



EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN *MEDISPRO* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISTEM REPRODUKSI MANUSIA

Leny Anggraeni[✉], F. Putut Martin HB, Wiwi Isnaeni

Jurusan Biologi, FMIPA Universitas Negeri Semarang, Indonesia
Gedung D6 Lt.1 Jl Raya Sekaran Gunungpati Semarang Indonesia 50229

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Oktober 2015
Disetujui: Oktober 2015
Dipublikasikan:
Desember 2015

Keywords:

*Effectiveness; Role Playing;
Medispro; Human
Reproduction System;
Learning Achievement*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* berbantuan *medispro* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Batang pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIPA yang berjumlah 160 siswa dan terbagi dalam 5 kelas, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI MIPA 3 dan XI MIPA 5 yang diambil dengan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 88% siswa kelas eksperimen mencapai nilai ≥ 78 dan 100% siswa mencapai gain $\geq 0,3$ dengan rata-rata sebesar 0,65. Sedangkan pada kelas kontrol hanya 69% yang mencapai nilai ≥ 78 dan 94% siswa mencapai gain $\geq 0,3$ dengan rata-rata sebesar 0,52. Serta terdapat perbedaan rata-rata nilai akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu masing-masing 83,94 dan 78,75. Hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} 3,212 > t_{tabel} 1,998$, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berbantuan *medispro* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia.

Abstract

This study aims to find out the effectiveness of role playing method with medispro to improve students' learning achievement on the material of human reproduction system. This study was conducted in SMA N 1 Batang at the second semester in the academic year of 2014/2015. The design used in this study was non equivalent control group. The population in this study were all students of class XI MIPA, amounting to 160 students and divided into five classes, while samples in this study were class XI MIPA 3 and XI MIPA 5 were taken by purposive sampling technique. The results showed that 88% of the experimental class students achieve ≥ 78 value and 100% of students achieve gain ≥ 0.3 with an average of 0.65. While in the control group only 69% were reached the value ≥ 78 and 94% of students achieved gain ≥ 0.3 with an average of 0.52. And there were differences between the average result in the end of the experimental class and control class, respectively 83.94 and 78.75. The T test results showed t count $3.212 > 1.998$ t table, it indicated that there was significant differences between the control group and the experimental class. Based on the study results it can be concluded that the role playing method with medispro effectively to improve student learning achievement on the material of human reproduction system.

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya komunikasi, baik antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa, untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Dalam hal ini guru harus pandai dalam memilih dan menerapkan strategi serta metode pembelajaran yang paling tepat, agar pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Biologi SMA Negeri 1 Batang diketahui bahwa pada materi-materi tertentu guru masih kesulitan untuk menentukan metode pembelajaran yang sesuai, salah satu materi tersebut adalah materi Sistem Reproduksi Manusia. Pada materi sistem reproduksi manusia guru kurang mengoptimalkan metode pembelajaran yang bervariasi, guru lebih sering menggunakan metode diskusi dan presentasi. Penggunaan metode diskusi dan presentasi ini kurang mampu memotivasi dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah seperti di atas diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan materi yang diajarkan. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah metode *role playing*. Hal ini didukung dengan adanya halaman sekolah yang cukup luas sehingga dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dengan metode *role playing* yang membutuhkan area yang luas. Berdasarkan hasil wawancara diketahui pula bahwa hasil belajar siswa SMA N 1 Batang sudah cukup baik, 73,44 % siswa sudah mencapai nilai KKM yaitu 68 dan 26,56 % siswa belum mencapai KKM.

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Batang merupakan sekolah yang memiliki fasilitas multimedia yang cukup lengkap dan sumber daya manusia yang cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan guru dan siswa yang cukup terampil dalam mengoperasikan fasilitas multimedia, khususnya para siswa yang cenderung lebih tertarik pada segala sesuatu yang berkaitan dengan IT. Salah satu fasilitas multimedia di SMA Negeri 1 Batang yaitu 2 laboratorium komputer, dimana setiap laboratorium berisi 30 unit komputer. Hal tersebut memungkinkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran, salah satunya pada materi sistem reproduksi manusia.

