

## **Analisis Kebutuhan Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Negeri 3 Samarinda**

### **Needs Analysis in Role Playing Learning Model Influence on Motivation and Biology Learning Outcome of the Students at SMA Negeri 3 Samarinda**

**Djumroh Rosifah<sup>1)</sup>, Muh Amir Masruhim<sup>2)</sup>, Sukartiningsih<sup>3)</sup>**

Email : [djumrohrosifah@gmail.com](mailto:djumrohrosifah@gmail.com)

Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Mulawarman.

**Abstract :** *This study addresses four domains: 1) description of Role Playing learning model use as a learning strategy in Biology instructional process at school, 2) perspectives and threats obtained by teachers at school when addressing Protein Synthesis topic 3) Role Playing learning model in Protein Synthesis topic of Biology learning, 4) the influence of Role Playing learning model towards motivation and Biology learning outcome. The results of this study is teacher needs analysis instruments, analysed using descriptive qualitative. The study shows that the use of Role Playing Instructional Model during Biology learning process has not been performed at school according to three reasons: 1) obstacles obtained when addressing the topic which is difficult to observe, 2) the difficulties obtained when addressing Protein Synthesis topic, in this case, teacher needs to apply Role Playing instructional Model to engage students with their environment, 3) Role Playing as an instructional model that demands students to learn from their experience in order to motivate and improve their learning outcomes.*

**Keywords :** *Needs analysis, role playing, motivation, learning outcomes*

**Abstrak :** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan : 1) deskripsi penggunaan model pembelajaran *role playing* sebagai strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran biologi di sekolah, 2) pandangan dan kendala yang dihadapi guru di sekolah dalam menyampaikan materi sintesis protein, 3) model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran biologi tentang sintesis protein, 4) pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap motivasi dan hasil belajar biologi. Hasil pengamatan adalah dalam bentuk instrumen analisis kebutuhan guru yang dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif. Pengamatan menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam proses pembelajaran biologi belum pernah dilakukan di sekolah, yaitu : 1) ada kendala dalam penyampaian materi, terutama materi yang tidak dapat diamati secara langsung, 2) materi sintesis protein adalah materi yang sulit dalam penyampaiannya, guru perlu model pembelajaran *role playing* yang dapat melibatkan peran aktif siswa untuk berinteraksi dengan objek dan lingkungan dunia nyata, 3) model pembelajaran *role playing* merupakan cara belajar dari pengalaman siswa sendiri yang diharapkan dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar.

**Kata kunci :** Analisis kebutuhan, *role playing*, motivasi, hasil belajar

## PENDAHULUAN

Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah melalui proses belajar mengajar di sekolah, dan guru merupakan faktor yang sangat dominan dan paling penting dalam pendidikan. Guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (UU RI NO. 20 Tahun 2003).

Dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Misalnya, dalam melaksanakan kompetensi pedagogik guru dituntut memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, termasuk di dalamnya penguasaan dan penggunaan model pembelajaran dengan tepat.

Tujuan pendidikan juga bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik. Pengenalan seseorang terhadap hasil belajarnya adalah penting, karena dengan mengetahui hasil yang sudah dicapai maka siswa akan lebih berusaha meningkatkan hasil belajarnya. Sehingga dengan demikian peningkatan hasil belajar dapat lebih optimal karena siswa tersebut merasa termotivasi untuk

meningkatkan hasil belajar yang telah diraih sebelumnya.

Hasil belajar dapat dilihat dari terjadinya perubahan hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil. Motivasi pada diri siswa saja tidak sepenuhnya menunjang dalam proses pencapaian hasil belajar tanpa adanya dukungan dari luar, terutama peran guru sebagai pembimbing dalam proses belajar mengajar. Motivasi siswa untuk belajar menjadi lebih besar apabila mereka dihadapkan pada model pembelajaran yang menuntut terjadinya proses belajar mengajar secara aktif pada diri siswa.

Akan tetapi kenyataan yang dihadapi guru biologi di SMA Negeri 3 Samarinda adalah masih banyak siswa mengeluh kesulitan dalam belajar, karena adanya anggapan bahwa biologi hanyalah pelajaran yang dihafalkan sehingga menjadikan biologi sebagai pelajaran yang membosankan. Guru biologi masih kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran terutama materi biologi yang menjelaskan suatu proses biologi yang tidak dapat diamati secara langsung, sehingga siswa kurang menguasai konsep materi dengan baik karena pemahaman terhadap materi masih bersifat abstrak (Susantini, dkk 2013).

