

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Meningkatkan hasil belajar bagi siswa yang kurang mampu dalam memahami mata pelajaran biologi merupakan penelitian tindakan kelas yang direncanakan pelaksanaannya melalui 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Dalam penelitian ini, langkah yang ditempuh adalah menetapkan aspek-aspek yang diteliti, melakukan pengamatan dan mencatat hasilnya.

A. Deskripsi Data Hasil penelitian

1. Kondisi awal

Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan terhadap siswa di kelas VIII-F MTs Negeri Karangtengah Demak. Hasil pengamatan tersebut adalah sebagai berikut:

Dari 40 orang yang tercatat sebagai siswa di kelas VIII-F di MTs Negeri Karangtengah Demak di antaranya menunjukkan sikap yang kurang bersemangat terhadap pelajaran biologi. Di samping itu, siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini dikarenakan pada saat penyampaian materi pelajaran, guru menggunakan cara konvensional atau dengan menggunakan metode ceramah. Pelaksanaan pembelajarannya didominasi oleh guru yang berbicara secara aktif atau berceramah, sehingga siswa merasa jenuh dan beberapa dari mereka tidak memperhatikan penjelasan materi yang diberikan oleh guru mereka. Beberapa dari mereka melakukan aktivitas-aktivitas yang lain, misalnya mengantuk, mengobrol dengan teman sebangku, bahkan ada yang sampai mengerjakan tugas maupun PR mata pelajaran yang lain ketika guru sedang menjelaskan materi.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah kelas tersebut terdapat beberapa orang siswa yang kurang paham dan tertarik dalam pelajaran biologi sehingga hasil belajarnya kurang.

Oleh karena itu, dicarilah cara agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi.

2. Data Hasil penelitian Siklus I dan siklus II

Untuk memperoleh data tentang peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi pada materi pokok sistem pencernaan makanan pada manusia melalui metode *Role Playing* (bermain peran) di kelas VIII MTs Negeri Karangtengah Demak, diperoleh melalui tes. Sedangkan data untuk mengetahui keaktifan dan ketertarikan siswa terhadap metode *role playing* adalah melalui observasi dan wawancara.

Untuk mengetahui lebih jelas data hasil penelitian dapat dilihat pada deskripsi sebagai berikut:

a. Tes Hasil Belajar

Pada siklus I, materi yang disampaikan adalah sistem pencernaan makanan pada manusia. Pada siklus II, materi yang disampaikan adalah materi pengayaan yaitu sistem pencernaan pada hewan memamah biak (sapi). Perbandingan nilai siswa pada siklus I dan siklus II melalui metode pembelajaran *role Playing* dapat dilihat dalam Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1. Data hasil belajar siklus I dan siklus II

No	Hasil tes siswa	Siklus I	Siklus II
1	Nilai terendah	40	45
2	Nilai tertinggi	90	95
3	Rata-rata nilai tes	65,5	71,5
4	Persentase ketuntasan belajar	65 %	87,5 %

b. Data Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran oleh observer dalam penelitian ini adalah peneliti, dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi terdiri dari 14 indikator, yang terdiri atas 9 indikator positif dan 5 indikator negatif. Seorang observer akan memberikan tanda check list (√) untuk setiap siswa yang melakukan

aktivitas belajar yang tertera pada lembar observasi. Data hasil observasi dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Perbandingan Aktivitas siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Unsur yang diamati	Siklus I (Σ)	Siklus II (Σ)
1.	Aktif menjawab pertanyaan dari guru	19	25
2.	Melakukan simulasi dengan baik	14	13
3.	Mengamati simulasi dengan seksama	11	23
4.	Aktif mencatat hasil pengamatan simulasi	13	17
5.	Mengerjakan LKS dengan baik	18	20
6.	Aktif berdiskusi dengan kelompok	16	22
7.	Memperhatikan penjelasan guru dengan seksama	11	18
8.	Tidak melakukan aktivitas yang mengganggu pelajaran	18	15
9.	Mengantuk pada saat pembelajaran	6	0
10.	Melakukan aktivitas lain di luar kegiatan pembelajaran	4	0
11.	Mengganggu teman yang sedang melakukan simulasi	3	0
12.	Tidak ikut berdiskusi kelompok	2	1

c. Data Wawancara

Data hasil wawancara peneliti dengan murid dan guru bertujuan untuk memperoleh data lisan tentang pendapat siswa dan guru terhadap pembelajaran *role playing*. Sebagian besar siswa tertarik pembelajaran dengan metode *role playing*. Berikut ini hasil dari wawancara peneliti dengan para siswa di kelas VIII-F:

Guru : "Bagaimana pembelajaran kita tadi? Senang apa tidak?"

