

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF DITINJAU DARI AKTIVITAS BELAJAR SISWA

Asrorul Azizi^{1*} & Irwansah²

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Institut Pendidikan Nusantara Global, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam,
Institut Pendidikan Nusantara Global, Indonesia

E-mail : asrorulazizi@nusantaraglobal.ac.id

ABSTRAK: Metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar dimana siswa sendiri aktif secara mental, membangun pengetahuannya, yang dilandasi oleh struktur kognitif yang dimilikinya. Guru lebih berperan sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif ditinjau dari aktivitas belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu (kuasi eksperimen). Desain penelitian ini menggunakan "post-test only control group design" yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA MA Darul Aminin NW Aikmual, Kabupaten Lombok Tengah. Sedangkan sampel penelitian adalah 39 siswa kelas X MIA di MA tersebut. Hasil belajar siswa diukur menggunakan tes berupa soal pilihan ganda, dan aktivitas belajar siswa diperoleh menggunakan angket. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa, karena nilai signifikansinya sebesar $0,046 < 0,05$. Faktor aktivitas belajar siswa untuk ranah kognitif diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,030 < 0,05$. Data menunjukkan bahwa, aktivitas belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Interaksi metode *role palying* dengan aktivitas belajar siswa untuk ranah kognitif diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,227 < 0,05$, maka data ini menunjukkan ada interaksi metode *role playing* dengan aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Kata Kunci: Metode Role Playing, Hasil Belajar Kognitif, Aktivitas Belajar.

ABSTRACT: The method of *role playing* in learning is a teaching and learning process in which students themselves are mentally active, building their knowledge, which is based on the cognitive structure they have. The teacher has a more role as a facilitator and mediator of learning. This study aims to determine the effect of *role playing* methods on cognitive learning outcomes in terms of student learning activities. The research method used is a quasi-experimental method. The research design used a "post-test only control group design" which involved two classes, namely the experimental class and the control class. The population in this study were all students of class X MIA MA Darul Aminin NW Aikmual, Central Lombok Regency. While the research sample was 39 students of class X MIA at the MA. Student learning outcomes were measured using a test in the form of multiple choice questions, and student learning activities were obtained using a questionnaire. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that the *role playing* method has an effect on student cognitive learning outcomes, because the significance value is $0.046 < 0.05$. The student learning activity factor for the cognitive domain obtained a significance value of $0.030 < 0.05$. The data shows that, student learning activities affect student cognitive learning outcomes. The interaction of the *role palying* method with student learning activities for the cognitive domain obtained a significance value of $0.227 < 0.05$, so this data shows that there is an interaction between the *role playing* method and student learning activities on student cognitive learning outcomes.

Keywords: Role Playing Method, Cognitive Learning Outcomes, Learning Activities.



PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam menentukan perkembangan dan pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan bangsa dan merupakan kegiatan belajar yang berlangsung secara terus menerus. Pendidikan adalah proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada orang lain sesuai standar yang telah ditetapkan oleh para ahli. Dengan adanya transfer pengetahuan tersebut, diharapkan dapat merubah sikap tingkah laku, kedewasaan berpikir dan kedewasaan kepribadian ke dalam pendidikan formal dan pendidikan informal (Moses, 2012).

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu, sehingga siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Muhibbin, 2015). Pendidikan nasional menurut Undang-undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, “bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan demikian, dapat diambil simpulan bahwa, pada dasarnya pendidikan merupakan proses pengalihan pengetahuan secara sadar dan terencana untuk mengubah tingkah laku manusia dan mendewasakan manusia melalui proses pengajaran dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal (Irham, 2013). Dalam menyelenggarakan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya kegiatan belajar mengajar. Menurut Susanto (2015) mengatakan bahwa, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Menurut Suprijono (2013), hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Menurut Jihad & Haris (2012), hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. Hasil belajar siswa yang baik didapat dari proses pendidikan yang baik. Peningkatan hasil belajar siswa merupakan gambaran dari keberhasilan mutu pendidikan. Keberhasilan dalam meningkatkan mutu pendidikan perlu adanya perkembangan dan pembaharuan, yakni melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan berbagai macam metode belajar yang dalam penggunaannya perlu disesuaikan dengan karakteristik, materi, dan kondisi lingkungan, dimana proses pembelajaran berlangsung, sarana dan prasarana yang digunakan.



Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MA Darul Aminin NW Aikmual ditemukan bahwa, dalam pelaksanaan proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran biologi, guru masih menggunakan metode belajar yang monoton, sehingga membuat siswa kurang aktif yang berdampak pada sulitnya siswa untuk menyerap pelajaran yang disampaikan oleh guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Data hasil belajar kognitif siswa dari hasil ulangan harian diperoleh 60% siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70. Data hasil observasi nilai ulangan harian biologi kelas X MIA MA Darul Aminin NW Aikmual dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Pelajaran Biologi Kelas X MIA.

Nomor Absen	Jenis Kelamin	Nilai Ulangan Harian	Keterangan
1	L	67	Tidak Tuntas
2	P	68	Tidak Tuntas
3	L	74	Tidak Tuntas
4	L	73	Tuntas
5	L	78	Tuntas
6	L	73	Tuntas
7	L	66	Tidak Tuntas
8	P	63	Tidak Tuntas
9	P	67	Tidak Tuntas
10	P	60	Tidak Tuntas
11	P	58	Tidak Tuntas
12	P	68	Tidak Tuntas
13	P	72	Tuntas
14	P	75	Tuntas
15	L	78	Tuntas
16	P	78	Tuntas
17	P	68	Tidak Tuntas
18	P	66	Tidak Tuntas
19	L	64	Tidak Tuntas
20	P	78	Tuntas
Rata-rata		69.7	
Tingkat Ketuntasan		60%	

Sebenarnya guru dapat memilih dan menggunakan strategi yang tepat dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa. Strategi belajar mengajar diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan siswa dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Djamarah & Zain, 2010). Metode pembelajaran yang berpusat pada siswa dan penciptaan suasana belajar yang menyenangkan dan relevan sangat diperlukan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajarnya bisa meningkat juga. Dalam hal ini, peneliti memilih metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Bermain peran (*role playing*) sebagai metode pembelajaran bukan saja mengakar (*roots*) secara pribadi, tetapi juga pendidikan yang berdimensi sosial.

Menurut Mulyono (2012), *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa



mendatang. Metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu proses belajar mengajar yang dirancang agar siswa mengalami sendiri dan dapat mengkonstruksi serta menggali sendiri pengetahuan dan pemahaman yang diperolehnya. Peran guru adalah sebagai fasilitator bagi peserta didik agar peserta didik dapat belajar dengan mengalami (*learning by doing*), sehingga pemahaman mereka akan tergali.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Metode penelitian ini menggunakan “*Post-Test Only Control Group Design*” yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perlakuan berbeda yang masing-masing diukur pengaruh metode, aktivitas belajar siswa, serta interaksi antara metode dengan aktivitas belajar dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Prosedur pelaksanaan penelitian menggunakan desain faktorial 2x2. Untuk lebih jelasnya desain penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Desain Penelitian.

		Role Playing (A1)	Konvensional (A2)
Aktivitas Belajar (B)	Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
	Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Keterangan:

A1B1: hasil belajar metode role playing untuk siswa dengan aktivitas tinggi;

A1B2: hasil belajar metode role playing untuk siswa dengan aktivitas rendah;

A2B1: hasil belajar metode konvensional untuk siswa dengan aktivitas tinggi;

A2B2: hasil belajar metode konvensional untuk siswa dengan aktivitas rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini diperoleh dari kelas X MIA 1 dan X MIA 2 MA Darul Aminin NW Aikmual pada semester II tahun pelajaran 2019/2020. Kedua kelas dijadikan kelas eksperimen untuk memperoleh data penelitian yang terdiri atas data aktivitas belajar siswa dan data prestasi belajar siswa pada ranah kognitif. Prestasi belajar diperoleh dari kelas yang menggunakan metode *role playing* dan model pembelajaran Konvensional.

Data aktivitas belajar siswa diperoleh dari angket aktivitas belajar. Hasil angket digolongkan menjadi dua kategori yaitu aktivitas belajar tinggi dan rendah. Aktivitas belajar tinggi apabila nilai siswa \leq nilai rata-rata, dan aktivitas belajar rendah apabila nilai siswa \geq nilai rata-rata. Deskripsi data aktivitas belajar siswa untuk masing-masing kriteria disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi Data Aktivitas Belajar Siswa.

Kriteria	Jumlah Data	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Nilai Rata-rata
Aktivitas Tinggi	26	105	90	94.706
Aktivitas Rendah	13	89	62	80.333

Prestasi belajar biologi siswa ranah kognitif dari tes prestasi belajar biologi pada pokok bahasan ekosistem. Tes dilakukan setelah pembelajaran



selesai dilakukan. Deskripsi data prestasi belajar biologi siswa pada ranah kognitif disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Deskripsi Data Prestasi Belajar Kognitif.