Salah satunya yaitu memahami peran DNA dan RNA dalam sintesis protein dimana proses terjadinya berada di dalam sel. Meskipun sudah menggunakan media pembelajaran akan tetapi ada kendala karena keterbatasan sarana dan prasarana sekolah

serta apabila listrik padam. Bagaimana menyampaikan materi sintesis protein ini dengan menarik maka guru dituntut untuk memilih model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran.

Guru sudah berusaha melakukan proses pembelajaran dengan model STAD, TPS (*Think-Pair-Share*), jigsaw, inquiri, PBL, PJBL dan STS (science, teknologi dan society) maupun pemberian tugas. Untuk mengatasi kendala tersebut dituntut langkah guru yang kreatif dan inovatif untuk menyiasatinya, dengan melaksanakan proses pembelajaran yang variatif sesuai dengan lingkungan dan kebutuhan masing-masing, sehingga terjadi proses belajar mengajar secara optimal pada diri siswa. Model pembelajaran yang sedikit berbeda dengan model-model pembelajaran lainnya dan belum pernah diterapkan adalah model *role playing*.

Model *role playing* (bermain peran) banyak melibatkan siswa untuk beraktifitas dalam pembelajaran dan menciptakan suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian kesan yang didapatkan siswa tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari akan lebih luas, yang pada akhirnya dapat memotivasi, meningkatkan pemahaman siswa dan juga meningkatkan hasil belajar.

Didasari pertimbangan keragaman siswa, penggunaan berbagai model

pembelajaran juga dimaksudkan untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, agar mereka tidak jenuh dengan proses belajar yang sedang berlangsung. Itulah sebabnya maka di dalam menentukan model pembelajaran yang akan dikembangkan guru harus memiliki pemahaman yang baik tentang siswa-siswanya, keragaman kemampuan, motivasi, minat dan karakteristik pribadi lainnya (Aunurrahman, 2012).

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : 1) Adakah pengaruh positif dan signifikan penggunaan model *role playing* terhadap motivasi belajar biologi? 2) Adakah pengaruh positif dan signifikan penggunaan model *role playing* terhadap hasil belajar biologi? 3) Adakah pengaruh positif dan signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar biologi dengan menggunakan model *role playing*?

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian awal yang termasuk di dalam prosedur penelitian. Penelitian ini hanya terbatas pada analisis kebutuhan yang bersumber dari hasil observasi awal di lapangan dan kajian terhadap literatur yang relevan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen analisis kebutuhan untuk guru. Peneliti melakukan observasi di SMAN 3 Samarinda untuk menggali potensi

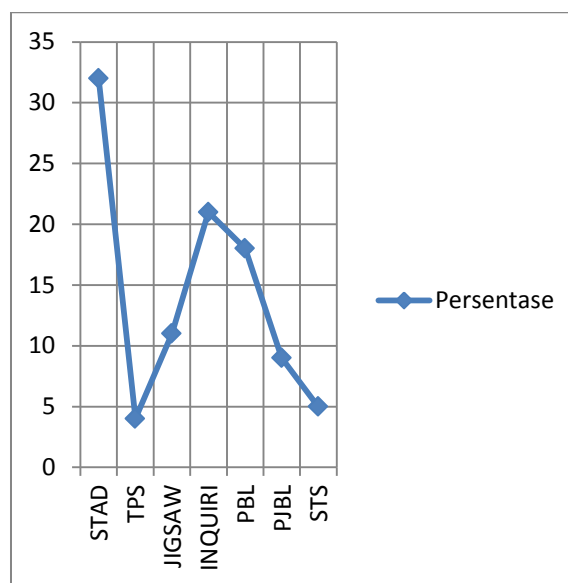
dan masalah yang muncul dalam proses pembelajaran.

