

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA**

**Farisah Harahap¹, Monica Napitupulu², Jessica Sitepu³, Miranda
Simanjourang⁴, Fadillah Nurhazlinda¹⁵, Rendy Simarmata⁶, Halim
Simatupang, M.Pd.⁷, Amrizal, M.Pd.⁸, Nilawati, S.Pd.⁹**

*^{1,2,3,4,5,6}Mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Negeri
Medan, ^{7,8}Dosen Universitas Negeri Medan, ⁹Guru Biologi SMA Swasta PAB 8
Saentis*

Email : farisahainina@gmail.com , monicanapitupulu70@gmail.com,
jessicasitepu@gmail.com, mirandasimanajorang@gmail.com ,
fadillahnurhazlinda@gmail.com, rendysimarmata@gmail.com

Abstrak

Proses pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat akan berdampak pada prestasi belajar yang kurang baik bagi siswa. Dapat dikatakan bahwa melalui metode pembelajaran yang tepat dapat menimbulkan minat belajar siswa. Dari hasil wawancara di kelas menyatakan bahwa banyak guru yang menemukan kendala, karena kurangnya variasi dalam metode pembelajaran. Oleh karena itu rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana efektifitas penerapan metode *role playing* terhadap minat belajar siswa kelas X SMA Swasta PAB 8 Saentis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *role playing* pada siswa serta ada atau tidaknya peningkatan minat belajar siswa. Minat belajar siswa dalam proses pembelajaran biologi dapat terakomodasi saat bermain peran (*Role Playing*) . Dalam bermain peran siswa bukan hanya aktif secara fisik, tetapi juga melibatkan beberapa aktifitas mental berupa kegiatan bertanya, berpendapat, menjawab pertanyaan dan menanggapi pendapat. Adapun penelitian ini termasuk kedalam penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Pada masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi Penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada peningkatan minat belajar siswa saat berlangsungnya pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci : *Penelitian tindakan kelas, Model Role Playing, Minat Belajar*

Abstract

The learning process that is not in accordance with interests will have an impact on poor learning achievement for students. It can be said that through appropriate learning methods can generate interest in student learning. From the results of in-class interviews, it was stated that many teachers encountered obstacles, due to the lack of variation in learning methods. Therefore, the formulation of the problem in this research is how effective is the application of the *role playing* method to the learning interest of class X students of SMA PAB 8 Saentis Private High School. This study aims to determine the application of the *role playing* learning model to students and whether or not there is an increase in student interest in learning. Student learning interest in the biology learning process can be accommodated during *role playing* (*Role*

Playing). In role playing students are not only physically active, but also involve some mental activity in the form of asking questions, giving opinions, answering questions and responding to opinions. This research is included in the classroom action research which consists of two cycles, each cycle consisting of 2 meetings. Each cycle consists of planning, implementing, observing, reflecting. This classroom action research is focused on increasing students' interest in learning during learning. The results showed that the application of the role playing learning model was able to increase students' interest in learning.

Key words: Class action research, Role Playing Models, interest in learning

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembentukan kepribadian yang memungkinkan berkembangnya semua potensi serta daya yang dimiliki oleh seseorang. Peranan pendidikan sangat penting guna menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.¹ Tanpa adanya pendidikan, manusia akan terbelakang dan sulit berkembang.

Menurut Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran agar siswa dan siswi secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki keteguhan spiritual, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Perlu diketahui juga bahwa pendidikan merupakan sektor yang sangat penting dan berpotensi baik untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Diantaranya, melalui pendidikan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu masalah yang terdapat di dunia pendidikan Indonesia yaitu terletak pada lemahnya proses pembelajaran dimana pembelajaran di sekolah masih bersifat satu arah, artinya pembelajaran hanya dari guru ke siswa atau tanpa ada timbal balik. Pembelajaran yang monoton seperti ini dapat mengundang rasa bosan bagi siswa, kurang bergairah dalam belajar, sehingga menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki minat untuk belajar, dan materi yang disampaikan tidak dapat diserap secara baik oleh siswa. Jadi seorang guru harus mampu membuat siswa dapat menyerap materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang efektif melibatkan beberapa faktor penting,

¹ Komara Endang, *Belajar dan Pembelajaran Interaktif* (Bandung: Refika Aditama, 2014).

