

P-ISSN: 2337-7364

E-ISSN: 2622-9005

# PEDAGOGIK

JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN  
FAKULTAS TARBIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH

VOL. 7 NO. 1 APRIL 2020



Diterbitkan Oleh:

**Fakultas Agama Islam (FAI)**

dan Lembaga Penelitian, Penerbitan, Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat  
(LP4M) Universitas Muhammadiyah Aceh

Jalan Muhammadiyah No. 91 Bathoh Lueng Bata Banda Aceh Telpn/FAX. (0651) 27569

<http://ejournal.unmuha.ac.id/index.php/pedagogik>

**Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran  
Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh  
Vol. 7, No. 1, April 2020**

**Editor in Chief**

Dr. Saiful, S.Ag., M.Ag.

**Jurnal Manager**

Muhammad Yani, M.Pd

**Managing Editors**

Fauziah, M.Si.

Dedi Zumardi, S.Pd.I

**Board of Editors**

Meutia Zahara, Ph.D

Ika Kana Trisnawati, M.Ed

Ismail Darimi, S.Pd.I, MA

Yuniarti, SS., M.Pd

**Board of Riviewers**

Prof. Dr. M. Nasir Budiman, M.A.

Prof. Dr. H. Jamaluddin Idris, M.Ed

Prof. Dr. M. Ali Sarong, M.Si

Dr. Nuralam, M.Pd

Dr. Sri Suyanta, M.A.

Dr. Anton Widyanto, M.Ag

Dr. H. Muharrir Asy'ari, Lc., M.Ag.

Dr. Aslam Nur, M.A.

Dr. Amin Haris, M.Pd

Akhsanul In'am, Ph.D

Mursalin, M.Pd

Muksal, M.E.I

Siti Safura, M.Ed

Nazariah, M.Pd

**Distribusi**

Rosnidarwati, S.Ag., M.A.

Ema Sulastri, S.Pd.I., M.Pd.

Ulia Hanum, M.Si.

**PENERBIT:**

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Aceh dan

Lembaga Penelitian, Penerbitan, Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat (LP4M)

E-mail: [jurnal.pedagogik@unmuha.ac.id](mailto:jurnal.pedagogik@unmuha.ac.id)

## PENGANTAR EDITORIAL

Syukur kehadiran Allah Swt, karena hanya izin-Nya Jurnal Pedagogik yang sekarang berada di tangan para pembaca dapat diluncurkan. Selawat dan salam kita sampaikan kepada Nabi Muhammad Saw yang telah membawa ummat manusia ke jalan kebajikan dan keselamatan di dunia dan di akhirat.

Jurnal ilmiah ini diadakan untuk memfasilitasi dan mendorong lahirnya karya tulis ilmiah, berupa hasil penelitian dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. PEDAGOGIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh ingin membagi pendapat dan ide dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan dan pembelajaran secara nasional maupun internasional. Keberadaan jurnal ini menjadi semakin penting untuk memacu tumbuhnya nuansa akademis di lingkungan para pendidik mulai pada tingkat rendah hingga perguruan tinggi serta bagi para peneliti pendidikan dan pembelajaran. Tetapi tidak tertutup kesempatan bagi pihak lain yang juga memiliki inisiatif untuk memaparkan hasil penelitiannya yang relevan dengan pendidikan dan pembelajaran.

Pada edisi Ini, Jurnal Pedagogik menyajikan beberapa tulisan yang menganalisis isu-isu pendidikan dan pembelajaran yang bersumber dari berbagai perspektif yang meliputi pendidikan dalam konteks sains, sosial, dan bahasa; pendidikan karakter; organisasi dan manajemen pendidikan; serta strategi pembelajaran dan kurikulum. Berdasarkan tema tersebut, beberapa artikel menarik yang disajikan yaitu: Kontribusi Pengetahuan Ayat-Ayat Kawunyah Terhadap *Self-Confidence* Siswa (Suatu Kajian Pengintegrasian Ayat-Ayat Kawunyah dalam Pembelajaran Matematika di SMA Kota Banda Aceh) oleh *Bainuddin Yani*; Implementing Direct Method Using Games to Improve EFL Students' Reading Comprehension oleh *Putri Dini Meutia, A. Halim Majid, dan Sufiah Nafisah*; Urgensitas Pendidikan Diniyah (Upaya Pengembangan Pendidikan Islam Indonesia) oleh *Saiful*; Internalisasi Etika Berbicara Santri kepada Guru (Penelitian pada Dayah Terpilih di Bireuen Aceh Utara) oleh *Sri Suyanta*; Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Picture and Picture* dengan *Word Square* pada Siswa Kelas VIII MTsN 3 Banda Aceh oleh *Yeni Safrijar dan Cut Novrita Rizki*; Upaya Penanaman Nilai dan Norma sebagai Pembentuk Karakter Siswa di SDN 09 Parak Gadang oleh *Sri Siawati Wulandari, Irdamurni, dan Neviyarni*.