Siswa : "senang bu...."

Guru : "paham tidak?"

Siswa : "paham bu...."

Guru : "sebelumnya sudah pernah belajar dengan metode ini apa belum?"

Siswa : "belum bu...."

Guru : "pembelajaran kita kali ini dengan menggunakan metode *role playing*, pertemuan besok belajar seperti ini lagi mau tidak?"

Siswa : "mau bu..."

Sedangkan dari guru sendiri juga merasa tertarik dan meminta peneliti untuk mencarikan skenario dari materi pelajaran biologi yang lain, yang dapat diterapkan dengan metode *role playing*.

3. Analisis Data Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Siklus I

Berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan di MTs Negeri Karangtengah Demak, metode ini mengefektifkan semua indra yang dimiliki siswa, yaitu kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik pada pembelajaran biologi materi pokok sistem pencernaan pada manusia dengan menggunakan metode *role playing*. Hasil penelitian sebagai berikut:

1. Perencanaan

Dalam mengatasi permasalahan yang teridentifikasi maka disusun rencana tindakan berupa penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Selanjutnya guru dan peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa : Silabus, RPP, LKS, soal-soal tes, dan lembar observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang sudah disusun dalam RPP. Guru membagi 40 orang siswa ke dalam 8 kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 5 orang siswa, Guru dapat menyampaikan penjelasan tentang tugas-tugas yang perlu dilakukan siswa dan kelompoknya dalam pengamatan dan permainan peran (*role*

playing) tentang sistem pencernaan pada manusia. Selain itu Guru memaparkan secara singkat tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, hal ini dimaksudkan agar siswa lebih terarah dalam membahas materi pelajaran.

Siswa kurang tertib dalam melaksanakan permainan peran (*role playing*) tentang sistem pencernaan pada manusia. Hal ini terlihat dengan masih ada beberapa siswa yang kurang memperhatikan permainan, beberapa siswa yang mengobrol dan tidak menyelesaikan LKS yang telah diberikan guru. Pengamat melakukan pengamatan secara cermat terhadap aktivitas siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Guru memberikan tes kepada siswa di akhir siklus untuk mengetahui penguasaan materi pelajaran yang baru dilakukan dalam *role playing*. Pelaksanaan tes di akhir siklus 1 berjalan dengan tertib.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 belum optimal. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa siswa masih mengobrol pada saat pembelajaran, siswa hanya mengandalkan pada beberapa orang saja yang aktif di dalam kelompok sedangkan yang lain pasif. Peneliti kurang bisa menertibkan suasana pembelajaran.

3. Observasi

Setiap observasi dilakukan pada tes hasil belajar tiap siklus, observasi aktivitas siswa, dan pendapat siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus 1, diperoleh hasil sebagai berikut :

a. Data hasil belajar

Analisis terhadap tes hasil belajar siswa untuk ranah kognitif tampak pada Tabel 4.3. berikut:

Tabel 4.3 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa (ranah kognitif)

No	Hasil tes siswa	Siklus 1
1	Nilai terendah	40

2	Nilai tertinggi	90
3	Nilai rata-rata	65,5
4	Prosentase ketuntasan belajar secara klasikal	65%

Dari hasil tes pada siklus 1, terdapat 14 siswa yang belum tuntas belajar. Meskipun persentase ketuntasan belajar klasikal sudah mencapai 26 siswa tetapi hal ini masih harus ditingkatkan lagi untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

b. Penilaian Aktivitas Siswa (ranah afektif dan psikomotor)

Hasil penilaian guru terhadap aktifitas siswa dalam melaksanakan unjuk kerja observasi pada pembelajaran materi sistem pencernaan pada manusia dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Nilai aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran

