



**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS
SISWA PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI
(Standar Kompetensi Memahami Saling Ketergantungan dalam Ekosistem di
SMP Negeri 1 Tapen Kabupaten Bondowoso Kelas 7E Tahun Ajaran 2012/2013)**

SKRIPSI

Oleh :
Rivandinia Imanita Haq
NIM 090210103039

Dosen Pembimbing I : Drs. Wachju Subchan, M.S, Ph.D
Dosen Pembimbing II : Dr. Iis Nur Asyiah, S.P, M.P

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2013**



**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS
SISWA PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI
(Standar Kompetensi Memahami Saling Ketergantungan dalam Ekosistem di
SMP Negeri 1 Tapen Kabupaten Bondowoso Kelas 7E Tahun Ajaran 2012/2013)**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Biologi
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh:
Rivandinia Imanita Haq
090210103039**

Dosen Pembimbing I : Drs. Wachju Subchan, M.S, Ph.D
Dosen Pembimbing II : Dr. Iis Nur Asyiah, S.P, M.P

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS JEMBER
2013**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang, saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Ibunda Satipah dan Almarhum Ayahanda Saiful Hak yang tercinta, terimakasih telah tanpa lelah dan sabar membesarkan, mendidik, mendukung, memotivasi, dan selalu mendoakanku;
2. Adikku tersayang Ulfah Imanita Haq dan Nailah Nikmatul Haq yang selalu menghadirkan semangat dalam setiap langkahku;
3. Keluarga besarku yang telah memberikan semangat dan doa demi terselesaikannya skripsi ini;
4. Guru-guruku tercinta sejak taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi yang telah memberikan bekal ilmu yang sangat bermanfaat;
5. Sahabatku Sundus, Ajenk, Ela, Adek, Fanie, Mb Neng, dan Mb Nova atas semangat dan dukungannya;
6. Sahabat sekaligus keluargaku di Jember Fanny, Vivi, Indra, Rahme, Rizka, Nanik, Septi, Rachma, dan teman seperjuangan Pendidikan Biologi Angkatan 2009, terimakasih atas semangat dan semua kenangan selama ini;
7. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang kubanggakan.

MOTTO

Dia (Allah SWT) mengajarkan manusia apa yang
tidak diketahuinya (terjemahan Q.S. Al-Alaq ayat 5*)

Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang bertaqwa dan orang-orang
yang berbuat kebaikan (terjemahan Q.S. An-Nahl ayat 128 **)

*) Kementerian Agama RI. 1998. *Al-Qur'an dan Terjemahnya dengan Transliterasi*.
Semarang: Karya Toha Putra.

***) Kementerian Agama RI. 1998. *Al-Qur'an dan Terjemahnya dengan Transliterasi*.
Semarang: Karya Toha Putra.

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rivandinia Imanita Haq

NIM : 090210103039

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Peningkatan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi (Standar Kompetensi Memahami Saling Ketergantungan Dalam Ekosistem Di SMP Negeri 1 Tapen Kabupaten Bondowoso Kelas 7E Tahun Ajaran 2012/2013)” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 27 September 2013

Yang menyatakan,

Rivandinia Imanita Haq

NIM. 090210103039

SKRIPSI

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS
SISWA PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI
(Standar Kompetensi Memahami Saling Ketergantungan dalam Ekosistem Di
SMP Negeri 1 Tapen Kabupaten Bondowoso Kelas 7E Tahun Ajaran 2012/2013)**

Oleh

Rivandinia Imanita Haq

NIM 090210103039

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Drs. Wachju Subchan, M.S., Ph.D.

Dosen Pembimbing Anggota : Dr. Iis Nur Asyiah, S.P., M.P.

