

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM RESPIRASI
MANUSIA KELAS XI IPA SMA NEGERI 3 MAJENE**



**Oleh:
WAHYUNI
H0317346**

**Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**

2024

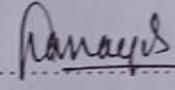
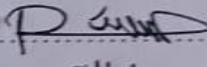
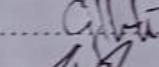
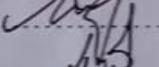
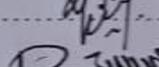
LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM RESPIRASI MANUSIA
KELAS XI IPA SMA NEGERI 3 MAJENE

WAHYUNI
NIM. H0317346

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Tanggal: 22 Februari 2024

PANITIA UJIAN

| | | |
|------------------|------------------------------------|---|
| Ketua Penguji | : Sari Rahayu Rahman, S.Pd., M.Pd. | (..... ) |
| Sekretaris Ujian | : Ramlah, S.Si., M.Sc. | (..... ) |
| Pembimbing I | : Dr. Jirana, M.Pd. | (..... ) |
| Pembimbing II | : M. Irfan, S.Pd., M.Pd. | (..... ) |
| Penguji I | : Nurhidayah, S.Pd., M.Pd. | (..... ) |
| Penguji II | : Ramlah, S.Si., M.Sc. | (..... ) |

Majene, ~~22~~ Februari 2024
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sulawesi Barat



Dr. H. Ruslan, M.Pd.
NIP. 19631231 199003 1 028

ABSTRAK

WAHYUNI: Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Respirasi Manusia Kelas XI IPA SMA Negeri 3 Majene. **Skripsi. Majene: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sulawesi Barat, 2024.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA di SMA Negeri 3 Majene pada materi sistem pernapasan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Metode pembelajaran *Role playing* sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA yang terdiri atas 2 kelas. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampling jenuh dengan kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah tes berupa soal pilihan ganda, rancangan proses pembelajaran (RPP) dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Uji hipotesis penelitian menggunakan uji t dengan prasyarat data terdistribusi normal dan homogen dengan bantuan program SPSS versi 25. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran *role playing* kelas eksperimen diperoleh nilai *post-test* rata-rata 78,43% dan kelas kontrol diperoleh nilai rata 73,75%, (2) uji hipotesis menunjukkan nilai Sig. (*2-tailed*) < 0,05 yaitu 0,014 berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada pengaruh penggunaan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem respirasi manusia kelas XI IPA SMA Negeri 3 Majene.

Kata Kunci: Metode pembelajaran *Role playing*, Hasil belajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses mengembangkan pengetahuan dan membudayakan manusia melalui nilai-nilai yang utama, dengan pendidikan, bangsa Indonesia dapat mewujudkan negara yang maju, diakui dan lebih baik dari sebelumnya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Hasibuan et al., 2022).

Pendidikan berperan sebagai sarana pengembangan individu maupun kelompok dalam menunjang ilmu pengetahuan yang telah berpengaruh terhadap penggunaan metode pembelajaran. Pendidikan adalah proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada orang lain sesuai standar yang telah ditetapkan (Azizi & Irwansah, 2020). Pendidikan terus-menerus dibangun dan dikembangkan agar proses pelaksanaannya menghasilkan generasi yang baik. Sama halnya dengan negara Indonesia menjadikan pendidikan sebagai dasar untuk terus berkembang dalam menghadapi kecanggihan teknologi dan informasi karena pendidikan merupakan hal penting yang harus diterapkan kepada anak-anak bangsa Indonesia sebagai generasi penerus (Sianturi & Siregar, 2023).

Keberhasilan proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh seorang guru yang melakukan transfer ilmu melalui proses pembelajaran di kelas, meliputi beberapa komponen yang saling terkait, antara lain guru, siswa, materi, dan metode pembelajaran. Kemampuan guru dalam memilih metode yang relevan dengan tujuan dan materi pembelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam pencapaian prestasi belajar siswa. Metode pembelajaran merupakan cara praktis dalam bentuk konkret berupa langkah-langkah yang digunakan oleh guru agar lebih efektif pelaksanaan suatu pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan (Hartati, 2022).

Penggunaan metode yang bervariasi dalam pembelajaran dapat menciptakan hasil belajar siswa yang baik. Hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan dapat diartikan sebagai peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya. Perubahan diarahkan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Isa et al., 2020).

Berdasarkan observasi pada kelas XI IPA di SMA Negeri 3 Majene, dapat dilihat bahwa hasil belajar biologi siswa masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni, kurangnya motivasi belajar siswa karena masih dipengaruhi oleh adanya covid-19 sehingga membuat hasil belajar rendah. Terlihat juga dalam proses pembelajaran yang berlangsung proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional, guru jarang menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan buku cetak untuk menjelaskan materi sehingga siswa terlihat pasif, siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Hasil wawancara dengan guru Biologi di SMA Negeri 3 Majene, dikatakan bahwa nilai siswa pada mata pelajaran Biologi khususnya pada materi sistem respirasi manusia masih sedikit siswa yang nilainya mencapai KKM. Nilai KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran tersebut adalah 75, dari 34 siswa kelas XI MIPA hanya 40% siswa yang nilainya mencapai KKM, sedangkan 60% siswa lainnya belum mencapai nilai KKM. Fakta lain saat pembelajaran berlangsung siswa kurang memperhatikan penjelasan guru pada setiap pelajaran, beberapa siswa sibuk berbicara dengan teman sebangku saat guru menjelaskan, kurang kesadaran siswa dalam pembelajaran biologi, siswa jarang mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran, dan kurang adanya kemauan siswa untuk mengembangkan pola pikir mereka. Sebagian besar guru yang mengajar menggunakan metode yang sifatnya monoton yaitu dengan menggunakan metode ceramah, sehingga siswa merasa jenuh, hal tersebut terlihat dari aktivitas siswa yang sebagian besar bermain selama proses belajar mengajar di kelas. Keadaan seperti ini membuat siswa beranggapan bahwa biologi

merupakan pelajaran yang membosankan akibatnya siswa tidak termotivasi dan kurang aktif untuk mempelajari Biologi dengan baik sehingga dalam proses belajar mengajar diperlukan suatu metode pembelajaran yang menarik untuk mempengaruhi hasil belajar.