Metode	Jumlah Data	Nilai Maksimal	Nilai Minimal	Nilai Rata-rata
Role Playing	19	87	55	90.706
Konvensional	20	78	39	80.333

Pengujian hipotesis penelitian menggunakan desain faktorial untuk anava dua jalur pada penelitian memiliki jumlah yang tidak sama, disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Deskripsi Isi Sel pada Desain Faktorial Anava Dua Jalur 2x2.

		Role Playing (A1)	Konvensional (A2)
Aktivitas Belajar (B)	Tinggi (B1)	15	8
	Rendah (B2)	4	12

Berdasarkan Tabel 5 diketahui bahwa, perbandingan jumlah siswa yang memakai metode role playing dengan metode konvensional dengan aktivitas belajar tinggi dan rendah. Diketahui perbandingan jumlah siswa yang prestasi belajarnya dipengaruhi oleh adanya interaksi antar variabel yang digunakan sejumlah 15 siswa memiliki aktivitas belajar tinggi di kelas yang menggunakan metode Role Playing. Sedangkan pada kelas yang menggunakan metode konvensional hanya 8 siswa. Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas terhadap hasil belajar kognitif diperoleh data yang telah memenuhi syarat untuk uji hipotesis. Pengujian dilakukan dengan menggunakan anava dua jalur yaitu 2x2 dengan menggunakan *Software SPSS 18 for Windows*. Kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian adalah apabila nilai signifikansinya kurang dari 0,05 (Signifikansi $<0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil pengujian hipotesis yang diperoleh disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis.

Hipotesis Grouping Variable	Variabel	Nilai Signifikansi
1	Metode	0.046
2	Aktivitas Belajar	0.030
3	Metode*Aktivitas Belajar	0.227

Berdasarkan Tabel 6, hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, penggunaan metode berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena nilai signifikansinya $0,046 < 0,05$. Faktor aktivitas belajar siswa untuk ranah kognitif diperoleh nilai signifikansi $0,030 < 0,05$. Data menunjukkan bahwa, aktivitas belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Interaksi metode dengan aktivitas belajar untuk ranah kognitif diperoleh nilai signifikansi $0,227 < 0,05$, maka data ini menunjukkan ada interaksi metode role playing dengan aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, maka ini sesuai menurut teori bahwa hasil belajar kognitif dan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2011). Secara tidak langsung pengalaman belajar yang diperoleh melalui metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa yang berdampak kepada hasil belajar kognitif siswa. Belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual, dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusman, 2013).

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat memberikan dampak yang berbeda kepada setiap siswa, terlebih lagi penggunaan metode *role playing*. Menurut Santoso (2010), bermain peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan social antar manusia. Dengan metode *Role Playing* (bermain peran), siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah/psikologis itu. Sehingga dengan kegiatan yang sedemikian rupa dapat memberikan stimulus yang kuat kepada siswa untuk memiliki motivasi yang tinggi dalam kegiatan belajar mengajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil simpulan bahwa, penggunaan metode *role playing* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Faktor aktivitas belajar siswa diperoleh data nilai menunjukkan aktivitas belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Interaksi metode dengan aktivitas belajar untuk ranah kognitif diperoleh data yang menunjukkan bahwa, ada interaksi metode *role playing* dengan aktivitas belajar siswa terhadap hasil belajar kognitif siswa.

SARAN

Pada penelitian ini masih ditemukan kendala dalam proses pembelajaran, dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang masih belum biasa diaplikasikan secara menyeluruh sesuai rencana pembelajaran. Pembelajaran yang diaplikasikan di kelas akan lebih baik jika memperhatikan metode mengajar yang digunakan serta faktor-faktor yang timbul dari diri siswa itu sendiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional (RISTEK-BRIN) yang sudah mendanai penelitian ini dalam skema Penelitian Dosen Pemula (PDP) pelaksanaan tahun 2020. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Madrasah MA Darul Aminin NW Aikmual, Kabupaten Lombok Tengah yang sudah memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan penelitian meskipun dalam kondisi pandemi COVID-19.



DAFTAR RUJUKAN

- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Irham, M. (2013). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jihad, A., & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Moses, M. (2012). Analisis Pengaruh Pendidikan, Pelatihan, dan Pengalaman Kerja terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Dinas Pertambangan dan Energi Provinsi Papua. *Media Riset Bisnis & Manajemen*, 12(1), 18-36.
- Muhibbin, S. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyono. (2012). *Strategi Pembelajaran (Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global)*. Malang: UIN Maliki Press.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Santoso, A. (2010). Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. *Jurnal Penelitian*, 14(1), 1-17.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.