faktor-faktor tersebut terdiri atas faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal yaitu faktor yang memberi masukan dan dorongan terhadap seseorang yang berasal dari dalam diri sendiri seperti bakat, minat dan cara belajar. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar individu tersebut antara lain lingkungan dan kelengkapan sumber belajar.²

Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Minat merupakan rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang memerintah dalam hal ini tidak ada rasa bosan untuk melakukan hal yang dikerjakan.³ Siswa yang tidak mempunyai minat belajar yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran akan mengurangi fokus belajar yang besar terhadap mata pelajaran tersebut. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, maka peran guru sangat diperlukan dalam membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik. Oleh karena itu guru harus bisa memilih metode ajar yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan fakta yang ada, salah satu metode belajar yang tepat dapat memicu respon siswa untuk belajar sehingga siswa merasa senang menerima pelajaran dan dapat memahami pembelajaran yang disampaikan. Pembelajaran di sekolah masih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional seperti menjelaskan materi secara abstrak, berupa hafalan materi dan ceramah. Pemilihan metode tersebut juga dapat mempengaruhi minat siswa untuk belajar, salah satu metode yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan metode *role playing*.⁴

Metode *role playing* atau yang disebut juga sebagai metode bermain peran. Dimana Kelas dibagi secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan atau mempraktikkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kesempatan untuk bebas berimprovisasi tetapi masih dalam konteks

² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

³ Lusi Marleni, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang," *Jurnal Cendekia* 1, no. 1 (2016).

⁴ Irmadani Pratiwi dan Dyah Ayu Puspitaningrum, "Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Rendah SDN Kupang Curahdami Bondowoso," *FKIP E-PROCEEDING*, 2018.

skenario dari guru.⁵ Proses pembelajaran dengan menggunakan metode role playing dapat membuat siswa lebih aktif, karena siswa yang lebih banyak dilibatkan dalam proses pembelajaran dalam artian siswa bermain peran dalam materi yang sedang diajarkan sehingga materi pembelajaran dapat diterima dan diserap secara baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti merasa hal ini perlu untuk dilakukan suatu penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”.

METODE PENELITIAN

Subjek, Tempat, dan Waktu Penelitian

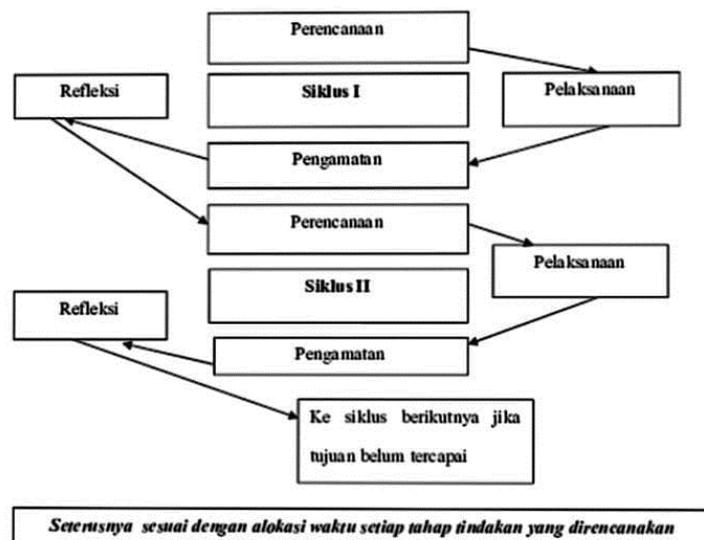
Subjek dalam penelitian ini adalah kelas X-5 . Dengan jumlah 36 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta PAB 8 Saentis , Jalan Kali Serayu PTP II Saentis, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, 20371, Indonesia. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober sampai bulan November 2022.

Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran

Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilakukan oleh peneliti secara langsung untuk mendeskripsikan data, fakta, dan kondisi yang ada di kelas. Dalam penelitian ini menerapkan pola penelitian siklus.

Model penelitian tindakan kelas yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat tahap dalam yaitu: perencanaan (planning), Tindakan (action), pengamatan (observation), dan Refleksi (reflection). Berikut merupakan skema dari prosedur penelitian tindakan kelas dari model Kemmis dan Mc Taggart:

⁵ Cahya Khaerani, *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Konsep Pada Gerak Tumbuhan Di SMP Muhammadiyah Tangerang* (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2010).