Selanjutnya juga ada Penerapan Strategi Pembelajaran *Learning Start with A Question* (LSQ) Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 3 Beutong oleh *Basmi, Qurratu Aini, dan Mauizah Hasanah*; Tartib Al-Nuzul dalam Diskursus Para Ulama oleh *Muhammad Fadhillah dan Mulyazir*; Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Indera Penglihatan dan Alat Optik di SMPN 3 Seunagan oleh *Rita Muslarita dan Mauizah Hasanah*; Respon Siswa

Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Student Team Achievement Division* (STAD) pada Materi Aritmatika Sosial oleh *Siti Mawaddah dan Nailul Authary*.

Sesuai dengan jurnal ilmiah, publikasi Jurnal Pedagogik ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dan sumber kajian yang relevan dan aktual serta memberikan wawasan para pembaca dalam pendidikan dan pembelajaran. Kepada penulis, tim penyunting dan penerbit serta semua pihak yang telah memberikan dukungan atas terbitnya Jurnal Pedagogik ini, kami sampaikan ucapan terima kasih. Semoga Allah Swt berkenan memberikan balasan yang setimpal atas usaha baik ini.

Salam,  
Tim Penyunting

## DAFTAR ISI

### **Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Fakultas Tarbiyah Universitas Muhammadiyah Aceh Vol. 7, No. 1, April 2020**

	Hal
Pengantar Editorial	ii
Daftar Isi	iv
Ketentuan Penulisan Naskah Jurnal PEDAGOGIK	v
Kontribusi Pengetahuan Ayat-Ayat Kawunyah Terhadap <i>Self-Confidence</i> Siswa (Suatu Kajian Pengintegrasian Ayat-Ayat Kawunyah dalam Pembelajaran Matematika di SMA Kota Banda Aceh)	1-15
<b><i>Bainuddin Yani</i></b>	
Implementing Direct Method Using Games to Improve EFL Students' Reading Comprehension	16-20
<b><i>Putri Dini Meutia, A. Halim Majid, dan Sufiah Nafisah</i></b>	
Urgensitas Pendidikan Diniyah (Upaya Pengembangan Pendidikan Islam Indonesia)	21-32
<b><i>Saiful</i></b>	
Internalisasi Etika Berbicara Santri kepada Guru (Penelitian pada Dayah Terpilih di Bireuen Aceh Utara)	33-56
<b><i>Sri Suyanta</i></b>	
Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> dengan <i>Word Square</i> pada Siswa Kelas VIII MTsN 3 Banda Aceh	57-63
<b><i>Yeni Safrijar dan Cut Novrita Rizki</i></b>	
Upaya Penanaman Nilai dan Norma sebagai Pembentuk Karakter Siswa di SDN 09 Parak Gadang	64-70
<b><i>Sri Siawati Wulandari, Irdamurni, dan Neviyarni</i></b>	
Penerapan Strategi Pembelajaran <i>Learning Start with A Question</i> (LSQ) Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 3 Beutong	71-80
<b><i>Basmi, Qurratu Aini, dan Mauizah Hasanah</i></b>	
Tartib Al-Nuzul dalam Diskursus Para Ulama	81-96
<b><i>Muhammad Fadhillah dan Mulyazir</i></b>	
Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Indera Penglihatan dan Alat Optik di SMPN 3 Seunagan	97-105
<b><i>Rita Muslarita dan Mauizah Hasanah</i></b>	
Respon Siswa Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Student Team Achievement Division</i> (STAD) pada Materi Aritmatika Sosial	106-113
<b><i>Siti Mawaddah dan Nailul Authary</i></b>	