No.	Unsur yang diamati	Siklus I (Σ)
1.	Aktif menjawab pertanyaan dari guru	19
2.	Melakukan simulasi dengan baik	14
3.	Mengamati simulasi dengan seksama	11
4.	Aktif mencatat hasil pengamatan simulasi	13
5.	Mengerjakan LKS dengan baik	18
6.	Aktif berdiskusi dengan kelompok	16
7.	Memperhatikan penjelasan guru dengan seksama	11
8.	Tidak melakukan aktivitas yang mengganggu pelajaran	18
9.	Mengantuk pada saat pembelajaran	6
10.	Melakukan aktivitas lain di luar kegiatan pembelajaran	4
11.	Mengganggu teman yang sedang melakukan simulasi	3
12.	Tidak ikut berdiskusi kelompok	2

Berdasarkan tabel di atas, tampak bahwa data hasil observasi digunakan untuk mengetahui aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Guru telah melakukan proses pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah direncanakan meskipun masih terdapat beberapa kekurangan dalam pembelajaran. Sehingga keaktifan siswa kurang tercipta.

Selama proses pembelajaran sebagian siswa terlihat antusias dalam bermain peran, mengamati permainan peran pada sistem pencernaan pada manusia serta mengisi lembar kerja siswa (LKS). Meskipun demikian, masih terlihat beberapa siswa yang pasif tidak melakukan pengamatan, mengganggu temannya dari kelompok lain, ada beberapa siswa yang mengobrol, dan kerjasama siswa dalam kelompok masih kurang.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, bahwa masih banyak siswa terlihat pasif dan kurang serius dalam bermain peran, mengamati permainan peran dan diskusi kelompok untuk mengisi LKS, siswa tampak masih bingung, malu bertanya dan takut salah menjawab, dan kurangnya kerjasama dalam kelompok. Hal ini diduga disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan metode *role playing*.

Kekurangan juga terlihat pada peneliti, peneliti belum sepenuhnya melakukan proses pembelajaran yang direncanakan. Peneliti masih kurang dalam menertibkan siswa dan kurang dalam menciptakan keaktifan siswa.

Karena masih banyaknya kekurangan dalam proses pembelajaran maka berdampak pada kurangnya tingkat pemahaman siswa. Hal ini terlihat pada data hasil belajar siswa pada siklus I yang menunjukkan bahwa terdapat 14 siswa yang belum tuntas belajar secara individual

meskipun indikator ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai, yaitu siswa yang tuntas belajar mencapai 26 siswa dengan nilai rata-rata kelas 65,5.

Untuk data hasil observasi, siswa yang mencapai nilai >60 (termasuk dalam kategori baik) sebanyak 18 siswa, nilai >40 (termasuk dalam kategori cukup) sebanyak 20 siswa, dan nilai ≤ 40 (termasuk dalam kategori kurang) sebanyak 2 siswa. Jadi nilai ketuntasan belajar kelas aktifitas siswa (afektif) pada siklus I sebesar 45%.

Berdasarkan analisis data pada siklus I, upaya yang ditempuh sebagai solusi adalah menyiapkan dan merencanakan kembali skenario pembelajaran pada siklus II dalam bentuk Silabus, RPP, LKS, lembar observasi, dan soal-soal tes. Guru harus meningkatkan cara untuk memotivasi siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif di dalam kegiatan pembelajaran, guru memberikan pengertian kepada siswa agar lebih tertib dalam bermain peran dan mengamati permainan. Guru juga harus bisa berinteraksi dengan siswa dan berupaya agar suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Siswa harus lebih tertib untuk mengikuti pembelajaran, harus lebih serius dalam kegiatan pengamatan dan siswa harus aktif di dalam kegiatan pembelajaran.