Gambar 1 Tahap Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

1. Perencanaan

Langkah pertama dalam perencanaan penelitian yaitu menelaah kurikulum untuk memilih materi dalam penelitian ini dipilih topik “Virus”. Langkah selanjutnya yaitu memilih metode pembelajaran yang digunakan yaitu Model pembelajaran *Role Playing* kemudian menyusun modul ajar yang didalamnya memuat Rancangan Proses Pembelajaran (RPP), dan membuat instrumen minat belajar siswa.⁶

Pada tahap pelaksanaan tindakan guru mengajar di kelas X-5 SMA PAB 8 Saentis dengan menerapkan modul ajar yang telah dirancang menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.

1. Kondisi Awal :

Peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada awalnya belum menggunakan pendekatan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*). Kemudian peneliti menerapkan pendekatan model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) yang berlangsung selama 2 kali pertemuan. Pada akhir pertemuan dilakukan tes formatif untuk melihat progress dari variable yang

⁶ Imelda Rahmi, Nurmalina Nurmalina, dan Moh Fauziddin, “Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (2020).

diukur dalam hal ini minat belajar siswa.

2. Siklus ke-1 meliputi :

a. Perencanaan (Planning)

Yang meliputi: (1) menyusun program semester dan silabus, (2) kemudian menyusun RPP model bermain peran (*role playing*), (3) membuat LKPD (4) memilih media pembelajaran, (5) menyusun soal tes formatif, (6) merancang instrumen observasi penelitian.

b. Tindakan (Acting)

(1) membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang terdiri 4 siswa, (2) melaksanakan proses pembelajaran dengan model *role playing*, (3) mengerjakan tes formatif.

c. Pengamatan (Observing)

Observasi pelaksanaan dilakukan secara kolaboratif dengan teman sejawat menggunakan instrumen yang telah dirancang. Diakhir siklus I guru melaksanakan kuis. Kemudian melakukan validasi hasil yang dilakukan dengan siswa dan bantuan teman sejawat.

d. Refleksi (Reflecting)

Berupa kegiatan mengolah data kuantitatif dari hasil observasi dengan instrumen yang telah dirancang. Hasil analisa dipakai untuk melihat hasil tindakan baik kelebihan maupun kekurangannya untuk menentukan tindak lanjut penelitian ke siklus berikutnya. Refleksi dilakukan dengan menggunakan analisis deskripsi komperatif yaitu dengan membandingkan hasil observasi kondisi awal dengan hasil observasi pada siklus-1.⁷

2. Siklus ke-2 meliputi :

a. Perencanaan Ulang (Replanning)

⁷ Joko Suwandi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Surakarta: PSKGJ-FKIP UMS, 2011).

(1) mengidentifikasi permasalahan yang ada pada siklus-1 dan melakukan rencana perbaikan, (2) menyusun RPP, LKPD pembelajaran model role playing (3) kemudian mengidentifikasi masalah untuk diskusi dilaksanakan sama dengan siklus I, namun perlu dilakukan tindakan yang lebih meningkatkan aktivitas siswa dan mengetahui secara mendalam masalah yang terjadi dengan diri siswa maupun guru, (4) menyusun ulangan.

b. Tindakan (Acting)

Proses pembelajaran siklus II sama dengan proses pembelajaran pada siklus I dan merupakan hasil perbaikan dari siklus I dan semua kelemahan atau masalah yang ada selama pelaksanaan tindakan siklus I akan diperbaiki pada siklus II ini. Perbaikan ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, pada kegiatan awal siklus II perlu dijelaskan Kembali terkait model pembelajaran bermain peran (*role playing*).

c. Pengumpulan data (observasi)

Tahap ini serupa dengan siklus I, data yang dianggap penting seperti data peningkatan minat belajar siswa yang dinilai lewat lembar observasi.

d. Refleksi (Reflecting)

Refleksi pada siklus II ini difokuskan pada kegiatan yang telah diperoleh dari pelaksanaan siklus I, menilai kembali sasaran perbaikan yang ditetapkan. Perlu dilakukan refleksi proses pembelajaran dengan menggunakan analisis dengan membandingkan hasil observasi siklus I dengan hasil observasi pada siklus II.⁸

Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui pengamatan secara langsung yang ada dikelas seperti proses pembelajaran, cara

⁸ Noni Marlinia Saputri, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Melalui Strategi Role Playing Pada Siswa Kelas III Semester I SDN Tompegunung Tahun 2014/2015*, Skripsi (Surakarta: Universitas Muhammadiyah, 2014).

penjelasan guru tentang materi, stimulus yang diberi guru kepada siswa, mengarahkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar dan pemahaman siswa terhadap aturan yang telah dibuat.