## KETENTUAN PENULISAN NASKAH JURNAL ILMIAH PEDAGOGIK

### A. Ketentuan Umum

Tulisan harus orisinal dan belum pernah dipublikasikan di media apapun yang berkaitan dengan pendidikan dan pembelajaran

- Panjang tulisan maksimum 15 halaman kertas A4 dengan spasi 1,5 dan diketik dengan program MS Word ukuran 12 dengan huruf *Times New Roman*.
- Biodata singkat penulis di catatan akhir naskah.
- Naskah dikirim 1 (satu) eks dalam bentuk softcopy

### B. Ketentuan Khusus

- Kerangka tulisan meliputi: *Judul, Nama Penulis, Abstrak, Kata Kunci, Pendahuluan, Metode Penelitian, Hasil dan Pembahasan, Kesimpulan dan Saran, dan Referensi*.
- *Judul* harus mencerminkan permasalahan yang dibahas dalam tulisan
- *Nama penulis* ditulis tanpa titel atau gelar kesarjanaan. Nama lengkap dan gelar ditulis di halaman akhir (di atas *end note*) dengan memberi tanda (\*)
- *Abstrak* memuat secara singkat latar belakang permasalahan, tujuan dan analisis serta kesimpulan dengan panjang tulisan maksimal 250 kata.
- *Kata kunci* merupakan tema sentral tulisan maksimal 5 kata.
- *Pendahuluan* harus secara eksplisit memuat latar belakang masalah, tinjauan kepustakaan, relevansi hasil penelitian terdahulu dan keterbaruan, rumusan masalah dan tujuan penelitian.
- *Metode Penelitian* harus secara sistematis memuat rancangan penelitian, populasi dan sampel (kuantitatif) atau subjek penelitian (kualitatif), instrumen penelitian dan teknik pengumpulan serta analisis data
- *Hasil dan Pembahasan* harus memaparkan temuan dan menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian serta mengaitkan dengan hasil penelitian sebelumnya.
- *Kesimpulan* harus menjawab semua permasalahan yang dikemukakan dalam pendahuluan. Di samping itu, dalam kesimpulan dapat juga ditambahkan beberapa saran penulis bagi pihak-pihak yang berkorelasi erat dengan isi tulisan.
- *Referensi* memuat sumber yang menjadi rujukan sesuai dengan standar APA (*American Psychological Assosiation*).
- *Sistem kutipan* yang dipakai adalah model *innote*.

C. Artikel dalam bentuk soft copy-nya dikirimkan paling lambat 1 (satu) bulan sebelum bulan penerbitan kepada: Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Aceh. Jalan Muhammadiyah No. 91 Bathoh Banda Aceh Telepon/Fax. 0651-27569. Penulis juga dapat melakukan registrasi secara online melalui *website*: <http://ejournal.unmuha.ac.id/index.php/pedagogik> atau dapat mengirim melalui *email*: [jurnal.pedagogik@unmuha.ac.id](mailto:jurnal.pedagogik@unmuha.ac.id)

## PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI INDERA PENGLIHATAN DAN ALAT OPTIK DI SMP NEGERI 3 SEUNAGAN

Rita Muslarita<sup>1)</sup> dan Mauizah Hasanah<sup>2)</sup>

<sup>1)2)</sup>Program Studi Tadris Biologi FAI Universitas Muhammadiyah Aceh, Indonesia

Email: ieza\_syif4@yahoo.co.id

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode *role playing* pada materi indera penglihatan dan alat optik di SMPN 3 Seunagan Kabupaten Nagan Raya. Rancangan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan populasi seluruh siswa kelas VIII SMPN 3 Seunagan Kabupaten Nagan Raya dan yang menjadi sampel adalah siswa kelas VIII<sub>1</sub> (eksperimen) dan kelas VIII<sub>2</sub> (kontrol). Data dikumpulkan melalui test dan dianalisis dengan menggunakan uji-t. Hasil penelitian diperoleh bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* pada materi indera penglihatan dan alat optik di SMPN 3 Seunagan Kabupaten Nagan Raya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil analisis data yang diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 14,427 yang selanjutnya dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dan  $dk = 38$ , maka diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,024$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $14,427 > 2,024$ ), maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* pada materi indera penglihatan dan alat optik di SMPN 3 Seunagan Kabupaten Nagan Raya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Role Playing*, Hasil Belajar.