Menurut Saputri dan Yamin (2022), metode pembelajaran yaitu cara yang dipilih guru dan dianggap sistematis dalam belajar agar terwujudnya tujuan pembelajaran dan berguna untuk pedoman guru dalam merancang sebuah kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran di kelas, efektifitas dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor siswa, faktor situasi dan faktor guru itu sendiri (Nuraiha, 2020). Penting untuk menemukan metode pembelajaran yang dapat melibatkan siswa untuk berfikir efektif. Guru perlu menentukan metode pembelajaran yang tepat guna mencapai tujuan pembelajaran yang baik. *Role playing* merupakan usaha penyampaian materi atau bahan ajar dalam sebuah pertunjukan, penampilan dan memperlihatkan peristiwa yang dialami oleh seseorang. Metode *role playing* dapat melibatkan aspek kognitif meliputi pemecahan masalah dalam proses pembelajaran, dengan *role playing* siswa yang awalnya pasif menjadi aktif, sehingga siswa berminat dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Wulandari et al., 2021).

Metode pembelajaran *role playing* adalah cara terbaik untuk mengembangkan keterampilan inisiatif, komunikasi, pemecahan masalah, kesadaran diri, dan kerja sama dalam tim dibandingkan pembelajaran konvensional (Siregar et al., 2019). Metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kelas karena metode ini menarik bagi siswa serta meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran ini memberikan kesempatan setiap anggotanya untuk mendapatkan pengalaman belajar, sehingga memperoleh siswa dalam membangun sendiri pengetahuannya (Sutiani et al., 2015).

Pelaksanaan *role playing* ini disertai dengan apron (karton bertuliskan nama peran) yang dikalungkan pada siswa sesuai perannya. Tujuannya adalah untuk memperjelas peran seorang siswa. Penggunaan kartu peran sebagai salah satu media pembantu dalam belajar sangat menunjang, apalagi diperankan sehingga berkesan hidup, bergerak serta dapat diamati langsung, sehingga membantu siswa

dalam menganalogikan dengan benda pada peristiwa yang diperankan. Kesan yang didapatkan siswa dengan penerapan metode *role playing* pada materi yang dipelajari akan lebih kuat, diharapkan dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat siswa, yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Respirasi Manusia Kelas XI IPA SMA Negeri 3 Majene**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Hasil belajar Biologi siswa rendah ditandai dengan banyaknya nilai siswa yang masih di bawah nilai KKM.
2. Rendahnya pemahaman konsep siswa sebagai akibat dari pola pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional.
3. Kurangnya inovasi yang dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar Biologi siswa di mana pembelajaran di sekolah hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini lebih terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan maka peneliti menentukan batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran yang diterapkan yaitu metode *role playing*.
- b. Hasil belajar yang akan digunakan adalah hasil belajar kognitif.
- c. Konsep yang diajarkan pada penelitian ini adalah sistem respirasi manusia.

2. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem respirasi manusia kelas XI IPA SMA Negeri 3 Majene?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem respirasi manusia kelas XI IPA SMA Negeri 3 Majene

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman mengenai pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar Biologi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik bagi sekolah dalam rangka peningkatan mutu proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Biologi.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan acuan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dengan menggunakan variasi metode sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi serta dapat membiasakan diri belajar aktif dan bekerja sama untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam materi pembelajaran Biologi.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang penerapan metode pembelajaran *role playing* serta memberikan informasi bagi peneliti selanjutnya.

F. Penelitian Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan penelitian ini, dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Bustanul Makmur Genteng, (Rofiq & Mashuri, 2021) . Hasil penelitian penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan metode *role playing*. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Rofiq dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan metode *role playin* terhadap hasil belajar sedangkan Perbedaan penelitian yang dilakukan Rofiq dengan penelitian ini terletak padatempat penelitiandan jenis penelitiannya.
2. Pengaruh metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 24 Bulukumba (Studi pada Materi Pokok Pencemaran Lingkungan, (Yunus, 2019). Penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode ceramah. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Yunus dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan Yunus dengan penelitian ini terletak pada tempat penelitian dan mata pelajaran yang digunakan.
3. Pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar kognitif ditinjau dari aktivitas belajar siswa, (Azizi & Irwansah, 2020). Hasil penelitian penggunaan metode *role playing* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan metode ceramah. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Azizi dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan Azizi dengan penelitian ini terletak pada tempat penelitian dan jenis penelitiannya.
4. Pengaruh metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar, (Aulia et al., 2022). Hasil penelitian penggunaan metode bermain peran (*role playing*)

memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan metode *role playing*. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Aulia dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan metode bermain peran (*role playing*) terhadap hasil belajar sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan Aulia dengan penelitian ini terletak pada tempat penelitian dan mata pelajaran yang digunakan.

5. Pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas VII SMP Swasta Bersinar, (Hartati, 2022). Hasil penelitian Penggunaan metode *role playing* memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan metode *role playing*. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Hartati dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan metode *role playing* terhadap hasil belajar sedangkan perbedaan penelitian yang dilakukan Hartati dengan penelitian ini terletak pada tempat penelitian dan materi yang digunakan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Metode *Role Playing*

a. Pengertian Metode *Role Playing*

Arti *role* secara harfiah adalah peranan, dan *play* adalah bermain. *Role playing* merupakan salah satu pengajaran berdasarkan pengalaman. *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan materi pembelajaran berdasarkan pada kreatifitas ekspresi siswa dalam mengekspresikan imajinasinya terkait dengan materi pelajaran yang dipelajari tanpa batasan kata dan gerak, tetapi tidak keluar dari bahan ajar. Penggunaan metode *role playing* di sekolah menjadikan siswa menjadi pribadi yang imajinatif, memiliki minat luas, mandiri dalam berfikir, rasa ingin tahu, penuh energi dan percaya diri serta siswa mampu meningkatkan kerjasamanya (Nurhasanah et al., 2016).