2. Wawancara

Metode wawancara adalah proses yang digunakan untuk mendapatkan informasi melalui narasumber sebagai cara memperoleh informasi tertentu tentang permasalahan yang dibahas. Dilakukan dengan memberi 2 pertanyaan yang diberikan kepada guru dan 2 pertanyaan diberikan kepada salah seorang siswa yang dipilih secara acak. Pertanyaan tersebut berupa pertanyaan untuk mengukur keadaan kelas berdasarkan pandangan dari guru dan siswa.

3. Minat belajar data angket

Data angket minat belajar siswa didapat dari angket yang disebar kepada siswa untuk mengevaluasi minat belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan model *role playing* (bermain peran) dalam melaksanakan pembelajaran. Angket diberikan kepada siswa sebanyak 5 kali yaitu pra siklus, siklus I (pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2), siklus II ((pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2).

Indikator Minat Belajar Siswa

Data minat belajar siswa diperoleh melalui angket yang kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif yaitu untuk memperoleh skor rata-rata. Angket minat belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari pernyataan positif dan negatif.

Tabel 1 Indikator Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Biologi

Skor	Keterangan	Interval Persentase	Keterangan
1	Sangat Kurang	<40%	Sangat kurang
2	Kurang	40%-60%	Kurang
3	Cukup	61%-80%	Sedang
4	Baik	>80%	Sangat Baik

Tabel 2 Indikator Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

Kriteria Penilaian	Persentase Minat Belajar
--------------------	--------------------------

		Biologi	
Interval Nilai	Keterangan	Interval Persentase	Keterangan
1-4	Kurang	1%-50%	Rendah
5-9	Sedang	51%-70%	Sedang
10-12	Baik	71%-100%	Tinggi

No.	Aspek Yang Diamati
I.	Ada rasa suka dan senang pada pelajaran biologi
II.	Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara konstan
III.	Ada kepuasan tersendiri kepada suatu aktivitas yang diminati
IV.	Diaktualisasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

TABEL 3. LEMBAR OBSERVASI GURU
PRA SIKLUS & SIKLUS I,II PERTEMUAN Ke-1,2

No.	Indikator/Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
I.	Kegiatan Awal				
1.	Melakukan kegiatan apersepsi				
2.	Menarik dan memfokuskan perhatian siswa				
3.	Menyampaikan kemampuan yang harus dicapai siswa				
4.	Menjelaskan rencana belajar yang akan dilakukan dengan menggunakan Strategi <i>Role Playing</i>				
II.	Kegiatan Inti				
5.	Guru menjelaskan materi pelajaran dilanjutkan guru membagikan LKPD kemudian meminta siswa untuk berdiskusi secara kelompok dalam mengerjakannya				

6.	Guru sebagai fasilitator pada saat siswa bereksplorasi dan berdiskusi dalam kelompoknya				
7.	Ada lebih dari 50% siswa yang bertanya dengan temannya dalam diskusi kelompok				
8.	Ada lebih dari 50% siswa mengerjakan soal tes formatif				
9.	Ada lebih dari 50% siswa mengaplikasikan konsep yang mereka dapatkan dari demonstrasi kedalam pengerjaan soal tes				
10.	Guru bersama dengan siswa membahas hasil pekerjaan siswa				
III. Kegiatan Akhir					
11.	Guru Bersama siswa membuat simpulan mengenai materi yang dipelajari				
SKOR YANG DIPEROLEH					
JUMLAH SKOR					
PERSENTASE					

Jadi hasil kesimpulan rata-rata hasil observasi pelaksanaan pembelajaran dengan model *Role Playing* dituangkan kedalam table berikut :

	Siklus I Pert.1				Siklus I Pert.2				Siklus II Pert.1				Siklus II Pert.2			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Skor yang diperoleh	2	12	9	0	1	4	15	12	0	2	9	28	0	0	6	36
Jumlah skor	23				32				38				42			
Persentase	52,3%				72,7%				88,6%				95,5%			
Rata-rata persentase	62,5%								92,05%							