**Abstract:** This study aims to determine the presence or absence of the influence of the role playing method on sight sensory material and optical devices in SMPN 3 Seunagan Nagan Raya Regency. The design of this study uses a type of experimental research with a population of all eighth grade students of SMPN 3 Seunagan Nagan Raya Regency and the sample is class VIII<sub>1</sub> (experimental) and class VIII<sub>2</sub> (control). Data collected through observation and test. The results were obtained that the application of role playing learning methods in the material of visual senses and optical devices at SMPN 3 Seunagan Nagan Raya Regency could improve student learning outcomes. This can be seen from the results of data analysis obtained by  $t_{count} = 14,427$  which is then compared with the table at 5% significance level and  $dk = 38$ , then the value of  $t_{table} = 2,024$  is obtained. Because  $t_{count} > t_{table}$  ( $14,427 > 2,024$ ), it can be concluded that the application of the role playing method in the sight sensory material and optical devices in SMPN 3 Seunagan Nagan Raya Regency can influence student learning outcomes.

**Keywords:** Role playing, Learning Outcomes

### A. PENDAHULUAN

Masalah pendidikan dan pelajaran merupakan masalah yang kompleks di mana banyak faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktor tersebut adalah guru, yang

memegang peranan penting dalam komponen pengajaran, karena keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya (Asnawi & Basyiruddin, 2002).

Tidak ada semua metode belajar mengajar yang cocok untuk semua pembelajaran (Roestiyah, 2001). Metode belajar mengajar yang efektif untuk mencapai tujuan tertentu tergantung pada kondisi masing-masing unsur yang terlibat dalam proses belajar mengajar secara faktual. Mungkin untuk satu program pembelajaran pada suatu saat dipandang lebih efektif penyampaiannya dengan metode ceramah, diskusi kelompok, dan bahkan tanya jawab (Gulo, 2002). Penggunaan metode belajar mengajar yang tepat, dan bersifat mengajak akan memberi kesempatan pada siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Ketepatan penggunaan strategi belajar mengajar tersebut sangat bergantung pada tujuan dan isi proses belajar mengajar dan kegiatan mengajar (Sudjana, 1989)

Pembelajaran IPA-Biologi merupakan salah satu cabang ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup baik hewan maupun tumbuhan yang menekankan pada penguasaan materi IPA-Biologi dan kaitannya dengan ilmu-ilmu yang lainnya. Pembelajaran IPA-Biologi khususnya materi indera penglihatan dan alat optik tak lepas dari cara mengetahui dan memahami mata dan hubungannya dengan alat optik secara sistematis. Siswa lebih mudah memahami materi indera penglihatan dan alat optik apabila mereka aktif mencari informasi, mengembangkan pengetahuan serta aktif bertanya tentang hal yang belum diketahuinya. Pemilihan strategi pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar diharapkan mampu mempermudah siswa untuk mempelajari materi indera penglihatan dan alat optik. Metode pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Hasil observasi terhadap proses belajar mengajar di SMP Negeri 3 Seunagan pada pelajaran masih menggunakan metode ceramah yang divariasikan dengan diskusi informasi dan pemberian tugas. Pada kegiatan belajar mengajar pokok bahasan tertentu, guru sudah menerapkan pembelajaran yang membuat siswa menjadi aktif, akan tetapi siswa belum dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan kondusif sehingga



proses belajarnya belum optimal. Pemilihan metode mengajar merupakan hal yang penting untuk diperhatikan dan disesuaikan dengan tujuan belajar. Hal tersebut dilakukan supaya siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar sehingga mencapai nilai hasil belajar maksimal. Metode pembelajaran yang kurang tepat menyebabkan siswa terlihat kurang memperlihatkan aktivitas positif dalam proses pembelajaran, siswa sering membuat gaduh, berbicara dengan teman, kurang berani mengungkapkan pendapat, jarang menyampaikan pertanyaan, mengantuk dan kurang aktif dalam pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa siswa.