Materi sistem reproduksi manusia dipilih untuk disajikan secara lebih menarik karena materi ini mempelajari tentang proses-proses atau mekanisme yang terjadi pada sistem reproduksi dan tergolong materi yang cukup sulit dipahami siswa karena proses yang terjadi pada sistem reproduksi manusia tidak dapat teramati secara langsung. Oleh karena dibutuhkan media pembelajaran yang

mampu menampilkan visualisasi tentang proses-proses yang tidak dapat diamati secara langsung oleh siswa, sehingga siswa dapat lebih memahami materi. Berdasarkan kondisi sekolah, guru, dan siswa tersebut terbuka peluang untuk menerapkan metode *role playing* berbantuan *medispro* yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Metode *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan spesifik yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui interaksi antar siswa dan siswa dengan guru (Hamalik, 2008). Dengan menggunakan metode *role playing* diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Menurut Mulyasa (2005) metode *role playing* ada tujuh tahap, yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi dan evaluasi, serta pengambilan kesimpulan dari kegiatan bermain peran yang telah dilakukan.

Selain metode pembelajaran guru juga membutuhkan media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Media merupakan alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997 dalam Sanaky, 2013). Menurut Yudhi Munadi (2013) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Kemajuan teknologi yang makin pesat memungkinkan suatu pembelajaran menggunakan media pembelajaran inovatif. Salah satu media pembelajaran yang kini semakin banyak digunakan adalah dengan menciptakan animasi-animasi menggunakan program *Macromedia Flash*. Hasil penelitian Kulasekara *et al.* (2011) menyebutkan bahwa animasi mampu menampilkan visualisasi tentang proses-proses yang tidak dapat diamati secara langsung, sehingga sangat membantu siswa dalam mempelajari materi. Dengan menggunakan media berupa *flash* maka proses-proses dalam sistem reproduksi dapat digambarkan secara lebih jelas dan sistematis, sehingga dapat membantu siswa dalam mempelajari materi dan pemahaman siswa terhadap materi sistem reproduksi menjadi lebih mudah. Pemahaman siswa diharapkan akan diperkuat dengan adanya kumpulan soal dan sajian materi yang dikemas secara lebih menarik yaitu dalam bentuk media sistem reproduksi manusia yang diberi nama *Medispro*. Berdasarkan uraian di atas, diharapkan bahwa dengan penggunaan metode *role playing* berbantuan *medispro* mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang meliputi 3 aspek yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Quasi Experimental* yang dirancang dengan *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2007). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIPA SMA N 1 Batang Tahun Ajaran 2014/2015 yang berjumlah 160 siswa dan terbagi dalam 5 kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah 2 kelas yang diambil dengan teknik “*purposive sampling*” yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono 2010). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *role playing* berbantuan *Medispro* pada materi sistem reproduksi manusia, variabel terikat yaitu hasil belajar siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta variabel kendali yaitu guru dan sarana prasarana pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* berbantuan *medispro* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia. Prosedur penelitian ini meliputi tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap penelitian, dan tahap pelaporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data awal penelitian ini yaitu data hasil *pre test* pada kedua kelas menunjukkan bahwa kondisi awal pada kedua kelas adalah sama. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t dimana $t_{hitung} 0,718 < t_{tabel} 1,998$. Selanjutnya hasil belajar aspek kognitif siswa diperoleh dari nilai *post test* yang dilakukan diakhir pembelajaran. Hasil nilai *post test* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil belajar aspek kognitif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Keterangan	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah siswa	33	32
Rerata	83,94	78,75
Nilai tertinggi	96,7	90
Nilai terendah	66,67	63,33
Varians	43,37	41.40
Ketuntasan klasikal	88%	69%
Jumlah siswa tuntas	29	22

Berdasarkan data pada Tabel 1 diketahui bahwa rata-rata hasil *post test* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda, rerata kelas eksperimen adalah 83,94 dan rerata kelas kontrol adalah 78,75. Analisis hasil belajar siswa menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode *role playing* berbantuan *medispro* memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Hal ini ditunjukkan dengan

persentase ketuntasan klasikal pada kelas eksperimen yang mencapai nilai ≥ 78 sebesar 88%, sedangkan pada kelas kontrol siswa yang mencapai nilai ≥ 78 sebesar 69%.

Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberi perlakuan dengan metode *role playing* berbantuan *medispro* dilakukan uji t terhadap hasil *post test* masing-masing kelas. Sebelum dilakukan uji t dilakukan uji normalitas terlebih dahulu, hasil uji normalitas menunjukkan data terdistribusi normal. Hasil analisis uji perbedaan dua rata-rata nilai *post test* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil uji perbedaan dua rata-rata nilai *post test* kelas eksperimen dan kontrol

Kelompok	Varians	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	43,371		
Kontrol	41,398	3,212	1,998

Berdasarkan data pada Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 diterima artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai *posttest* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa maka dilakukan uji *N-gain*. Hasil analisis peningkatan hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan hasil belajar siswa kelas control dan eksperimen dengan uji *N-gain*

Kategori	Kriteria	Kelas			
		Eksperimen		Kontrol	
		mlh	mlh	mlh	mlh
$g > 0,7$	Tinggi	6	18%	1	3%
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang	27	82%	29	91%
$g < 0,3$	Rendah	0	0%	2	6%

Berdasarkan data pada Tabel 3, diketahui bahwa $> 85\%$ siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh nilai gain sedang dan tinggi, yaitu kelas eksperimen sebesar 100% dan kelas kontrol sebesar 94%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diketahui bahwa metode *role playing* berbantuan *medispro* pada materi sistem reproduksi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan tercapainya hasil belajar yang optimal pada kelas eksperimen. Hasil belajar kelas eksperimen dikatakan optimal karena siswa yang mencapai nilai ≥ 78 lebih dari 85% yaitu 88% serta 100% siswa mencapai gain $\geq 0,3$. Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian Ariwitari *et al.* (2014) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil belajar antara siswa yang dibelajarkan menggunakan metode

pembelajaran *role playing* berbantuan media *audio visual* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Selain itu berdasarkan data pada Tabel 2 diketahui bahwa adanya perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dibuktikan dengan hasil uji *t* yang bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,212 > 0,998$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan rata-rata hasil belajar tersebut disebabkan oleh perlakuan yang diberikan, pada kelas eksperimen siswa diberikan perlakuan dengan metode *role playing* berbantuan *medispro* sedangkan pada kelas kontrol siswa hanya diberikan perlakuan dengan metode *role playing* dan LKS dari sekolah saja. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Waryanto (2013) yang menyatakan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Selain mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, metode *role playing* juga melatih kemampuan komunikasi siswa.

Kemampuan siswa dalam mengkomunikasikan informasi yang dimiliki melalui permainan peran dan kegiatan diskusi yang dilakukan setelah permainan peran menjadi lebih baik. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil penelitian Siska (2011) yang mengatakan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak. Keterampilan komunikasi yang baik juga menjadi salah satu faktor peningkatan hasil belajar siswa, karena siswa lebih mampu memaknai materi yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Ningsih *et al* (2014) yang menyatakan bahwa melalui metode *role playing*, siswa dapat aktif mengembangkan kemampuan berbicara dan terampil dalam memaknai materi yang dipelajari siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Penggunaan *medispro* cukup berpengaruh pada hasil belajar siswa, karena penggunaan *medispro* tersebut dapat menyampaikan materi secara visual sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Purbo (2012) bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan daya tarik atau antusiasme serta pemahaman konsep siswa terhadap materi yang akan disampaikan. *Medispro* mampu meningkatkan pemahaman siswa karena mampu melibatkan berbagai indera selama proses pembelajaran. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan (Arsyad, 2011). Salah satu materi yang membutuhkan visualisasi dalam penyampaian adalah materi sistem reproduksi manusia.

Materi sistem reproduksi yang disajikan dalam *medispro* tersebut sangat membantu

pemahaman siswa terhadap materi, karena materi pembelajaran menjadi lebih jelas. Selain menyajikan materi, adanya soal-soal yang dikemas dalam bentuk kuis yang disajikan dalam media *flash* juga lebih menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk dapat menjawab semua pertanyaan dengan benar sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Kuis dalam *medispro* ini bertujuan untuk menggali kembali pengetahuan yang telah diperoleh oleh siswa. Sehingga *medispro* yang digunakan dalam penelitian ini mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh Ariani (2010) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran jelas lebih menarik, lebih interaktif, serta mampu meningkatkan dan memusatkan perhatian belajar siswa. Keunggulan *Medispro* ini terbukti dengan hasil belajar yang diperoleh kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Selain mengalami peningkatan nilai pada aspek kognitif, seluruh siswa pada kedua kelas tersebut juga memperoleh kriteria baik pada aspek afektif dan kriteria sangat baik pada aspek psikomotorik. Data aspek afektif siswa pada materi sistem reproduksi manusia disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil belajar aspek afektif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

Skor maks (%)	Kelas			
	Eksperimen		Kontrol	
	I	II	I	II
Kejujuran	8	6	9	5
Kerjasama	00	00	00	00
Disiplin	5	8	5	00
Toleransi	1	6	2	5
Nilai rata-rata	90,69		91,66	