Setiap sekolah memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan lingkungan dan kondisi sekolah, demikian juga dengan karakteristik siswa dalam setiap kelas. Sehingga dalam penelitian nanti akan mudah untuk menentukan kelas mana yang dijadikan tempat penelitian. Sampel penelitian adalah kepala sekolah/waka kurikulum dan tenaga kependidikan untuk memberikan informasi mengenai kondisi sekolah, guru biologi dan siswa yang dipilih secara acak untuk memberikan informasi mengenai proses pembelajaran. Instrumen penelitian berupa kuesioner dan wawancara sehingga data yang diperoleh adalah kualitatif. Data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, didapatkan bahwa proses pembelajaran di sekolah belum terlaksana sesuai dengan harapan. Dimana guru biologi mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran meskipun sudah menggunakan beberapa model pembelajaran yang bervariasi. Hal ini disebabkan karena siswa kurang aktif dan bersemangat dalam menerima pelajaran di kelas, maupun dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan. Sehingga hasil belajarnya pun menjadi kurang memuaskan karena masih banyak nilai dibawah KKM. Juga keterbatasan sarana dan prasarana sekolah yang berguna dalam

mendukung kelancaran kegiatan proses pembelajaran. Terutama materi biologi yang tidak dapat diamati secara langsung seperti sintesis protein. Sehingga siswa sulit untuk memahami dan membayangkan proses tersebut secara imajinatif.



Gambar 1. Presentase Model Pembelajaran Yang Digunakan Oleh Guru

Dari hasil observasi pada gambar 1, disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* belum pernah dilaksanakan. Padahal model pembelajaran tersebut dapat memberikan inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsi, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah serta mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara (Hamzah B. Uno, 2007).

Penilaian merupakan rangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga

menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan. Kualitas pendidikan sangat ditentukan oleh kemampuan satuan pendidikan dalam mengelola proses pembelajaran. Penilaian merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran. Dengan melakukan penilaian, guru sebagai pengelola kegiatan pembelajaran dapat mengetahui kemampuan yang dimiliki siswa, ketepatan metode mengajar, model pembelajaran yang digunakan dan keberhasilan siswa dalam meraih kompetensi yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penilaian, guru dapat mengambil keputusan secara tepat untuk menentukan langkah yang harus dilakukan selanjutnya. Hasil penilaian juga dapat memberikan motivasi kepada peserta didik untuk berprestasi lebih baik.

Pencapaian hasil belajar yang baik masih saja mengalami kesulitan dan prestasi yang didapat belum dapat dicapai secara optimal. Dalam peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya yakni motivasi untuk belajar. Dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran berbagai upaya dilakukan yaitu dengan peningkatan motivasi belajar. Dalam hal belajar siswa akan berhasil kalau dalam dirinya sendiri ada kemauan untuk belajar dan keinginan atau dorongan untuk belajar, karena dengan peningkatan motivasi belajar maka siswa akan tergerak, terarahkan sikap dan perilaku siswa dalam belajar.

Dalam motivasi belajar terkandung adanya cita-cita atau aspirasi siswa, ini diharapkan siswa mendapat motivasi belajar

sehingga mengerti dengan apayang menjadi tujuan dalam belajar. Disamping itu, keadaan siswa yang baik dalam belajar akan menyebabkan siswa tersebut bersemangat dalam belajar dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Motivasi bukan saja penting karena menjadi faktor penyebab belajar, namun juga memperlancar belajar dan hasil belajar, guru harus mengetahui kapan siswa perlu diberi motivasi selama proses pembelajaran, sehingga aktivitas belajar berlangsung lebih menyenangkan, arus komunikasi lebih lancar, menurunkan kecemasan siswa, meningkatkan kreativitas dan aktivitas belajar.

Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu (Nashar, 2004). Siswa-siswa tersebut akan dapat memahami apa yang dipelajari dan dikuasai serta tersimpan dalam jangka waktu yang lama. Siswa menghargai apa yang telah dipelajari hingga merasakan kegunaannya didalam kehidupan sehari-hari ditengah-tengah masyarakat.