TABEL 4. LEMBAR OBSERVASI SISWA
PRA SIKLUS & SIKLUS I,II PERTEMUAN Ke-1,2

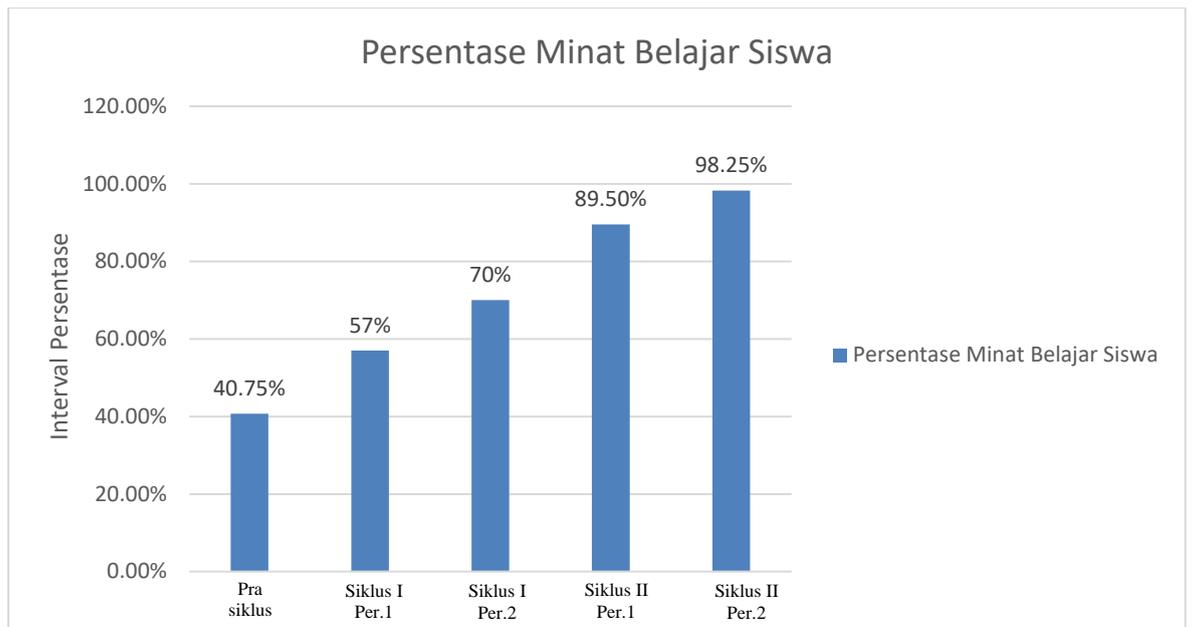
No.	Nama	Minat Belajar Biologi												Jlh Skor	Ket.	
		I			II			III			IV					
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1.	Ahmad Kusnadi															
2.	Amri Aditia															
3.	Arya Pratama															
4.	Bayu Saputra															
5.	Betti K. Siregar															
6.	Chika A. Safitri															
7.	Cyintiara Lestari															
8.	Dewi Melati															
9.	Dimas Aditiawan															
10.	Dimas Agustio															
11.	Dina N. Sari															
12.	Dwi Rizki Amelia															
13.	Egi Simanjuntak															
14.	Evelyn O. Siregar															
15.	Feri Ramadhani															
16.	Jaka Hidayat															
17.	Joko Syahputra															
18.	Juhi Pricillya															

19.	Kiki Aulia																		
20.	Muhammad Aditia																		
21.	Maulana Saputra																		
22.	Muhammad Taufik																		
23.	Melinda Natasha																		
24.	Misiah																		
25.	M. Rifai Siagian																		
26.	Nur Adna Amalia																		
27.	Nyai Desi Setia																		
28.	Putri Handayani																		
29.	Rian Pratama																		
30.	Rio R. Saputra																		
31.	Safina Aulia Putri																		
32.	Saqdia Puspa																		
33.	Siti Rahma																		
34.	T. Ricky Nouval																		
35.	Yohana Deli S.																		
36.	Zahra Andini																		
	Jumlah																		

	Jumlah Persentase						
--	----------------------	--	--	--	--	--	--

Jadi hasil kesimpulan rata-rata hasil observasi minat belajar siswa dituangkan kedalam table berikut :