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS
SISWA PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI
(Standar Kompetensi Memahami Saling Ketergantungan dalam Ekosistem Di
SMP Negeri 1 Tapen Kabupaten Bondowoso Kelas 7E Tahun Ajaran 2012/2013)**

SKRIPSI

disusun guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Biologi (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama Mahasiswa : Rivandinia Imanita Haq
NIM : 090210103039
Jurusan : Pendidikan MIPA
Program Studi : Pendidikan Biologi
Angkatan Tahun : 2009
Daerah Asal : Bondowoso
Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 31 Agustus 1991

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Drs. Wahcju Subchan, M.S., Ph.D.
NIP. 19630813 199302 1 003

Dr. Iis Nur Asyiah, S.P., M.P.
NIP. 19730614 200801 2 008

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Peningkatan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa pada Mata Pelajaran Biologi (Standar Kompetensi Memahami Saling Ketergantungan dalam Ekosistem di SMP Negeri 1 Tapen Kabupaten Bondowoso Kelas 7E Tahun Ajaran 2012/2013)” telah diuji dan disahkan pada:

hari : Jumat

tanggal : 27 September 2013

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Sulifah Aprilya Hariani, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19790415 200312 2 003

Dr. Iis Nur Asyiah, S.P., M.P.
NIP. 19730614 200801 2 008

Anggota I,

Anggota II,

Drs. Wachju Subchan, M.S., Ph.D.
NIP. 19630813 199302 1 001

Dr. Dwi Wahyuni, M.Kes
NIP. 19600309 198702 2 002

Mengesahkan,
Dekan FKIP UniversitasJember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.
NIP. 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Peningkatan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa pada Mata Pelajaran Biologi (Standar Kompetensi Memahami Saling Ketergantungan dalam Ekosistem di SMP Negeri 1 Tapen Kabupaten Bondowoso Kelas 7E Tahun Ajaran 2012/2013); Rivandinia Imanita Haq, 090210103039; 2013; 65 halaman; Jurusan Pendidikan MIPA Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Role playing adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *Role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas, dengan menggunakan bahasa Inggris. Selain itu, *Role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain. Penggunaan model pembelajaran *Role playing* di kelas dapat memberikan beberapa keuntungan. Keuntungan tersebut yaitu pada saat dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa adanya kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, siswa dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok-individu-individu.

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari aspek kognitif, psikomotor, dan afektif; (2) untuk meningkatkan aktivitas siswa di kelas. Pada akhir penelitian diharapkan hasil belajar dan aktivitas siswa mengalami peningkatan.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang di lakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada masing-masing siklus dilakukan dua kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Tapen Kabupaten Bondowoso di Kelas 7E pada Semester Genap Tahun Ajaran 2012/2013. Sampel dalam penelitian sebanyak 38 orang yang merupakan siswa Kelas 7E di SMP Negeri 1 Tapen pada Tahun Ajaran 2012/2013. Pada tiap siklus pada penelitian ini dilaksanakan empat tahap dalam pelaksanaan yaitu, tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

Setelah dilakukan penelitian, diperoleh hasil Model Pembelajaran *Role Playing* memberikan hasil yang positif pada hasil belajar siswa dan aktivitas siswa. Model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Rata-rata nilai kognitif siswa di kelas mengalami

peningkatan pada siklus II, jika pada siklus I rata-rata nilai kognitif siswa di kelas adalah 73,16 dengan standar deviasi 12,76 sedangkan pada siklus II rata-rata nilai kognitif siswa mengalami kenaikan menjadi 82,89 dengan standar deviasi pada siklus II adalah 9,56. Rata-rata nilai psikomotor siswa pada siklus I adalah 74,99, rata-rata pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 82,45 dengan standar deviasi pada siklus I adalah 8,45 dan mengalami penurunan menjadi 5,4 pada siklus II. Rata-rata nilai afektif siswa dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan yaitu dari 73,68 menjadi 80,26 dengan standar deviasi pada siklus I adalah 7,63 dan mengalami penurunan menjadi 6,82 pada siklus II.