2. Hasil Penelitian Siklus II

1. Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, skenario pembelajaran dalam bentuk Silabus, RPP, LKS, Lembar observasi dan soal-soal tes dirancang tidak berbeda dengan sebelumnya, hanya dalam pelaksanaan dilakukan beberapa perbaikan secara teknis. Guru berupaya meningkatkan pemahaman siswa dalam mengikuti proses pembelajaran agar nilai siswa meningkat, selain dengan cara memberi nilai tambahan juga memberi pujian, mengajak siswa untuk bermain peran dan mengamati permainan pada materi sistem pencernaan pada hewan memamah biak. Peneliti lebih memacu siswa untuk bekerja

sama di dalam kelompok sehingga kelompok menjadi aktif dan tidak hanya mengandalkan beberapa orang saja yang aktif. Selain itu guru juga akan membahas jawaban LKS dengan tuntas sehingga pemahaman siswa semakin bertambah.

2. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan berdasarkan skenario pembelajaran yang sudah disiapkan pada tahap perencanaan. Peneliti memberikan arahan tentang tujuan pembelajaran dan petunjuk kerja yang perlu dilakukan oleh guru. Kemudian siswa melakukan permainan peran dan pengamatan aktif pada permainan untuk mengisi LKS pada kelompoknya masing-masing. Pada waktu pembelajaran berlangsung diamati oleh peneliti sebagai observer. Pelaksanaan tindakan kelas dilaksanakan oleh guru kelas. Peneliti membantu setiap peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran sebagai bentuk kolaborasi.

Untuk mengetahui sejauh mana hasil yang dicapai siswa dalam diskusi tersebut, pada akhir proses pembelajaran dilakukan tes. Pelaksanaan siklus II sudah lebih baik. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil catatan lapangan yang menunjukkan adanya peningkatan dan perbaikan kegiatan pembelajaran. Minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan kerja sama dalam kelompok meningkat, adanya peningkatan keaktifan siswa, serta siswa lebih tertib dalam kegiatan pembelajaran.

3. Observasi

Tiap observasi dilakukan tes hasil belajar setiap siklus, observasi aktivitas siswa, dan pendapat siswa selama proses pembelajaran. Adapun hasil penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

a. Tes Hasil Belajar

Setelah dilakukan observasi pada siklus II diperoleh hasil belajar siswa untuk ranah kognitif tampak pada Tabel 4.5. berikut.

Tabel 4.5 Nilai Tes Hasil Belajar Siswa (ranah kognitif)

No	Jenis penilaian	Siklus II
1	Nilai terendah	45
2	Nilai tertinggi	95
3	Nilai rata-rata	71,5
4	Prosentase ketuntasan belajar secara klasikal	87,5 %

b. Penilaian Aktivitas Siswa (ranah afektif dan psikomotor)

Hasil penilaian peneliti terhadap aktifitas siswa dalam melaksanakan observasi pada pembelajaran materi sistem pencernaan dapat dilihat pada Tabel 4.6. berikut.

Tabel 4.6 Nilai aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran

No.	Unsur yang diamati	Siklus II (Σ)
1.	Aktif menjawab pertanyaan dari guru	25
2.	Melakukan simulasi dengan baik	13
3.	Mengamati simulasi dengan seksama	23
4.	Aktif mencatat hasil pengamatan simulasi	17
5.	Mengerjakan LKS dengan baik	20
6.	Aktif berdiskusi dengan kelompok	22
7.	Memperhatikan penjelasan guru dengan seksama	18
8.	Tidak melakukan aktivitas yang mengganggu pelajaran	15
9.	Mengantuk pada saat pembelajaran	0
10.	Melakukan aktivitas lain di luar kegiatan pembelajaran	0
11.	Mengganggu teman yang sedang melakukan simulasi	0
12.	Tidak ikut berdiskusi kelompok	1

Hasil observasi, siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari hasil catatan aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menunjukkan peningkatan kedisiplinan dalam kegiatan pembelajaran, menjadi lebih baik, adanya kerjasama antar anggota kelompok dalam mengisi lembar kegiatan siswa (LKS). Siswa mulai berani mengemukakan pendapat, bertanya kepada guru atau anggota lain di dalam kelompoknya. Selain itu siswa yang melakukan indikator-indikator negatif telah banyak berkurang seperti mengobrol dengan teman saat pembelajaran, mengantuk, dan mengganggu teman saat pembelajaran.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari Siklus I rata-rata hasil belajar 65,5 dengan ketuntasan belajar kelas 65%. Siklus II rata-rata hasil belajar 71,5 dengan ketuntasan belajar kelas 87,5%.