Pembelajaran *role playing* dalam dunia pendidikan merupakan salah satu metode penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan murid dengan memerankan tokoh hidup dalam kehidupan nyata ataupun sebagai benda mati. Metode pembelajaran *role playing* juga dikenal dengan nama metode pembelajaran bermain peran. Metode pembelajaran ini dimulai dengan pengorganisasian kelas secara berkelompok, masing-masing kelompok memperagakan atau menampilkan skenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi namun masih dalam batas skenario yang telah dibuat guru (Anwar et al., 2018).

Salah satu metode pembelajaran yang menitikberatkan pada siswa dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar adalah metode *role playing* (bermain peran). Metode pembelajaran *role playing* merupakan penyempurnaan dari metode pembelajaran yang membuat siswa memiliki banyak aktivitas. Metode *role playing* bertujuan agar siswa lebih senang dan antusias dalam belajar, lebih mudah memahami konsep yang dipelajarinya, dan hasil belajarnya juga meningkat (Aqliyah et al., 2015). Metode *role playing* salah

satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar bagi siswa. Siswa sangat antusias atau memperhatikan pelajaran jika pelajaran tersebut berkaitan dengan kehidupan sehari-hari di masyarakat. Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan melalui pengembangan imajinasi dan apresiasi siswa (Munir et al., 2017).

Metode pembelajaran role playing merupakan suatu metode yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa lainnya. Hal ini tentunya pembelajaran metode role playing memudahkan siswa atau siswa dalam menemukan dan memahami konsep-konsep sulit dengan mendiskusikannya dengan siswa lain. Metode pembelajaran role playing akan mengaktifkan kolaborasi kelompok yang mempunyai manfaat besar dalam menciptakan suasana kebersamaan dalam pembelajaran khususnya di dalam kelas (Aslah et al., 2023).

Metode pembelajaran role playing adalah kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswi untuk melakukan peran dengan menempatkan diri mereka dalam situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan mereka sendiri dan orang lain (Paudi, 2019). Metode role playing adalah salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas dan mengajarkan siswa untuk berperan langsung pada peristiwa yang terjadi pada mata pelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menyenangkan dan berorientasi pada siswa (Wahyuni et al., 2018).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan suatu cara yang digunakan dalam proses pembelajaran, dimana mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran mampu menjadikan siswa menjadi pribadi yang imajinatif, berfikir luas, dan mampu meningkatkan kerja sama yang baik serta dengan metode pembelajaran ini juga dapat membuat siswa dalam kelas menjadi lebih senang dan antusias dalam belajar, lebih mudah memahami materi yang dipelajarinya sehingga membuat hasil belajar siswa meningkat.

a. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Menurut Aqliyah (2015), dalam rangka menyiapkan suatu situasi bermain peran di dalam kelas, guru mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang berkaitan dengan kehidupan siswa agar mereka dapat merasakan masalah dan terdorong untuk mencari penyelesaian.
2. Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.
3. Menyusun tahap-tahap bermain peran.
4. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
5. Pemeranan, pada tahap ini para siswa mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran
6. Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
7. Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Role Playing*

Menurut Tarigan (2016), dalam metode terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1. Kelebihan Metode *Role Playing*

- a) Siswa melatih dirinya untuk memahami dan mengingat bahan yang akan diperankan.
- b) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi.
- c) Bakat yang terpendam pada diri siswa dapat dibina sehingga memungkinkan akan muncul generasi seniman dari sekolah.
- d) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik baiknya.
- e) Siswa memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- f) Bahan lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

2. Kekurangan Metode *Role Playing*

- a) Membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menyebabkan gerak pemain kurang bebas.
- c) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan sebagainya.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Hakikat belajar adalah perubahan diri seseorang setelah kegiatan pembelajaran selesai sedangkan proses pengaturan dan pengorganisasian lingkungan di sekitar siswa merupakan hakikat dari mengajar (Dina & Rasmuin, 2019). Proses perubahan perilaku pada individu terjadi karena adanya interaksi yang berlangsung antara individu dengan individu lainnya dalam waktu yang lama, sesuai dengan pengalaman yang dialami individu (Kasim, 2016). Belajar mengacu pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek yang menerima pelajaran. Belajar adalah suatu proses aktivitas otak dalam rangka menerima informasi, menyerapnya kemudian menuangkannya kembali yang pada akhirnya menghasilkan perubahan sikap atau perilaku (Fathurrohman, 2017, p. 4).

Beberapa ahli menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi melalui proses belajar. Belajar juga merupakan proses mengubah perilaku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Situasi belajar yang baik terdiri dari seperangkat pengalaman belajar yang kaya dan beragam yang menyatukan tujuan dan karir dalam interaksi dengan lingkungan. Suatu kegiatan akan menjadi pembelajaran apabila memiliki ciri-ciri, yaitu: 1) perubahan tingkah laku, 2) perubahan yang terjadi karena latihan dan pengalaman, dan 3) perubahan yang terjadi bersifat permanen Burton (Sumarsono et al., 2020, p. 2.).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan konsep yang tidak dapat dihilangkan dalam proses belajar mengajar (pembelajaran). Proses tersebut melibatkan aktivitas otak seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu satu dengan individu lainnya.

b. Pengertian Hasil Belajar

Istilah belajar, merupakan hasil penguasaan pengetahuan yang dinyatakan dalam bentuk perubahan perilaku yang ditunjukkan dalam berbagai aspek kehidupan. Terdapat beberapa aspek yang harus dicapai siswa selama belajar di sekolah yaitu aspek kognitif, psikomotor dan afektif (Sinar, 2018, p. 20). Hasil belajar dalam kegiatan belajar mengajar tidak saja dipandang dari sudut kognitif akan tetapi juga dari sudut efektif dan psikomotor. Biasanya hasil belajar dinyatakan dalam bentuk nilai dengan menggunakan tes. Maksud tes yang utama adalah untuk mengukur hasil belajar. Tes juga dipergunakan untuk menentukan seberapa jauh hasil belajar siswa tentang materi yang telah dipelajari, karena itu tes dapat digunakan sebagai penilaian dalam penentuan tingkat pencapaian (Tarigan, 2016).

Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Penurunan hasil belajar siswa tidak hanya faktor dari model pembelajaran yang diberikan oleh guru tetapi juga dari faktor siswa itu sendiri, sumber belajar, sarana dan alat media yang tersedia, dan faktor lingkungan (Oktavia & Sari, 2020). Hasil belajar adalah kemampuan yang di peroleh anak setelah melakukan kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, karena hasil belajar menjadi salah satu tolok ukur proses pembelajaran yang telah dilaksanakan (Said, 2019).

c. Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik (Aslah et al., 2023). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya, keterampilan dan sikap dalam melakukan dan menyelesaikan suatu hal setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Zaini, 2019).

Menurut Ulfah & Arifudin (2021), menjelaskan bahwa terdapat ketiga ranah-ranah dalam hasil belajar, yaitu:

1. Kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, yaitu sebagai kemampuan menyerap makna materi yang dipelajari. Pengertian ini menjelaskan sejauh mana siswa

mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami apa yang dibaca, dilihat, dialami atau dirasakannya.

2. Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari penerimaan partisipasi, penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup. Sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik. Jadi sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya.

3. Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, dan kreativitas. keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu. Melatih keterampilan proses secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

Menurut Mulatsih (2021), ranah kognitif terdiri atas beberapa aspek yaitu:

- a. Menghafal (C1), tingkatan paling rendah pada proses kognitif adalah menghafal yang didefinisikan sebagai penarikan kembali informasi yang pernah diterima dan telah tersimpan dalam memori pada waktu yang lama.
- b. Memahami (C2), memahami berarti dapat menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki untuk memberi makna sesuatu, bisa menunjukkan keterkaitan pengetahuan yang telah dimiliki dengan hal yang baru maupun kemampuan mengintegrasikan pengetahuan baru dalam konsep yang telah diketahui peserta didik.
- c. Mengaplikasikan (C3), aspek merupakan kemampuan menggunakan suatu prosedur untuk melakukan suatu pekerjaan atau menyelesaikan suatu permasalahan.
- d. Menganalisis (C4), aspek ini mengacu pada kemampuan memeriksa suatu permasalahan atau objek dan menguraikan menjadi komponen-komponennya

serta menentukan hubungan antar komponen-komponen tersebut.

e. Mengevaluasi (C5), aspek ini merupakan kemampuan untuk memberikan pertimbangan yang mengacu pada standar atau kriteria yang telah ditentukan.

f. Mencipta (C6), aspek ini mengacu pada kemampuan menggabungkan beberapa faktor dan mengkoordinasikan faktor-faktor tersebut dengan pola tertentu menjadi satu kesatuan yang pada awalnya tidak terlihat pada masing-masing faktor tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melalui proses pembelajaran pada materi tertentu sehingga guru dapat mengetahui sejauh mana materi yang dapat dipahami oleh siswa. Hasil belajar juga dapat dinyatakan dengan skor atau angka yang diperoleh dari tes hasil belajar yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran.

a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Raresik et al., 2016), ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

1. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi:

a) Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh)

Faktor jasmani adalah faktor yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri.

b) Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, kematangan dan kesiapan).

Faktor Psikologi merupakan faktor hasil belajar yang berasal dari diri peserta didik itu sendiri.

2. Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar peserta didik yang meliputi:

a) Faktor keluarga meliputi (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga). Peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua dalam mendidik anak-anaknya, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan, ini akan berpengaruh pada proses belajar di kelas.

b) Faktor sekolah meliputi (metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dan disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah).

c) Faktor masyarakat meliputi (kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat). Masyarakat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Pengaruh ini terjadi karena keberadaan peserta didik yang tidak lepas dari peran masyarakat. Lingkungan masyarakat yang baik akan berdampak baik terhadap seseorang, namun jika lingkungan masyarakatnya kurang baik maka akan berdampak buruk terhadap seseorang.

3. Materi Sistem Pernapasan

Materi sistem pernapasan akan diajarkan pada kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Majene sesuai dengan kompetensi inti dalam kurikulum 2013 yaitu:

- a. KI-1 dan KI-2: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- b. KI 3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- c. KI4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan

Adapun kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 yang berhubungan

dengan sistem pernapasan yaitu kompetensi dasar 3.8 yaitu:

- 1) Kompetensi dasar 3.8: Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem respirasi manusia dalam kaitannya dengan bioproses dan gangguan fungsi yang dapat terjadi pada sistem respirasi manusia.

a. Sistem pernapasan

Sistem pernapasan adalah organ yang digunakan untuk pertukaran gas yang dibutuhkan metabolisme dalam tubuh. Sistem pernapasan berperan untuk menukar udara ke permukaan dalam paru. Diafragma menarik udara masuk dan juga mengeluarkannya. Sistem ini sangat penting karena tanpa oksigen yang masuk ke bagian tubuh manusia dari proses yang dihasilkan pada sistem pernapasan, maka aktivitas dalam tubuh makhluk hidup tidak dapat berlangsung (Putri, 2020).