Model pembelajaran *Role Playing* cukup efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa di kelas. Rata-rata nilai aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan yaitu dari 69,29 menjadi 74,41. Standar deviasi pada siklus I adalah 76,02 dan pada siklus II menjadi 8,12 hal tersebut menandakan data yang diperoleh dari hasil observasi cukup representatif, karena besarnya standar deviasi lebih rendah daripada besarnya mean nilai aktivitas siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa dari ranah kognitif, psikomotor dan afektif disebabkan oleh beberapa langkah-langkah dalam model pembelajaran *Role Playing* yang dapat melatih siswa untuk terampil dan kreatif untuk menampilkan skenario dalam pembelajaran. Selain melatih siswa untuk memiliki keterampilan yang baik, dalam model pembelajaran *Role Playing* siswa diajak untuk belajar sambil bermain sehingga pemahaman siswa pada materi pembelajaran akan lebih mudah tanpa meninggalkan tujuan dari pembelajaran. Peningkatan pada aspek aktivitas juga berkaitan dengan langkah-langkah dalam pembelajaran *Role Playing* yang melatih siswa untuk aktif dalam menampilkan dan mempersiapkan skenario pembelajaran yang akan mereka tampilkan di depan kelas. Dengan demikian, model pembelajaran *Role Playing* terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain hasil belajar dari ketiga ranah tersebut, model pembelajaran *Role Playing* juga meningkatkan aktivitas siswa.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Peningkatan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa pada Mata Pelajaran Biologi (Standar Kompetensi Memahami Saling Ketergantungan dalam Ekosistem di SMP Negeri 1 Tapen Kabupaten Bondowoso Kelas 7E Tahun Ajaran 2012/2013)”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan pendidikan MIPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada.

1. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Jember;
2. Dra. Sri Astutik, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA;
3. Drs. Suratno, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi;
4. Dra. Pujiastuti, M.Si., selaku dosen pembimbing akademik;
5. Drs. Wachju Subchan, M.S., Ph.D. dan Dr. Iis Nur Asyiah, S.P., M.P., selaku pembimbing skripsi;
6. Sulifah Aprilya Hariani, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Dwi Wahyuni, M.Kes selaku anggota penguji;
7. Purwo Budi .S, S.Pd, M.Pd, selaku kepala sekolah dan Wibekti Mulyantari, S.Pd. selaku guru Biologi di SMP Negeri 1 Tapen, dan seluruh keluarga besar SMP Negeri 1 Tapen;
8. Keluargaku, mama, almarhum ayah, dan adik-adikku tersayang yang selalu memberi semangat, doa, dan dukungan baik moral maupun materi;
9. Sahabat-sahabatku tercinta kost Jawa 6 No.1 yang selalu memberi dukungan dan semangat;

10. Teman-teman seperjuangan dan sepenanggungan Bunda Epie, Fanny, Indra, Septi, Ayu, dan Riani. Terima kasih atas segala bantuan dan nasihatnya selama ini;
11. Teman-temanku angkatan 2009 Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jember, yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan kenangan terindah yang tak pernah terlupakan;
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 27 September 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBING	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Belajar	6
2.2 Pengertian Pembelajaran	6
2.3 Hakikat Hasil Belajar	7
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	7
2.3.2 Klasifikasi Hasil Belajar	8
2.4 Aktifitas Belajar	8
2.5 Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran	10

2.6 Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	13
2.7 Karakteristik Peserta Didik	16
2.8 Karakteristik Materi	17
2.9 Hipotesis Tindakan	17
BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Tempat Waktu Penelitian	19
3.2 Penentuan Responden Penelitian	19
3.3 Definisi Operasional	19
3.4 Variabel dan Parameter Penelitian	20
3.4.1 Variabel Penelitian	20
3.4.2 Parameter penelitian dan teknik pengukurannya.....	20
3.5 Jenis Penelitian.....	21
3.6 Rancangan Penelitian	22
3.7 Pengumpulan Data	23
3.7.1 Metode Wawancara	23
3.7.2 Metode Dokumentasi.....	24
3.7.3 Metode Tes	24
3.7.4 Metode Observasi	24
3.8 Analisis Data.....	26
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	27
4.1.1 Tindakan Pendahuluan.....	27
4.1.2 Pelaksanaan Siklus	28
4.2 Pembahasan	49
4.2.1 Peningkatan hasil belajar kognitif	51
4.2.2 Peningkatan hasil belajar psikomotor.....	53
4.2.3 Peningkatan hasil belajar afektif	55
4.2.4 Peningkatan aktivitas siswa	56
4.3 Hasil wawancara	58