Berdasarkan data pada Tabel 4 hasil belajar aspek afektif siswa dapat dikatakan memuaskan karena rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen mencapai 90,69 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol mencapai 91,66. Hal ini membuktikan bahwa aspek afektif pada kedua kelas tinggi. Penilaian aspek afektif meliputi 4 sikap, yaitu kejujuran, kerjasama, disiplin, dan toleransi. Selama proses pembelajaran sebagian besar siswa mampu menunjukkan sikap jujur, yaitu jujur dalam mengerjakan *pre test* maupun *post test*. Selain sikap jujur, dengan metode *role playing* siswa juga dilatih untuk mampu bekerjasama dalam kelompoknya, baik saat memainkan peran maupun saat diskusi. Aspek selanjutnya adalah aspek kedisiplinan yang ditunjukkan siswa dalam disiplin masuk kelas, berseragam, serta mengumpulkan tugas. Aspek

yang terakhir adalah aspek toleransi, hal ini mengajarkan siswa untuk mampu menghormati pendapat orang lain dan selama proses pembelajaran siswa telah menunjukkan sikap toleransinya terhadap orang lain.

Data aspek psikomotorik siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen juga menunjukkan hasil yang baik. Data aspek psikomotorik siswa pada materi sistem reproduksi manusia disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil belajar aspek psikomotorik siswa kelas eksperimen dan kontrol

Skor maks (%)	Kelas					
	Eksperimen			Kontrol		
	I	II	III	I	II	III
Aspek 1	7	0	3	5	8	1
Aspek 2	5	8	1	3	9	2
Aspek 3		8	7		7	6
Aspek 4	9	6	8	9	5	1
Aspek 5	2	5	8	3	3	6
Nilai rata-rata	83,42			81,66		

Analisis aspek psikomotorik siswa menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam memerankan peran saat pembelajaran *role playing*, keterampilan siswa dalam membuat naskah *role playing*, dan keterampilan siswa dalam kegiatan diskusi selama proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing* berbantuan *medispro* memuaskan. Hasil belajar dapat dikatakan memuaskan hal ini ditunjukkan dengan peningkatan aspek psikomotorik pada setiap pertemuan dan rata-rata kelas eksperimen yang mencapai 83,42 serta kelas kontrol mencapai 81,66. Selama kegiatan *role playing* seluruh siswa terlihat senang, tertarik, dan antusias. Siswa juga terampil dalam memerankan perannya masing-masing, siswa dapat memerankan perannya dengan suara yang jelas, lancar, dan dapat memerankan sesuai dengan karakter yang diperankan. Selain keterampilan memainkan peran, siswa juga ditugaskan untuk mampu membuat naskah *role playing*. Masing-masing kelompok pada kedua kelas cukup baik dalam membuat naskah, naskah *role playing* yang dibuat jelas, mudah dipahami, dan sesuai materi.

Selanjutnya adalah aspek keterampilan bertanya, menyampaikan pendapat, dan menyimpulkan hasil diskusi. Dalam tiga aspek tersebut hanya beberapa siswa yang mencapai skor maksimal, hal ini disebabkan karena pada saat diskusi hanya beberapa siswa yang aktif berpendapat, bertanya, dan menyimpulkan dengan tepat, sedangkan siswa yang lain masih kurang

aktif. Kurang aktifnya siswa dalam bertanya, berpendapat, dan menyimpulkan hasil diskusi ini dipengaruhi oleh beberapa hal, salah satunya adalah kebanyakan siswa kurang percaya diri dan takut dalam menyampaikan pendapatnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Widodo (2009) yang menyatakan bahwa penyebab kurangnya keaktifan dan ketrampilan siswa dalam bertanya akibat tidak adanya keberanian siswa, adanya perasaan takut jika pertanyaan yang diungkapkan melenceng dari materi yang dijelaskan. Rendahnya partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya saat diskusi akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa terdapat hubungan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan hasil uji korelasi diketahui bahwa $r_{xy} > r_{tabel}$, artinya ada hubungan antara aspek psikomotorik terhadap aspek kognitif dan aspek afektif terhadap kognitif. Pada kelas eksperimen hubungan antara aspek afektif terhadap aspek kognitif dan aspek psikomotorik terhadap aspek kognitif menunjukkan hubungan sedang yaitu dengan r_{hitung} sebesar 0,479 dan 0,490. Adanya hubungan antara aspek afektif terhadap aspek kognitif ini dibuktikan dengan sebagian besar siswa yang memperoleh nilai tinggi pada aspek afektif dan psikomotorik juga memperoleh nilai aspek kognitif yang tinggi pula. Sedangkan siswa yang aspek afektif dan psikomotoriknya rendah memperoleh nilai pada aspek kognitif yang rendah pula.