Salah satu upaya meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam pengajaran IPA-Biologi khususnya pada materi indera penglihatan dan alat optik sangat diperlukan suatu metode untuk membantu seorang guru dalam memulai memberikan suatu pengajaran. Metode pembelajaran yang penulis maksud adalah metode *Role Playing* dan dalam penggunaan metode seperti ini diperlukan suatu keterampilan, kreatifitas yang dituntut pada seorang guru untuk menggunakan metode yang menunjang kemampuan siswa agar lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar dan mencoba berpikir kembali apa yang telah dipikirkan dan dipahami sebelumnya demi meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu kelebihan dari metode *role playing* adalah “melibatkan seluruh siswa berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Siswa juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar (Zaini, 2008).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 3 Seunagan, guru disana juga belum pernah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Dalam hal ini penulis ingin mencoba menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam kegiatan belajar mengajar siswa di SMP Negeri 3 Seunagan khususnya kelas VIII dalam hal meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode *role playing* menuntut peran siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya duduk pasif mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi berperan serta menunjang tercapainya kunci pembelajaran yaitu bertanya. Siswa dituntut menyelidiki atau mempelajari sendiri suatu materi tanpa mendapatkan penjelasan terlebih dahulu dari guru sehingga timbul proses berpikir yang mendalam dari para siswa untuk ingin lebih tahu apa yang akan dipelajari/dibahas. Siswa diarahkan untuk memahami dan

membuat pertanyaan mengenai hal-hal yang kurang dimengerti yang akan disampaikan pada pembelajaran dan menganalisa jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang muncul.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi indera penglihatan dan alat optik di SMP Negeri 3 Seunagan Kabupaten Nagan Raya.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang dibagi ke dalam dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagaimana yang disajikan dalam Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Desain penelitian

Kelas	Perlakuan	Pretest	Posttest
Eksperimen (VIII <sub>1</sub> )	<i>Role Playing</i>	O <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol (VIII <sub>2</sub> )	Konvensional	O <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Soal *Pretest*

O<sub>2</sub> = Soal *Posttest*

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 3 Seunagan Kabupaten Nagan Raya dan yang menjadi sampel adalah siswa kelas VIII<sub>1</sub> sebagai kelas eksperimen serta siswa kelas VIII<sub>2</sub> sebagai kelas kontrol. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan tes yang selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji-t (*independent sample t-test*) pada taraf signifikansi 5% (0,05).

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Seunagan Kabupaten Nagan Raya pada kelas VIII<sub>1</sub> sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII<sub>2</sub> sebagai kelas kontrol. Rata-rata nilai pretes kelas kontrol adalah 47,75 dan kelas eksperimen adalah 49,25. Sedangkan rata-rata nilai posttest kelas kontrol adalah 59,25 dan kelas eksperimen adalah 92. Adapun simpangan baku nilai posttest kelas kontrol adalah 7,34 dan kelas eksperimen 7,07. Sebelum menentukan nilai  $t_{hitung}$ , terlebih dahulu menentukan simpangan baku gabungan seperti berikut.

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

$$s^2 = \frac{(20-1)7,34^2 + (20-1)7,07^2}{20+20-2}$$

$$s^2 = \frac{1023,63 + 949,71}{38}$$

$$s = \sqrt{51,93}$$

$$s = 7,2$$

Sehingga dapat ditentukan  $t_{hitung}$  sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_1}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{92 - 59,25}{7,2 \sqrt{\frac{1}{20} + \frac{1}{20}}}$$

$$t = \frac{32,75}{2,27}$$

$$t = 14,427$$

Berdasarkan hasil perhitungan statistik tersebut di atas menunjukkan bahwa nilai hasil belajar (*posttest*) siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sangat jauh berbeda, hal ini ditunjukkan dari hasil pengolahan data dimana nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 59,25 dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 92 dengan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 14,42. Hal ini berbanding terbalik dengan harga  $t_{tabel}$  2,024 pada taraf signifikan 0,05 (5%). Sehingga diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $14,427 > 2,024$ ) yang berarti dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi indera penglihatan dan alat optik kelas VIII SMP Negeri 3 Seunagan Kabupaten Nagan Raya.