BAB 5. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 Model Pembelajaran Interaksi Sosial.....	12
2.2 Sintaks Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	14
3.1 Parameter Penelitian dan Teknik Pengukuran	20
3.2 Kriteria Skor Siswa	24
3.3 Kriteria Persentase Aktivitas Belajar Siswa	25
3.4 Kriteria Skor Siswa	25
3.5 Kriteria Persentase Afektif Siswa	25
3.6 Kriteria Skor Siswa	26
3.7 Kriteria Persentase Psikomotor Siswa	26
4.1 Rerata hasil belajar siswa siklus I	31
4.2 Hasil belajar psikomotor siswa pada siklus I.....	32
4.3 Hasil belajar afektif siswa pada siklus I.....	32
4.4 Aktivitas siswa pada siklus II	33
4.5 Rerata hasil belajar siswa siklus II	38
4.6 Hasil belajar psikomotor siswa pada siklus II	38
4.7 Hasil belajar afektif siswa pada siklus II.....	39
4.8 Aktivitas siswa pada siklus II	40
4.9 Hasil belajar kognitif siklus I dan siklus II.....	42
4.10 Peningkatan psikomotor siswa.....	43
4.11 Hasil belajar psikomotor siklus I dan siklus II	43
4.12 Peningkatan rerata nilai psikomotor siswa siklus I dan siklus II.....	44
4.13 Peningkatan afektif siswa	45
4.14 Hasil belajar afektif siklus I dan siklus II.....	45
4.15 Peningkatan rerata nilai afektif siswa siklus I dan siklus II.....	46
4.16 Peningkatan aktivitas siswa	47
4.17 Aktivitas siswa siklus I dan siklus II.....	48
4.18 Peningkatan rerata nilai aktivitas siswa siklus I dan siklus II.....	49

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Diagram Hubungan Model, Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik	11
3.1 Skema Penelitian Tindakan Kelas	21

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	66
B. Pedoman Pengumpulan Data	68
C1. Pedoman Wawancara	70
C2. Hasil Wawancara.....	72
D1. Lembar Observasi Keterlakuan 1	76
D2. Lembar Observasi Keterlakuan 2	78
D3. Lembar Observasi Keterlakuan 3	80
D4. Lembar Observasi Keterlakuan 4	82
E. Jadwal Penelitian	84
F. Silabus	85
G1. RPP Siklus 1 pertemuan 1	96
G2. RPP Siklus 1 pertemuan 2	102
G3. RPP Siklus 2 pertemuan 1	108
G4. RPP Siklus 2 pertemuan 2	114
H1. Materi Ajar Siklus 1	120
H2. Materi Ajar Siklus 2	122
I1. Kisi-kisi Soal Post Test Siklus 1	125
I2. Kisi-kisi Soal Post Test Siklus 2	127
J1. Soal Post Test Siklus 1	129
J2. Soal Post Test Siklus 2	130
K1. Kunci dan Rubrik Soal Post Test Siklus 1	131
K2. Kunci dan Rubrik Soal Post Test Siklus 2	133
L. Rubrik Afektif	135
M. Rubrik Psikomotor	138
N1. Skenario pertemuan 1	141
N2. Skenario pertemuan 2	144
N3. Skenario pertemuan 3	147
N4. Skenario pertemuan 4	150

O1. LKS <i>Role Playing</i> pertemuan 1	152
O2. LKS <i>Role Playing</i> pertemuan 2	154
O3. LKS <i>Role Playing</i> pertemuan 3	156
O4. LKS <i>Role Playing</i> pertemuan 4	158
P. Rubrik Aktivitas Siswa	160
Q. Daftar Nama Siswa	164
R. Daftar Nilai Siswa	165
S. Nilai Kognitif Siswa	166
T. Nilai Psikomotor Siswa.....	168
U. Nilai Afektif Siswa	170
V. Nilai Aktivitas Siswa.....	172
W. Instrumen Observasi Guru	174
X. Surat Penelitian dan Surat selesai Penelitian	182
Y. Lembar Konsultasi	184
Z. Dokumentasi.....	186