Untuk data hasil observasi, siswa yang mencapai nilai >60 (termasuk dalam kategori baik) sebanyak 34 siswa, nilai >40 (termasuk dalam kategori cukup) sebanyak 6 siswa, dan nilai ≤ 40 (termasuk dalam kategori kurang) sudah tidak terlihat lagi. Jadi nilai ketuntasan belajar kelas aktifitas siswa (afektif) pada siklus II sebesar 85%.

Hasil belajar pada siklus II menunjukkan terjadi peningkatan hasil tes dan keaktifan siswa. Peran aktif siswa selama pembelajaran semakin optimal, siswa lebih tertib melakukan kerjasama dalam kelompok, siswa mampu mengisi lembar kerja siswa (LKS) dengan baik dan berani mengungkapkan pendapatnya, siswa merasa lebih mudah dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga tidak perlu dilakukan siklus berikutnya.

B. Pembahasan

1. Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 11 Agustus 2009 dan Rabu, tanggal 12 Agustus 2009 dan diikuti oleh 40 siswa. Rincian kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut:

Pada kegiatan awal, peneliti menyiapkan sarana pembelajaran dan mengkondisikan siswa agar siap mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru memberikan acuan kepada siswa dengan cara menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kemudian guru memberikan apersepsi dengan cara menanyakan materi pada pertemuan kali ini tentang pengertian sistem pencernaan manusia serta organ-organ pencernaan manusia. Selain itu untuk memacu semangat siswa dalam belajar, guru memberikan motivasi dengan cara menginformasikan manfaat mempelajari biologi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga diharapkan siswa dapat mengetahui dan mengaplikasikannya dalam keseharian mereka seperti dapat memilih makanan yang bergizi sebagai menu makanan setiap hari, dapat menghindari berbagai penyakit pencernaan akibat kebiasaan makan dan cara makan mereka yang kurang benar selama ini.

Kegiatan inti pembelajaran diawali dengan penyampaian informasi atau materi pelajaran oleh guru. Penyampaian ini berlangsung selama 5 menit. guru juga menginformasikan bahwa pada pertemuan ini siswa diminta untuk bermain peran (*role playing*) tentang sistem pencernaan pada manusia dan bekerja secara kelompok untuk menyelesaikan Lembar Kerja Soal (LKS) yang diberikan oleh peneliti yaitu guru membagi siswa ke dalam 8 kelompok, dalam satu kelompok terdiri dari 5 anak. Dalam satu kelompok ada yang melakukan simulasi atau permainan peran (*role playing*) tentang sistem pencernaan manusia dan sebagian lagi menjadi pengamat aktif (mengamati permainan untuk mengisi LKS). Setelah pembentukan kelompok selesai, peneliti menjelaskan aturan main pada saat *role playing* yaitu setiap kelompok akan mendapat LKS. Ketika

simulasi atau permainan peran berlangsung semua kelompok yang menjadi pengamat aktif memperhatikan dengan baik dan mengerjakan LKS, *role playing* atau bermain peran merupakan metode yang tidak pernah digunakan oleh guru di MTs Negeri Karangtengah Demak sehingga ketika simulasi berlangsung, suasana kelas agak ramai. Selama simulasi peneliti berkeliling untuk membimbing kelompok atau siswa yang mengalami kesulitan.

Setelah selesai simulasi, siswa yang melakukan simulasi kembali ke tempat duduk, dan bersama dengan kelompoknya untuk membantu mengerjakan LKS yang belum selesai. Penggunaan LKS dalam penelitian ini bertujuan untuk tolok ukur perhatian mereka terhadap simulasi yang sedang berlangsung dalam pembelajaran.