## 2. Pembahasan

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti merangkum materi indera penglihatan dan alat optik sehingga menjadi materi yang lebih singkat, padat dan lebih fokus yang kemudian dibuat kedalam suatu naskah yang akan diperankan siswa. Berdasarkan perencanaan yang telah disiapkan, sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dan konvensional, terlebih dahulu membagikan soal

*pretest* kepada siswa kelas VIII<sub>1</sub> dan VIII<sub>2</sub> guna melihat kemampuan dasar/awal siswa mengenai materi indera penglihatan dan alat optik.

Selanjutnya dilaksanakan tindakan pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* bagi siswa kelas VIII<sub>1</sub> dan metode ceramah pada kelas VIII<sub>2</sub> SMP Negeri 3 Seunagan pada materi indera penglihatan dan alat optik. Permulaan tahap pertama adalah penyampaian indikator, tujuan, memotivasi siswa tentang materi pelajaran yang mana hal itu dimulai dengan memberikan pancingan kepada siswa sebagai pemacu pengetahuan awal siswa mengenai materi indera penglihatan dan alat optik.

Pada tahap ini siswa diminta untuk menyimak materi pembelajaran yang akan disampaikan guru. Setelah itu siswa diminta untuk lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung baik dalam hal pemecahan masalah maupun penyampaian materi. Setelah siswa belajar dengan menerapkan metode *role playing*, maka siswa diberi waktu untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami oleh siswa kepada guru. Dalam hal ini terdapat beberapa pertanyaan dari siswa tentang materi yang baru dipelajarinya.

Tindakan selanjutnya membagikan soal *post test* kepada setiap siswa yang bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar siswa setelah belajar dengan metode metode *role playing* dan ceramah. Setelah itu barulah seorang guru menyimpulkan isi materi yang baru saja disampaikan tentang indera penglihatan dan alat optik. Tahap akhir dari kegiatan proses belajar mengajar menerapkan metode *role playing* pada materi indera penglihatan dan alat optik adalah menutup proses belajar mengajar dengan mengucapkan salam pada semua siswa. Dengan harapan kegiatan belajar mengajar yang baru saja dilaksanakan dapat bermanfaat terhadap semua siswa, sehingga nantinya ilmu yang telah diperoleh dapat ditularkan kepada orang lain.

Kemudian setelah belajar mengajar selesai dilakukan, baik menerapkan metode *role playing* maupun ceramah pada materi indera penglihatan dan alat optik peneliti membandingkan nilai hasil belajar antara kelas eksperimen (VIII<sub>1</sub>) dengan kelas kontrol (VIII<sub>2</sub>) mana yang lebih tinggi.

Berdasarkan analisis data, setelah peneliti memberika perlakuan penerapan metode *role playing* pada kelas sampel kemudian dilakukan test hasil belajar, maka diperoleh nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} = 14,427 > t_{tabel} = 2,024$ ) artinya terdapat

pengaruh hasil belajar siswa melalui penerapan metode *role playing*. Nilai ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* sangat baik digunakan pada materi indera penglihatan dan alat optik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* adalah salah satu metode pengajaran yang sangat baik diterapkan dalam pembelajaran biologi, karena metode pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disamping metode pembelajaran yang dilaksanakan, hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya penataan siswa dalam kelas, penataan ruang, penggunaan alat-alat peraga dalam pengajaran, penciptaan disiplin kelas, serta ditunjang dengan strategi pembelajaran dan fasilitas sekolah yang menunjang. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh beberapa penelitian lain yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan seperti yang dilakukan (Hastuti, 2013) yang menyimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* sangat baik digunakan daripada metode konvensional (ceramah). Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Ibrahim (2014) juga menyimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Role Playing* sangat baik digunakan daripada metode konvensional.