No.	Aspek Yang Diamati	Pra Siklus	Siklus I		Siklus 2	
			Pert.I	Pert.II	Pert.III	Pert.IV
I.	Ada rasa suka dan senang pada pelajan biologi	35%	58%	65%	88%	98%
II.	Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara konstan	53%	65%	77%	93%	100%
III.	Ada kepuasan tersendiri kepada suatu aktivitas yang diminati	38%	50%	73%	90%	98%
IV.	Diaktualisasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan	32%	55%	65%	87%	97%
Jumlah persentase rata-rata		40,75%	57%	70%	89,5%	98,25%
		40,75%	63,5%		93,88%	



Pembahasan

Deskripsi Kondisi Awal

Pada kondisi awal minat belajar siswa pada kelas X-5 SMA Swasta PAB 8 Saentis yang diperoleh peneliti dengan menyebarkan angket pra siklus dan pengamatan yang dilaksanakan sebelum melaksanakan penelitian. Peneliti menemukan adanya masalah yaitu minat belajar siswa dalam belajar biologi yang belum optimal. Kurangnya minat belajar siswa dalam pelajaran biologi ini, teramati pada partisipasi minat siswa yang kurang saat belajar di kelas. Siswa merasa kesulitan karena selama ini guru di kelas masih menggunakan pembelajaran ceramah dan tugas. Saat pembelajaran aktivitas siswa cenderung tidak memperhatikan materi yang diajarkan, misalnya melamun, saat guru memberikan tugas siswa kurang sungguh-sungguh mengerjakan, dan saat tanya jawab dalam materi biologi banyak siswa yang salah menjawab. Hasil dari observasi pra siklus ini untuk minat belajar biologi siswa mencapai 40,75% yang mana kriteria pada perolehan ini dalam kriteria sedang.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada kondisi awal minat belajar siswa yang rendah maka diambil sebuah tindakan yaitu dengan diterapkannya model pembelajaran *role playing* (bermain peran) pada materi virus yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian

dilakukan Bersama teman sejawat untuk melakukan tindakan terhadap permasalahan yang ada dikelas, tindakan dilaksanakan dalam dua siklus yang mana setiap siklus berlangsung dalam dua pertemuan.

Dengan diterapkannya model pembelajaran *role playing*, merupakan upaya guru untuk dapat meningkatkan minat belajar biologi siswa , dengan adanya hal ini dapat membuat siswa lebih aktif dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Dan juga melalui pelaksanaan model role playing menumbuhkan perhatian dan perasaan senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti perlu diterapkannya model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran, dimana acuan ini terlaksana secara sistematis . Bermain peran (*Role Playing*) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk secara aktif mempraktikkan suatu drama yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Hasil minat belajar siswa dalam penelitian ini didapat melalui pengisian angket minat belajar siswa. Lembar observasi guru dan lembar observasi siswa di isi saat proses pembelajaran berlangsung. Observer pada penelitian ini dilakukan bersama dengan 8 teman sejawat. Empat orang teman sejawat bertugas mengamati proses pembelajaran siswa dan empat teman sejawat lainnya bertugas untuk mengamati aktivitas guru.

Berdasarkan hasil observasi minat belajar siswa dengan penerapan model *role playing* (bermain peran) pada siklus I dan siklus II, terlihat siswa mulai tertarik ketika guru meminta siswa untuk memainkan peran pada materi virus, siswa mulai memperhatikan pembelajaran dengan baik, hal tersebut dapat dilihat pada saat guru menjelaskan materi pelajaran dimana siswa focus dan tidak bermain dengan temannya. Walaupun ada satu atau dua siswa yang masih kurang fokus selama proses pembelajaran. Selain itu siswa merasa senang dan terlibat aktif dalam pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa penting dan dapat mempengaruhi keantusiasan dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Deskripsi Siklus I

Hasil minat belajar siswa pada siklus I pertemuan I menunjukkan bahwa minat belajar pada siswa kelas X-5 SMA PAB 8 Saentis mencapai persentase 57% yang masuk dalam kategori sedang. Pada pertemuan ke-2 skor minat belajar siswa mencapai persentase 70% dalam kriteria sedang. Pada pelaksanaan tindakan pada siklus I belum menunjukkan adanya pencapaian indikator peningkatan minat belajar siswa pelaksanaan model role playing terlihat belum maksimal. Hal ini terlihat ketika siswa diberikan tugas oleh guru untuk memperhatikan temannya pada saat peragaan skenario di depan kelas hanya beberapa siswa yang fokus memperhatikannya dan siswa yang lainnya masih asik dengan kegiatannya masing-masing. Karena masih terdapat beberapa masalah yang dianggap belum menunjukkan peningkatan minat belajar siswa maka peneliti melakukan tindakan lagi untuk melakukan tahap refleksi pada siklus I yang bertujuan memperbaiki beberapa kendala yang ada.