Pada kelas kontrol hubungan antara aspek afektif dengan aspek kognitif menunjukkan hubungan yang rendah yaitu dengan r_{hitung} sebesar 0,392, karena beberapa siswa memperoleh nilai kognitif yang rendah meskipun aspek afektifnya tinggi. Hal ini disebabkan karena meskipun selama proses pembelajaran beberapa siswa tersebut bersikap baik, namun keaktifan dalam kegiatan diskusi masih kurang sehingga tingkat pemahaman siswa rendah. Hasil ini sejalan dengan penelitian Yusuf (2006) bahwa kegiatan siswa seperti menemukan konsep, berdiskusi, bertanya pada guru, menjawab pertanyaan guru dan menyimpulkan materi merupakan aktivitas sangat bermanfaat bagi siswa untuk mencari pengalaman sendiri. Selain data utama berupa data hasil belajar, dalam penelitian ini juga terdapat data pendukung berupa data kelayakan media dan data tanggapan guru serta siswa.

Berdasarkan analisis tanggapan siswa, diperoleh hasil bahwa siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap seluruh proses pembelajaran yang berlangsung, dibuktikan dengan seluruh aspek yang ditanyakan dalam lembar angket memperoleh kriteria tanggapan baik. Tanggapan yang sangat baik terhadap pembelajaran dengan metode *role playing*

berbantuan *medispro* juga diberikan oleh guru. Guru menilai pembelajaran dengan metode *role playing* berbantuan *medispro* mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Nurseto (2011) bahwa salah satu cara untuk membangkitkan motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Tanggapan baik yang diberikan oleh guru dan siswa khususnya pada *medispro* juga disebabkan oleh kelayakan media tersebut. *Medispro* telah diuji kelayakannya dengan cara melakukan validasi pada validator yang berkompeten sebelum digunakan dalam penelitian. Tahap validasi meliputi validasi media pembelajaran dari segi tampilan yang dilakukan oleh pakar media dan validasi materi sistem reproduksi manusia oleh pakar materi. Berdasarkan hasil analisis kelayakan media oleh pakar materi menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 90,91% sedangkan hasil analisis kelayakan media oleh pakar media adalah 91,67%, artinya media tersebut sangat layak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* berbantuan *medispro* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariwitari R., Putra M & MG Rini K. 2014. Pengaruh metode pembelajaran *role playing* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar PKn kelas V SD Gugus 1 Tampaksiring. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* 2 (1).
- Arsyad A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik O. 2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kulasekara GU., Jayatileka BG., & Coomaraswamy U. 2011. Learner perceptions on instructional design of multimedia in learning abstract concepts in science at a distance. *Open Learning Journal: The Journal of Open, Distance And e-learning* 26(2):113-126.
- Mulyasa E. 2006. *Kurikulum yang disempurnakan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi Y. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi (GP Press Grup).
- Ningsih DT., Mugiadi., & Herman T. 2014. Metode *role playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. (*Skripsi*). Lampung: FKIP Universitas Lampung.
- Nurseto T. 2011. Membuat media pembelajaran yang menarik. *J. Ekonomi & Pendidikan* 8(1):19-35.
- Purbo Y. 2012. Pembelajaran *inquiring minds* what to know berbantuan multimedia pada pelajaran.
- Sanaky H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Siska Y. 2011. Penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan komunikasi anak usia dini. *Jurnal Edisi Khusus* No.2: 31-37.
- Sugiyono. 2007. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Waryanto. 2013. Peningkatan kualitas pembelajaran melalui metode *role playing* berbantuan video animasi pada materi sistem pencernaan manusia di SMP N 1 Sakodono Sragen. *Skripsi*. Semarang: FMIPA Universitas Negeri Semarang.
- Widodo PS. 2009. Meningkatkan motivasi siswa bertanya melalui metode *snoeball-throwing* dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Penabur* (13):42-55.
- Yusuf. 2006. Upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar biologi melalui penggunaan peta konsep pada siswa kelas II SMP N 2 Pekanbaru tahun ajaran 2004/2005. *J. Biogenesis* 2(2):59-63.