Guru sebagai pendidik yang menduduki posisi strategis dalam rangka mengembangkan sumber daya manusia, dituntut untuk terus mengikuti perkembangan konsep-konsep baru dalam dunia pembelajaran. Salah satunya adalah penerapan berbagai model pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Guru sudah mengetahui dan menerapkan

model pembelajaran kooperatif karena sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum 2013 yang menuntut untuk penerapan model pembelajaran kooperatif sehingga proses pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Namun ada beberapa kendala, antara lain : jumlah siswa yang cukup banyak, karakteristik siswa yang berbeda-beda dan sarana serta prasarana sekolah yang tersedia belum memadai. Sedangkan untuk pemahaman guru tentang model pembelajaran kooperatif *Role Playing* 80% menjawab belum mengenal. Untuk penerapan model pembelajaran *Role Playing* 100% menjawab tidak pernah menerapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Padahal dalam proses pembelajaran biologi sehari-hari tidak lepas dari pemahaman materi dan konsep yang abstrak menjadi nyata serta berasal dari hal-hal yang bersifat aktual. Kita tahu bahwa materi dan konsep biologi di SMA tidak hanya penerimaan informasi dalam proses pembelajaran dimana menganggap biologi sebagai ilmu yang penuh hafalan. Tetapi perlu berinteraksi dengan objek dan lingkungan dunia nyata siswa dan siswa harus dapat mengabstraksikan/membayangkan suatu teori dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan dalam soal ulangan maupun soal ujian menggunakan contoh-contoh yang nyata dan aktual sehingga penulis merasa perlu menerapkan model pembelajaran kooperatif *Role Playing* untuk membantu memudahkan siswa dalam

memahami materi dan konsep biologi berdasarkan pengetahuan yang telah dialaminya.

Dengan penerapan model pembelajaran ini diharapkan siswa dapat lebih menguasai materi dan konsep biologi yang bersifat abstrak, karena dalam model pembelajaran kooperatif *Role Playing* guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran dan belajar dari pengalaman siswa sendiri. Siswa dapat mencoba suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran, dan melihat pengaruh nyata salah satu bentuk kegiatan dalam kehidupan manusia. Sehingga akan menambah motivasi siswa dalam proses pembelajaran serta lebih mudah dalam menjawab soal-soal ulangan maupun soal ujian dibandingkan sebelumnya yang nantinya diharapkan akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan yang telah dipaparkan adalah : 1) Penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada proses pembelajaran biologi yang selama ini terjadi di sekolah belum pernah dilakukan. Terdapat kendala penyampaian materi yang sifatnya tidak dapat diamati secara langsung. 2) Guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi sintesis protein secara benar dan detail. 3) Model pembelajaran *Role Playing* digunakan dalam pembelajaran biologi materi sintesis protein untuk memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan simpulan di atas, dapat disarankan sebagai berikut : 1) dengan adanya fasilitas yang terbatas dan pentingnya model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memperbaiki produk pembelajaran yang lebih efektif terhadap materi sintesis protein perlu penerapan model pembelajaran *Role Playing*. 2) bagi guru biologi SMA khususnya kelas XII diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada materi sintesis protein maupun materi lainnya yang tidak dapat diamati secara langsung demi perbaikan dalam praktik pembelajaran. 3) bagi sekolah maupun pemerintah daerah dapat memberikan dukungan sepenuhnya terkait penggunaan model pembelajaran *Role Playing*, juga peningkatan dan pemahaman pentingnya penggunaan model pembelajaran *Role Playing* untuk menciptakan dan membangun motivasi dalam belajar serta hasil belajar siswa.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Adam Blatner, M.D. 2009. *Role Playing In Education*. (First written in 1995, and corrected October 18, 2009). Terdapat di <http://www.blatner.com/adam/pdntbk/>. Diakses pada tanggal 21 Maret 2016
- Ardiani, dkk. 2015. Modeling Kegiatan Role Playing Biskuit-ase Untuk Membelajarkan Materi Fenotif Dan Genatif Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Oleh Mahasiswa Pasca Sarjana Biologi Offering A 2014 Universitas Negeri Malang. Ponorogo. *Prosiding seminar nasional pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah*
- Aunurrahman, 2012, cetakan ketujuh. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta
- Depdiknas, 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003*. Jakarta. Depdiknas
- Hamzah. B . Uno. 2010. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta. Bumi Aksara
- Haryanto. 2010. *Pengertian Motivasi Dan Hasil Belajar*. Terdapat di <http://belajarpsikologi.com/>. Diakses pada tanggal 21 Maret 2016
- Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran*. Jakarta. Delia Press.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung. PT. Ramaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Susantini, E., Nuur, P., & Thamrin, M. (2013). Kelayakan Teoritis Lembar Penilaian Pemahaman Diri Berbasis Metakognitif Pada Materi Genetika. *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi Volume 2 Edisi 3*, 286-289.