Pada Siklus I ini pembelajaran melalui metode *role playing* (bermain peran) belum terlaksana secara maksimal. Hal ini dikarenakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran dalam permainan terlihat malu-malu bahkan takut ketika namanya disebut sebagai salah satu pemeran dalam permainan. Setelah mereka bersedia untuk maju ke depan, mereka terlihat ragu-ragu untuk melakukan simulasi. Kebanyakan dari mereka yang tidak ditunjuk sebagai pemain, tidak berani ketika diminta untuk bertanya atau pun menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Selama proses pembelajaran berlangsung, ada beberapa orang siswa yang mengobrol dengan teman sebangkunya atau pun melakukan aktivitas-aktivitas di luar kegiatan pembelajaran, misalnya ada yang menjaili teman yang duduk di sekitar tempat duduknya atau melihat ke luar kelas.

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa siswa belum terlibat secara aktif dan masih bingung ketika memainkan peranan serta mereka belum terbiasa dengan penggunaan metode baru dalam kegiatan pembelajarannya. Sehingga, dalam pelaksanaannya belum berjalan secara optimal. Tetapi pada dasarnya siswa memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran biologi menggunakan metode *role playing* (bermain peran),

walaupun hasilnya belum optimal dan belum sesuai dengan harapan. Dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran), siswa tidak lagi mendengarkan penjelasan materi dari guru mereka (melalui metode ceramah). Tetapi mereka bisa mendapat informasi dari guru dan teman mereka, melalui pengamatan simulasi.

Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa yaitu dari 65,5 dan ketuntasan belajar secara klasikal 65 %. Hal ini merupakan awal yang baik, Meskipun belum bisa dikatakan maksimal.

Setelah mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada mata pelajaran biologi materi sistem pencernaan di kelas VIII pada siklus I, kemudian peneliti mendiskusikan dengan guru mitra untuk pelaksanaan ke tahap berikutnya yaitu pada siklus II.

Sebelum melaksanakan siklus II, maka dilakukan refleksi untuk Siklus I terlebih dahulu. Kendala hasil refleksi Siklus I, serta tindak lanjut untuk Siklus II adalah:

- a. Jenis kendala yang dihadapi adalah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Banyak siswa yang tidak berani bertanya tentang materi pelajaran yang belum jelas. Dalam hal ini guru harus memotivasi siswa agar berani bertanya dan mengungkapkan pendapat atau jawaban mereka dengan cara, misalnya dengan memberi pertanyaan terlebih dahulu atau memberi permasalahan kepada siswa serta lebih menghargai setiap pendapat atau jawaban yang diungkapkan oleh siswa.
- b. Siswa yang bermain masih malu-malu dan bingung untuk memainkan peranannya dalam melakukan simulasi dan memberi motivasi siswa agar tidak bingung dan malu lagi.
- c. Siswa yang tidak ikut bermain dalam melakukan simulasi atau yang menjadi pengamat aktif terlihat acuh tak acuh, sehingga dalam mengerjakan LKS terlihat asal-asalan (tidak selesai). Tindak lanjut pada siklus II nanti adalah guru harus memberi motivasi kepada tiap kelompok untuk menyelesaikan LKS yang telah diberikan oleh guru.

Untuk kelompok yang menyelesaikan LKS dengan baik akan diberikan penghargaan khusus dari guru.

- d. Siswa merasa tidak bebas jika guru yang memilih siswa tertentu untuk menjadi pemeran/ pemain dalam simulasi. Rencana untuk siklus II adalah guru memberi kuasa penuh kepada tiap kelompok untuk mengajukan perwakilan dari tiap kelompok mereka yang akan maju ke depan untuk melakukan simulasi.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 18 Agustus 2009 dan Rabu, tanggal 19 Agustus 2009 dan diikuti oleh 40 siswa. Kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus II tidak jauh berbeda dengan pembelajaran pada siklus I. Materi pada siklus II adalah materi pengayaan yaitu sistem pencernaan pada hewan memamah biak (sapi).

Pada kegiatan awal, guru memberikan apersepsi dengan cara menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya tentang perbedaan sistem pencernaan manusia dan sistem pencernaan pada sapi. Kegiatan inti pembelajaran diawali dengan penyampaian informasi atau materi pelajaran oleh peneliti. Pembentukan kelompok sesuai dengan yang telah dilaksanakan pada siklus I yaitu setiap kelompok terdiri dari 5 siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda disini peneliti melakukan perubahan terhadap siswa yang maju untuk melakukan simulasi.