Deskripsi Siklus II

Minat belajar siswa kelas X-5 SMA PAB 8 Saentis pada siklus II pertemuan ke 1 yaitu sebesar 89,5% termasuk ke dalam kategori tinggi dan pada siklus II pertemuan II menunjukkan peningkatan angka persentase minat belajar siswa sebesar 98,25% termasuk kategori sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa pada siklus II ini telah tercapainya indikator keberhasilan peneliti berupa peningkatan minat belajar siswa. Pelaksanaan tindakan pada siklus II, selain terjadi peningkatan pada setiap siklus dalam beberapa pertemuan, hasil refleksi pada siklus I sudah terlihat hasil yang telah dirancang pada perencanaan pada refleksi siklus I.

Model Role Playing terbukti dapat meningkatkan minat belajar biologi siswa pada materi virus. Meskipun dalam prosesnya membutuhkan waktu yang tidak instan untuk menumbuhkan minat belajar siswa secara individu. Dari data terlihat bahwa persentasenya naik setiap siklus pertemuan. Berdasarkan dari hasil tindakan pada siklus II pertemuan ke-2, peneliti memutuskan untuk menghentikan siklus penelitian karena indikator keberhasilan sudah tercapai dan kendala yang terdapat pada refleksi I sudah terpecahkan setelah peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siklus II.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa kelas X-5 SMA swasta PAB 8 Saentis menggunakan model pembelajaran Role Playing dapat disimpulkan sebagai berikut : Minat belajar pada materi virus dengan mengaplikasikan model pembelajaran Role Playing yang dilaksanakan di SMA swasta PAB 8 Saentis meningkat. Dalam hal ini terlihat setiap pertemuan yang dilaksanakan dalam 2 siklus telah mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 80 % siswa kelas X-5 memperoleh nilai minat dalam kategori tinggi. Selain hal demikian juga dapat dilihat terjadinya peningkatan rata-rata minat belajar siswa kelas X-5 SMA swasta PAB 8 Saentis dari pra siklus ke siklus selanjutnya. Pada Pra siklus atau sebelum diberikan tindakan bahwa minat belajar siswa menunjukkan angka 40,75% dengan kategori minat belajar sedang, siklus 1 pertemuan 1 menunjukkan angka 57% dengan kategori sedang, pada siklus 1 pertemuan 2 menunjukkan angka 70% dengan kategori sedang juga. Pada siklus 2 pertemuan 1 menunjukkan angka 89,5% dengan kategori tinggi dan dilanjutkan pada siklus 2 pertemuan 2 menunjukkan angka 98,25% dengan kategori sangat tinggi. Minat belajar pada materi virus sebelum menerapkan model pembelajaran Role Playing pada SMA swasta PAB 8 Saentis berada pada kategori sedang dengan persentase nilai 40,75%. Minat belajar pada materi virus sesudah menerapkan model pembelajaran Role Playing pada SMA swasta PAB 8 Saentis berada pada kategori sangat tinggi dengan persentase nilai 93,88%. Menunjukkan bahwa Model *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan minat belajar biologi siswa pada materi virus.

DAFTAR PUSTAKA

- Endang, Komara. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama, 2014.
- Khaerani, Cahya. *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Konsep Pada Gerak Tumbuhan Di SMP Muhammadiyah Tangerang*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2010.

- Marleni, Lusi. "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang." *Jurnal Cendekia* 1, no. 1 (2016).
- Pratiwi, Irmadani, dan Dyah Ayu Puspitaningrum. "Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Rendah SDN Kupang Curahdami Bondowoso." *FKIP E-PROCEEDING*, 2018.
- Rahmi, Imelda, Nurmalina Nurmalina, dan Moh Fauziddin. "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Journal on Teacher Education* 2, no. 1 (2020).
- Saputri, Noni Marlinia. *Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS Melalui Strategi Role Playing Pada Siswa Kelas III Semester I SDN Tompegunung Tahun 2014/2015*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah, 2014.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Suwandi, Joko. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: PSKGJ-FKIP UMS, 2011.