Memilih metode pembelajaran yang tepat merupakan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa disamping menetapkan tujuan yang jelas berdasarkan standar kompetensi yang telah ditetapkan dan disertai dengan petunjuk yang jelas pula. Tujuan pengajaran yang tidak jelas, materi yang terlalu mudah atau terlalu sulit, urutan materi yang tidak sistematis, alat pembelajaran tidak tersedia, dan lain sebagainya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebenarnya hasil belajar merupakan realisasi pemekaran dari kecakapan atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar dari seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan berpikir, maupun ketrampilan motorik.

Guru dituntut mampu menggunakan metode pembelajaran yang sesuai untuk menghidupkan suasana proses pembelajaran yang baik. Dengan kata lain, dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran seorang guru harus dapat menciptakan suasana yang memungkinkan seseorang peserta didik memiliki semangat dan kenyamanan dalam proses belajar mengajar.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat diwujudkan dengan penggunaan metode pembelajaran yang mampu membuat siswa semangat untuk belajar dan tidak hanya

berfokus pada metode pembelajaran konvensional seperti ceramah atau tanya jawab, tetapi seorang guru harus mampu memilih pendekatan pengajaran yang dapat membuat siswa berpikir kritis dan mandiri, memiliki pengalaman bekerja kooperatif, berkembang kepribadiannya, dan berwawasan pengetahuan luas diberbagai bidang kehidupan. Sehingga siswa diharapkan mampu menggunakan fakta-fakta yang sudah dipelajari untuk menjelaskan situasi serta mampu mengembangkan pemikiran dan ketrampilan yang digunakannya, serta yang terpenting adalah dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

## D. KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah peneliti lakukan, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* pada materi indera penglihatan dan alat optik di SMP Negeri 3 Seunagan Kabupaten Nagan Raya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil analisis data yang diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 14,427 selanjutnya dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dan  $dk = 38$ , maka diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,024$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $14,427 > 2,024$ ), dengan demikian dapat dikatakan penerapan metode *role playing* pada materi indera penglihatan dan alat optik di SMP Negeri 3 Seunagan Kabupaten Nagan Raya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

### 2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, selanjutnya diajukan beberapa saran yang berguna serta dapat dijadikan pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, diantaranya: (1) Para guru di sekolah diharapkan dapat memilih pendekatan /metode/model pembelajaran yang mampu membuat siswa belajar lebih giat dan juga mampu memecahkan masalahnya sendiri, dengan demikian ingatan siswa menjadi lebih lama tentang pelajaran yang dipelajarinya, hal ini akan memudahkan siswa dalam mengikuti ujian akhir dan akan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya; (2) Diharapkan guru di sekolah dapat memaksimalkan penggunaan alat-alat praktek yang sesuai dengan pendekatan/metode/model pembelajaran, hal ini ditujukan untuk meningkatkan imajinasi siswa terhadap suatu materi pembelajaran yang disampaikan

**E. REFERENSI**

- Ali, I. (2014). *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Konsep Sistem Ekskresi di SMA Negeri 2 Beutong Kabupaten Nagan Raya*. Unpublished Skripsi. Meulaboh: STKIP BBM
- Ani, T. C. (2001). *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Arikunto, S. (2006). *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Bandung: Rineka Cipta.
- Dalyono. (2007). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djoko, M. (2009). *Reaksi Indera Penglihatan dan Alat Optik*. Jakarta: Pusat Perbukuan
- Junaidi, S. (2015). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD*. Unpublished Skripsi. Universitas Tanjung Pura.
- Roestiyah. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santosa. (2010). *Metode Pembelajaran Role Playing (Bermain Peran)*. Bandung: Bumi Aksara.
- Suhaenah, S. S. (2001). *Membangun Kompetensi Belajar*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi Depdiknas.

# PEDAGOGIK

JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN  
FAKULTAS TARBIYAH UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH ACEH

VOL. 7 NO. 1 APRIL 2020



Diterbitkan Oleh:

**Fakultas Agama Islam (FAI)**

dan Lembaga Penelitian, Penerbitan, Pengabdian dan Pengembangan Masyarakat (LP4M)

Universitas Muhammadiyah Aceh

Jalan Muhammadiyah No. 91 Bathoh Lueng Bata Banda Aceh Telpn/FAX. (0651) 27569

<http://ejournal.unmuha.ac.id/index.php/pedagogik>

P – ISSN 2337-7364

E – ISSN 2622-9005