Pada siklus II ini guru melaksanakan perbaikan pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada pada siklus I. Upaya yang dilakukan adalah dengan memotivasi siswa agar bertanya mengenai materi yang kurang jelas serta lebih berperan aktif dalam bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Guru juga harus memantau dan membimbing kegiatan siswa sehingga suasana kelas dapat menjadi lebih aktif.

Pada Siklus II ini peningkatan hasil belajar pada siswa sudah terlihat. Hal itu bisa diketahui dari nilai hasil tes yang meningkat, aktivitas siswa selama proses pembelajaran yang meningkat, ketertarikan siswa terhadap pembelajaran biologi melalui metode bermain peran pun meningkat, dan hasil wawancara pada siswa yang positif. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel hasil tes, tabel hasil observasi kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan proses *role playing* (bermain peran) dalam kelas sudah terlihat lebih baik, siswa merasa senang dan tertarik dengan pembelajaran melalui metode *role playing*.

Dari hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang melakukan indikator-indikator negatif, misalnya mengobrol dengan teman pada saat pembelajaran, mengantuk selama proses pembelajaran sudah berkurang bahkan tidak ada yang melakukan hal-hal tersebut. Dari hasil tersebut dapat diperoleh gambaran bahwa siswa merasa lebih senang dengan pembelajaran dengan metode *role playing*. Dengan adanya rasa senang selama proses pembelajaran ini, maka dengan sendirinya siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga siswa dengan mudah dapat memahami materi yang telah disampaikan dan hasil belajar pun meningkat.

Pada siklus II hasil belajar kognitif siswa memperoleh nilai rata-rata yaitu dari 65,5 pada siklus I menjadi 71,5 pada siklus II dan ketuntasan klasikal dari 24 siswa pada siklus I menjadi 35 siswa pada siklus II. Sehingga secara kualitatif pada siklus II indikator yang ditetapkan dalam penelitian ini telah tercapai yaitu jumlah ketuntasan belajar klasikal yang mengalami peningkatan pada setiap siklus.

Pada hasil belajar kognitif dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus II dengan siswa yang tuntas belajar sebanyak 35 siswa dan siswa yang belum tuntas belajar sebanyak 5 siswa dengan demikian secara kualitatif indikator keberhasilan yang ditetapkan telah

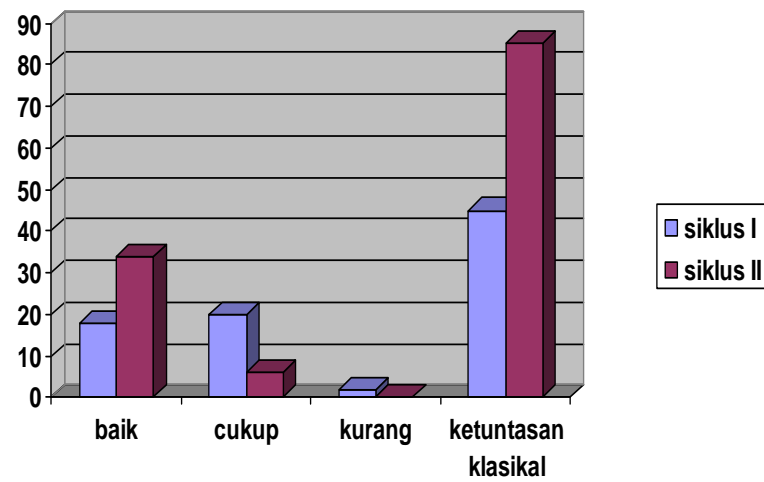
tercapai yaitu sekurang-kurangnya 34 siswa dari keseluruhan siswa yaitu 40 siswa tersebut mencapai nilai 65.