Sistem pernapasan pada manusia memiliki beberapa fungsi yaitu:

- 1) Mengambil oksigen (O_2) dari atmosfer ke dalam sel-sel tubuh.
- 2) Melepakan karbon dioksida (CO_2) yang di hasilkan oleh sel- sel tubuh atmosfer.
- 3) Merupakan jalur untuk pengeluaran air panas.
- 4) Membantu mempertahankan keseimbangan asam-basa dengan mengubah jumlah CO_2 dan H_2CO_3 sebagai penghasil ion H^+ .
- 5) Memungkinkan berbicara menyanyi atau pembentukan vokal lainnya.

b. Organ pernapasan Manusia

Pernapasan pada manusia dilakukan melalui alat perapasan yang terdiri dari beberapa organ sebagai berikut:

1. Hidung memiliki struktur dilapisi dengan kapiler; menghangatkan udara sampai $37^\circ C$ - mengeluarkan lendir; melembabkan dan menyaring udara dilapisi dengan silia menyaring kotoran di udara yang berfungsi menghangatkan, melembabkan dan menyaring udara yang masuk ke sistem pernapasan.
2. Faring memiliki struktur selaput kedudukannya tegak lurus antara basis krani dan vertebrae yang berfungsi untuk jalur yang menghubungkan rongga hidung ke trakea.
3. Laring memilki struktur selaput kedudukannya tegak lurus antara basis krani

dan vertebrae yang berfungsi untuk menghasilkan suara untuk komunikasi.

4. Trakea memiliki struktur tabung hampa dikelilingi oleh tulang rawan yang kuat, fleksibel berbentuk C, dilapisi dengan silia, dilapisi dengan sel yang mensekresi lendir yang berfungsi untuk memungkinkan udara untuk melewati dari faring ke dalam paru-paru cincin tulang rawan mencegah trakea tidak runtuh dan menyediakannya dengan dukungan sel yang mensekresi lendir

5. Bronkus memiliki struktur cabang dari trakea cabang berongga dikelilingi oleh cincin tulang rawan dilapisi dengan silia dan sel mensekresi lendir yang berfungsi untuk membawa udara ke paru-paru.

6. Bronkiolus memiliki struktur cabang dari bronkus, bronkiolus besar mengeluarkan lendir dan dilapisi dengan silia yang berfungsi untuk mengurangi ukuran dan membawa udara ke alveolus

7. Alveolus memiliki struktur berupa kumpulan kantung udara kecil berongga, ujung bronkiolus terkecil dikelilingi oleh jaringan luas kapiler struktur yang sangat kecil dengan luas permukaan yang sangat tinggi yang berfungsi untuk tempat pertukaran gas.

c. Mekanisme pernapasan pada manusia

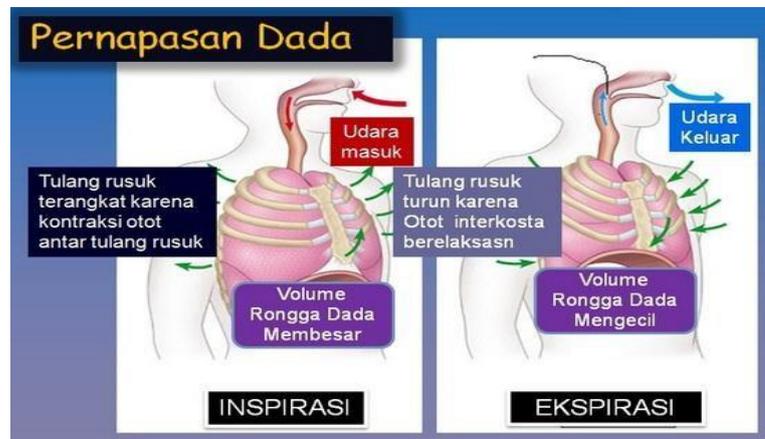
Menurut Mukarramah (2019), proses pernapasan selalu terjadi dalam dua siklus, yaitu menghirup udara (inspirasi) dan menghembuskan udara (ekspirasi). Berdasarkan cara melakukan inspirasi dan ekspirasi serta tempat terjadinya, manusia dapat melakukan dua mekanisme pernapasan, yaitu pernapasan dada dan pernapasan perut.

a. Pernapasan Dada

Pernapasan dada disebut juga pernapasan tulang rusuk. Proses inspirasi diawali dengan berkontraksinya *Musculus interkostalis* (otot antar tulang rusuk), sehingga menyebabkan terangkatnya tulang rusuk. Keadaan ini mengakibatkan rongga dada membesar dan paru-paru mengembang. Paru-paru yang mengembang menyebabkan tekanan udara rongga paru-paru menjadi lebih rendah dari tekanan luar, sehingga udara dari luar masuk ke dalam paru-paru.

Proses ekspirasi berlangsung pada saat *Musculus interkostalis* berelaksasi sehingga tulang rusuk turun kembali. Keadaan ini mengakibatkan rongga dada menyempit, dan paru-paru mengecil. Paru-paru yang mengecil menyebabkan

tekanan udara dalam rongga paru-paru menjadi lebih tinggi dari tekanan udara luar, sehingga udara keluar dari paru-paru.



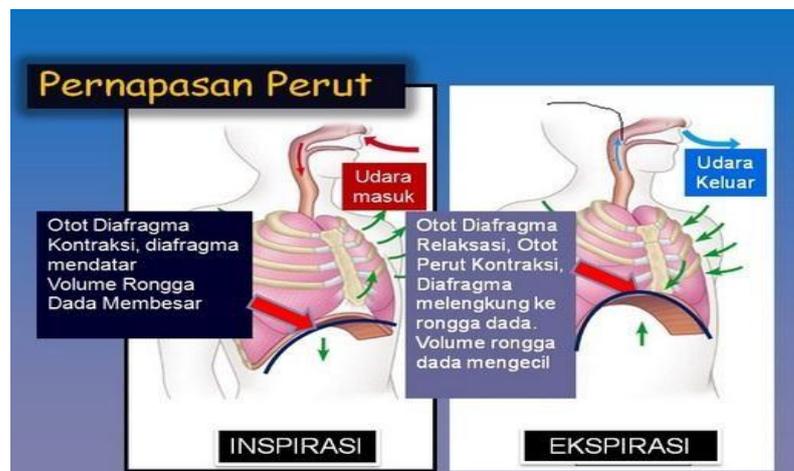
Gambar 2.1. Gambar Pernapasan Dada

<https://images.app.goo.gl/9xExn7CgT2noBUVD8>

b. Pernapasan Perut

Mekanisme proses inspirasi pernapasan perut diawali dengan berkontraksinya otot diafragma, sehingga diafragma yang semula melengkung berubah menjadi datar. Keadaan diafragma yang datar mengakibatkan rongga dada dan paru-paru mengembang. Tekanan udara yang rendah dalam paru-paru menyebabkan udara dari luar masuk ke dalam paru-paru.

