan dalam berbicara, peserta didik lebih percaya diri melalui permainan peran yang dimainkan. Dalam metode ini peserta didik tidak hanya memainkan peran tetapi berperan juga sebagai pengamat sehingga materi pembelajaran tersampaikan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan literatur yang telah dianalisis, dari ke-9 literatur yang telah dianalisis terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik setelah menggunakan metode bermain peran (*role playing*), rasa ingin tahu peserta didik menjadi lebih tinggi sehingga menimbulkan pemikiran imajinatif agar peserta didik mampu menyimpulkan apa yang telah dilihat melalui permainan peran yang ditampilkan.

Berdasarkan tabel 2.15 Data N-gain yang dicapai dari 9 artikel terdapat 3 artikel dengan kategori “Tinggi”, 5 artikel dengan kategori “Sedang” dan 1 artikel dengan kategori “rendah”. Data ini diperoleh dari peningkatan nilai yang diperoleh setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*). Data kategori menurut Hake (2002) yang diterapkan terdapat pada tabel 2.16

Tabel 2. 16
Kategori Skor Penilaian

Skor N-Gain	Kategori
$N\text{-gain} > 0,7$	Tinggi
$0,3 < N\text{-gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,3$	Rendah

(Sumber: Hake, 2002)

Menurut Sari (2017), Alidha (2016) dan Nuridah (2019) skor ketuntasan pelaksanaan pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) yaitu $\geq 85\%$. Berdasarkan 9 data artikel yang telah diorganisir dapat terlihat bahwa 8 dari 9 artikel dinyatakan berhasil mencapai ketuntasan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dan berhasil mencapai persentase $\geq 85\%$.

Metode bermain peran (*role playing*) yang telah diterapkan dalam pembelajaran biologi dapat dinyatakan efektif untuk membantu peserta didik memahami materi yang dianggap sulit seperti sintesis protein, virus, sistem ekskresi dan lain sebagainya. Keberhasilan literatur yang diperoleh dari beberapa sumber yang dianalisis telah menjawab rumusan masalah 2 yaitu **“Bagaimana metode *role playing* digunakan pada pembelajaran biologi?”**. Hal ini didukung oleh pernyataan Munir, *et.al* (2017) Metode *Role Playing* menjadikan peserta didik terlibat aktif, sehingga pembelajaran tidak didominasi oleh pendidik. Selain itu, metode *Role Playing* memberikan suasana yang menyenangkan, sehingga peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas pada mata pelajaran biologi.