Untuk hasil belajar afektif dan psikomotor pada siklus II juga telah mengalami peningkatan. Pada siklus I terdapat 18 siswa dalam kategori baik, 20 siswa cukup, dan 2 siswa kurang. Nilai ketuntasan belajar kelas aktifitas siswa (afektif) pada siklus I sebesar 45%. Pada siklus II menjadi 34 siswa dalam kategori baik dan 6 siswa cukup. Nilai ketuntasan belajar kelas aktifitas siswa (afektif) pada siklus II sebesar 34 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

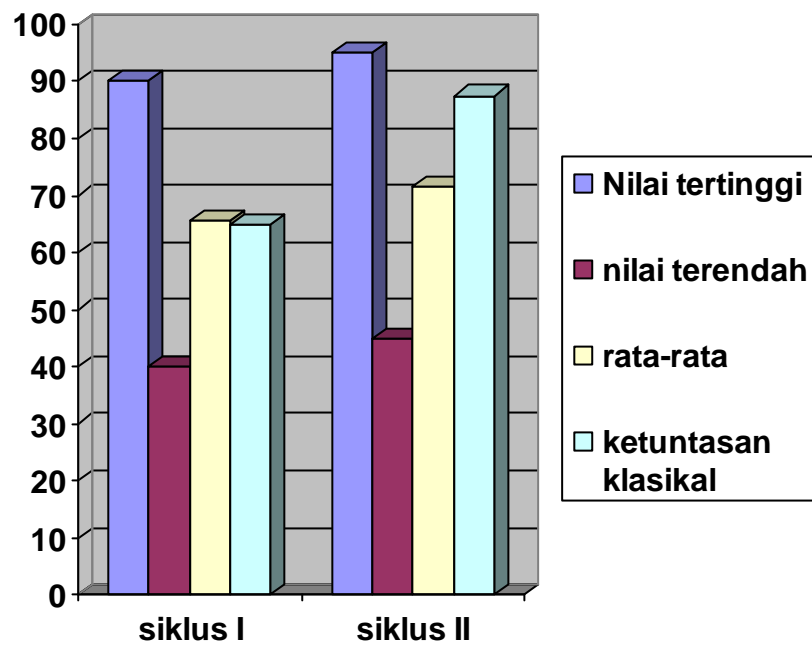
Ketertarikan siswa terhadap metode ini terlihat pada hasil wawancara pada siswa yang mengatakan bahwa metode pembelajaran *role playing* belum pernah mereka lakukan dan mereka senang dengan metode pembelajaran *role playing* ini.

Tercapainya ketuntasan belajar baik kognitif maupun afektif pada siklus II dikarenakan semakin meningkatnya keaktifan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Dari hasil penelitian yang diperoleh ternyata hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkan metode pembelajaran *role playing*.

Dari kedua siklus yang telah dilakukan, ternyata penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut ini disajikan Grafik peningkatan aktivitas belajar siswa secara klasikal dan ketuntasan hasil belajar ranah kognitif. dilihat pada Grafik 4.1 dan 4.2 dibawah ini :



Gambar 4.1
Grafik Aktivitas siswa



Gambar 4.2
Grafik Hasil Belajar siswa

Dari grafik di atas kita dapat melihat peningkatan aktivitas belajar siswa secara klasikal dan ketuntasan hasil belajar siswa ranah kognitif.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwasanya dalam penelitian ini pasti terjadi banyak kendala dan hambatan. Hal itu bukan faktor kesengajaan, akan tetapi karena adanya keterbatasan dalam melakukan penelitian.

Adapun beberapa keterbatasan yang dialami dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan tempat penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan di MTs Negeri Karangtengah Demak. sehingga dimungkinkan hasilnya berbeda bila dilakukan penelitian yang sama tetapi pada tempat yang berbeda.

2. Keterbatasan waktu penelitian

Waktu juga memegang peranan yang sangat penting dan penelitian ini hanya dilaksanakan dalam waktu satu bulan. Untuk itu peneliti kurang dapat membagi waktu sehingga menyebabkan kurangnya observasi dan berpengaruh terhadap hasil penelitian yang penulis lakukan.

3. Keterbatasan biaya

Biaya memegang peranan penting dalam penelitian ini. Peneliti menyadari, bahwa dengan minimnya biaya penelitian telah menyebabkan penelitian sedikit terhambat.

Dari berbagai keterbatasan yang penulis paparkan di atas maka dapat dikatakan dengan sejujurnya, bahwa inilah kekurangan dari penelitian ini yang penulis lakukan di MTs Negeri Karangtengah Demak.