Proses ekspirasi terjadi pada saat otot diafragma berelaksasi, sehingga diafragma kembali melengkung. Keadaan melengkungnya diafragma mengakibatkan rongga dada dan paru-paru mengecil, tekanan udara dalam paru-paru naik, sehingga udara keluar dari paru-paru



Gambar 2.2. Gambar Pernapasan Perut

<https://www.google.com/imgres>

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi pernapasan

Menurut Ariestianta (2013), faktor yang memengaruhi pernapasan, antara lain tingkat perkembangan (usia), gaya hidup, status kesehatan, dan obat tertentu (narkotik) serta lingkungan.

1. Perkembangan (usia)

Saat bayi lahir, terjadi perubahan system pernapasan menjadi terisi udara dan paru mengalami pengembangan. Selain itu, perubahan terjadi pula pada laju pernapasan.

2. Kebiasaan Merokok

Salah satu dari gaya hidup masa kini yaitu kebiasaan merokok dengan kira-kira 90% dari kanker paru-paru timbul sebagai akibat dari penggunaan tembakau.

3. Status Gizi

Status gizi merupakan keadaan tubuh sebagai akibat konsumsi makanan dan zat-zat gizi.

4. Obat-obatan

Narkotik seperti morfin dan meperidin hidroklorida (Demerol) menurunkan frekuensi dan kedalaman pernapasan karena mendepresi pusat pernapasan pada medulla.

5. Lingkungan

Ketinggian tempat, suhu (panas dan dingin), dan polusi dapat memengaruhi oksigenasi, semakin tinggi suatu tempat, semakin rendah tekanan oksigen (PaO_2) pada pernapasan individu. Hal ini menyebabkan orang yang berada di ketinggian memiliki pernapasan lebih cepat dan lebih dalam.

e. Kelainan/penyakit pada sistem pernapasan

Menurut Rijal (2020), macam-macam gangguan pada sistem pernapasan yakni sebagai berikut:

a. *Asma* adalah penyempitan pada saluran pernapasan yang disebabkan oleh faktor lingkungan seperti asap rokok, debu, bulu hewan peliharaan, dan lain-lain. Penyempitan yang terjadi pada saluran pernapasan menyebabkan penderita penyakit asma kesulitan untuk menghirup cukup udara.

b. (TBC) adalah infeksi yang disebabkan karena bakteri *Mycobacterium*

tuberculosis. Gejala dari penyakit TBC yaitu mudah lelah, berat badan turun drastis, lesu, hilang nafsu makan, demam, berkeringat di malam hari, sulit bernapas, sakit pada bagian dada, dan batuk berdarah.

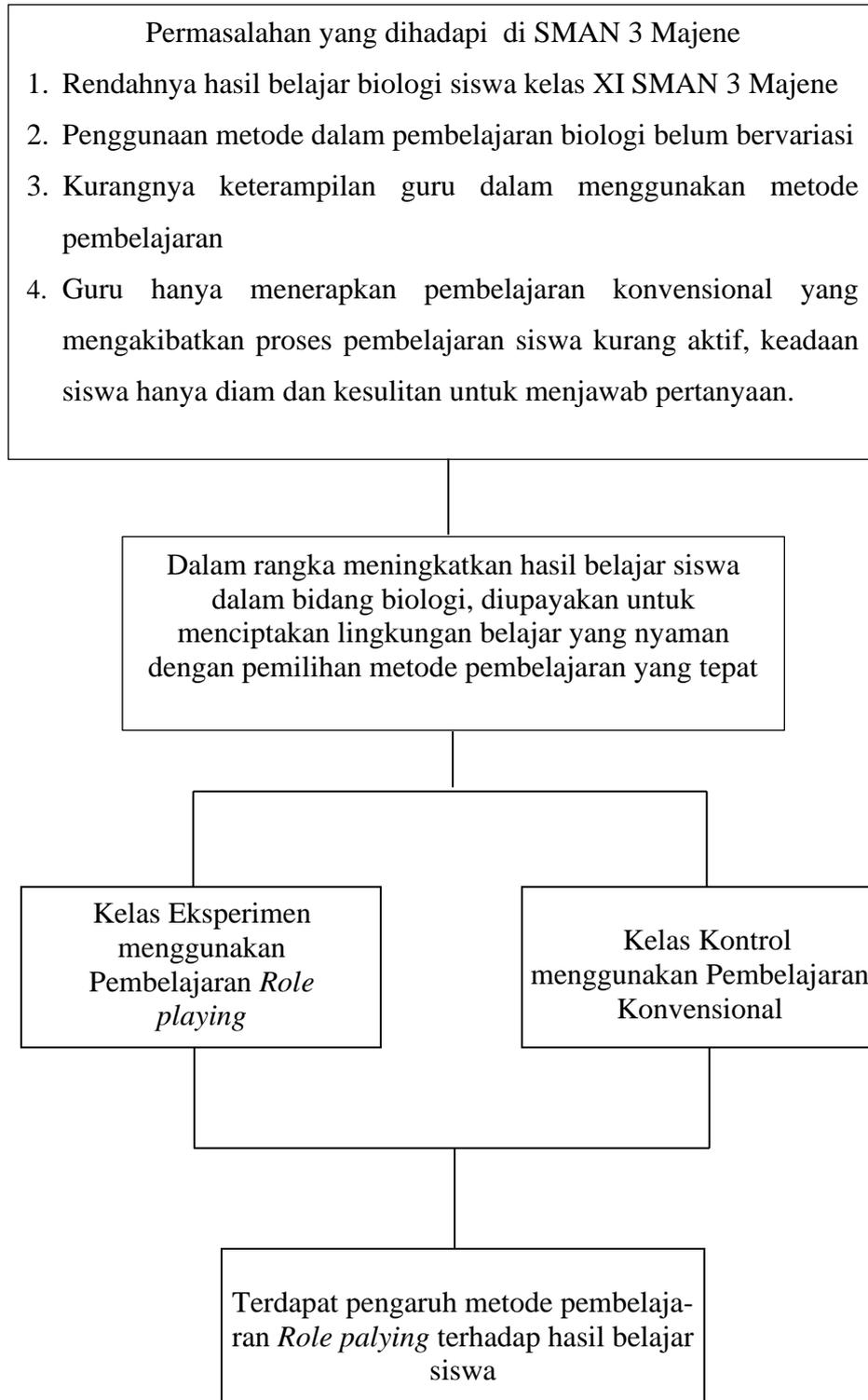
c. Kanker paru-paru adalah kerusakan pada jaringan paru-paru yang disebabkan pertumbuhan sel-sel yang tidak terkontrol pada jaringan dalam paru-paru. Gejala orang yang menderita kanker paru-paru yaitu batuk disertai darah, berat badan berkurang drastis, napas menjadi pendek, dan sakit pada bagian dada. Kanker paru-paru dapat terjadi karena faktor keturunan dan faktor lingkungan seperti merokok (aktif dan pasif), menghirup debu asbes, dan udara yang terpolusi.

d. *Influenza* merupakan suatu keadaan di mana hidung, beringsus, bersin-bersin, tenggorokan meradang, sakit kepala, demam, otot terasa sakit dan lelah. Influenza disebabkan oleh infeksi virus pada saluran pernapasan atas.

e. *Bronkritis*, yaitu peradangan pada lapisan dinding bronkus (cabang tenggorokan) yang disebabkan oleh virus. Penyebab lainnya adalah asap rokok, debu atau polutan udara. Peradangan ini menimbulkan batuk yang dalam dan menghasilkan dahak abu-abu kekuningan dari paru-paru.

f. *Pneumonia*, yaitu suatu peradangan pada paru-paru khususnya pada alveolus yang disebabkan oleh bakteri, virus atau jamur. Akibat peradangan tersebut, alveolus dipenuhi nanah, lendir atau cairan lainnya sehingga oksigen sulit mencapai aliran darah.

B. Kerangka Pikir



Gambar 2.3. Gambar Kerangka Pikir Penelitian

C. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan metode pembelajaran *Role playing* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem respirasi manusia kelas XI SMAN 3 Majene.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqliyah, I. N., Sa'diyah, M., & Marasabessy, Y. (2015). Pengaruh Penerapan *Role playing* terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V MI pada pembelajaran IPS. *Jurnal PGMI-Fakultas Agama Islam UIKA Bogor*, 1 (3), 209-228. <http://ejurnal.uikabogor.ac.id/index.php/attadip/article/download/149/ind>
- Aulia, C., Intana, S., R., H., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Metode Bermain peran terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Of Classroom Action Research*, 4, (1), 58-62. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/1402/1035>
- Anwar, H., Syahribulan., & Basri, M. (2018). Pengaruh Penerapan Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Murid Kelas V. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3, (2), 486-495. <https://journal.unismu.ac.id/index.php/jkpd/article/view/1415>
- Azizi, A., & Irwansah. (2020). Penerapan Metode *Role playing* terhadap Hasil Belajar Kognitif ditinjau dari Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Biologi*, 8, (2), 229-235. <http://jurnal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/19496>
- Aslah. H., Rani. M. I., & Anwar. F. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran *Role playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 22 Banda Aceh. *Jurnal of Technology and literacy in Education*. 2 (1), 10-6. <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/jtle/article.view/257/199>
- Ariestianta, N. (2013). Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Gangguan Fungsi Faal Paru pada Pekerja bagian Finishmill dan Packertonasa 2 & 3 pada PT. Semen Tonasa. (Skripsi). Fakultas Kesehatan, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Basri, H. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran *Role playing*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*.
- Basuki, I., & Hariyanto. (2016). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dina, P. A. E., & Rasmuin. (2019). Implementasi Metode *Role playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII C Mata Pelajaran IPS MTsN Batu. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 8 (2), 87-101. <https://journal.stimsyk.ac.id/index.php/almanar/article/download/117/106>
- Fathurroman, M. (2017). *Pengembangan PKN di Sekolah Dasar untuk PGSD dan Guru SD*. Yogyakarta: Nuha Litera.

- Faiza. (2014). Pengaruh Penerapan Metode *Role playing* dengan Pendekatan Konsep terhadap Hasil Belajar Koloid. *Jurnal Chemistry in Education*, 3, (1), 2252-6609. <http://journal.unnesa.ac.id/sju/index.php/chemined>
- Hartati, R. (2022). Pengaruh Metode *Role playing* terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Bersinar. *Jurnal Pendistra*, 5, (2), 99-104. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/PENDISTRA/article/view/2358>
- Hasibuan, L., W., V. Sinaga, C., V. & Thesalonika, E. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 095130 Senio Bangun. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, (6), 217-223. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8135>
- Harahap, F., Napitupulu, M., Sitepu, J., Simanjorang, M., Nurhazlindah, F., Simarmata, R., Simatupang., Amrizal., Nilawatu. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran *Role playing* untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 1, (4), 535-552. <https://publishherqu.com/index.php/pediaqu>
- Isa, V., Manggoa, M. A., & Meha, A. M. (2020). Pengaruh Pembelajaran *Role playing* Berbantuan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII SMP Negeri Mandala Raimanuk. *Jurnal Pendidikan dan Sains Biologi*, 3 (2), 83-91. <http://jurnal.pendidikanbiologiukaw.ac.id/index.php/JIBUKAW/article/view/62>
- Kasim, M. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Mengartikan Surat-surat Pendek melalui Metode *Card Sort* Mapel Qur'an-Hadits Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 16 Semarang Tahun Pelajaran 2015-2016 (Doctoral dissertation, UIN Walisongo). <https://eprints.walisongo.ac.id/eprints/6141>
- Larasati, F., Mashari, A & Nureva. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran *Role Playing* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 6 (1), 15-19. <https://journal.stkipalitb.ac.id/index.php/ajp>
- Mukarramah, N. (2019). Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan pada Manusia dengan Penerapan Model *Talking Stick* dan Media *Audio Visual* di SMPN 4 Bandar Baru T.P 2019/2020. (Skripsi). Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh.
- Mulatsih, B. (2021). Penerapan Taksonomi Bloom Revisi Pada Pengembangan Soal Kimia Ranah Pengetahuan. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(1), 1–10. <https://jurnal-dikpora.jogjaprov.go.id>

- Munir, Fatiqin,A., & Kendi, I. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode *Role playing* Azharyah Palembang. *Jurnal Florea*, 4 , (1), 36-41. <http://repository.redefatah.ac.id/5582/1/document%2821%29.pdf>
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. Penerapan Metode *Role playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada Materi Hubungan Makhluk hidup dengan lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1 (1), 611-620. <https://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah/article/download/2992/205>
- Nuraiha. (2020). Pelaksanaan Metode Pembelajaran Variatif pada Pembelajaran AL-Quran MAN 1 Tanjung Jabung Timur Kabupaten Tanjab Timur. *Jurnal Literasiologi*, 4, (1), 40-50. <https://jurnal.literasikitaindonesia.com/index.php/literasiologi/article/download/132/151/548>
- Nurhandayani. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran (*Role playing*) dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa SD. *Jurnal Nubin Smart*, 1, (1), 191-200. <https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj>
- Oktavia, R. D., & Sari, M. (2020). Pengaruh Pembelajaran Langsung dengan Penggunaan Biopori Sebagai Sumber Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ekosistem. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7 (1), 43-52. <https://doi.org/10.31849.bl.v7il.4008>
- Putri, D. R. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* pada Materi Sistem Pernapasan untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa SMAN 11 Banda Aceh. (Skripsi). Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Paudi, Z. I. (2019). Penerapan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7 (2), 111-120. <https://Doi.org/https://Doi.org/10.24815/Jpsi/.V7i2.14022>
- Rijal, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiri Terbimbing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Kelas XI SMAN 14 Gowa (Skripsi) Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Raresik, K. A., Dibia, I. K., & Widiyana, I. W. (2016). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sd Gugus VI. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 4(1), 3. <https://ejournal.undiksha.ac.i>
- Rofiq, A., & Mashuri, I. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode *Role playing* terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Bustanul Makmur Genteng. *Jurnal Pendidikan Agama islam*, 1 (1). 1-11.

<http://ejournal.iaiibrahim.ac.id/index.php/mumtaz/article/download/11/23/780>

- Siregar, S. K., Hasibuan, E. R., & Ritonga, N. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran dengan Berbantuan Media Berbasis Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI MIA SMAN 2 Sei Kanan. *Jurnal Jomas*, 1 (3), 31-35. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/berkala/article/download/1718/1646>
- Saputri, R., & Yamin. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* terhadap Hasil Belajar Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (4), 7275-7280. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3472>
- Said. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran *Role playing* untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas VI SD 2 Padurenan. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2 (1), 9-17. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/index>
- Sutiani, S., Nurhayati, S., & Widiyatmoko, A. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* pada Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII Tema Global Warming dan Dampaknya bagi Ekosistem. *Jurnal Unnes Science Education*, 4 (3), 945-951. https://scholar.google.co.id/scholar_url?url=https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/download/8837/5781&hl=id&sa=X&ei=Nxa4Y8jWK86vywS1g6foAw&scisig=AAGBfm0E51DtaQgnzh4444VcXyAxQSFw&oi=scholar
- Sulandari. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif . *Journal Of Educational Chemistry*, 2 (2), 2685-4880. <https://www.journal.walisongo.ac.id/index.php/jec>
- Sianturi, S, A., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas VIII di SMP Negeri 3 Paranginan. 6 (3). <http://journaluniversitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
- Sari, N., D., Marhadi, M., M., & Rudi, L. (2023). Efektivitas Penerapan LKPD Berbasis Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MIA pada Materi Hakikat Ilmu Kimia. *Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia*, 12 (2), 2301-5934. <https://ejournal.unib.ac.id/juridikdasunib/article/download/24149/11894>
- Sumarsono, P., Inganah, S., Iswatiningsih, D., & Husama. (2020). *Belajar dan Pembelajaran di Era Milenial*. Malang: UMM Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Yogyakarta:CV Budi Utama.

- Tarigan, A. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran *Role playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 5 (3), 102-112. <https://media.neliti.com/media/publications/258217-oenerapan-model-pembelajaran-role-playing-8344289c.pdf>
- Ulfah & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Efektif, Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2 (1), 1-9. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/download/88/51>
- Wahyuni, I., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model Pbl Berbantuan *Role Playing* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 356–363. <https://Doi.Org./https://Doi.Org./10.23887/Jisd.V2i4.16152>
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran *Role playing* Berbantu Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7 (2), 283-290. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/berkala/article/download/1718/1646>
- Yunus, S. R., Sudarto., & Ardianto, R. (2019). Pengaruh Pembelajaran Bermain Peran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 24 Bulukumba (Studi pada Materi Pokok Pencemaran Lingkungan). *Jurnal IPA Terpadu*, 3 (1), 12-19. <https://ojs.unm.ac.id/ipaterpaduarticle/viewFile/11139/6534>
- Zaini, H. D. D. H. H. (2019). Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Digital Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Logika Matematika. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 816–825. <https://journal.institutpendidikan.ac.id>