

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MAHASISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING*

Tri Maniarta Sari\*<sup>1</sup>, Ernawati<sup>1</sup>, Ardianto<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Sembilanbelas November Kolaka,  
Jl. Pemuda No. 339, 93561, Telp (0405) 2321132, Fax (0405) 2324028

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Bulukumba,  
Jl. Ir. Soekarno No. 17, 92513, Telp (0413) 81481, Fax (0413) 81484

\*e-mail: [trimaniarta@gmail.com](mailto:trimaniarta@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini merupakan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan tujuan untuk melihat peningkatan keterampilan hasil belajar kognitif mahasiswa yang telah dibelajarkan. Penelitian ini dilakukan di Universitas Sembilanbelas November Kolaka. Subjek dari penelitian ini yaitu mahasiswa angkatan 2018 kelas A yang menempuh matakuliah Biokimia dengan jumlah mahasiswa sebanyak 32 orang. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Data hasil belajar kognitif diperoleh dari hasil tes *essay* yang didukung hasil observasi, dan pengerjaan LKM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa.

**Kata kunci**— Hasil Belajar Kognitif, Model Pembelajaran, dan Role Playing

## Abstract

*This study aims to see the improvement of students' cognitive learning outcomes skills of students who are taught with the Role Playing learning model. This research was conducted at the University Sembilanbelas November Kolaka. The subjects of this study were students of class 2018 offering A who took the Biochemistry course with 32 students. This research is a research with a qualitative approach to the type of classroom action research (PTK). Cognitive learning outcome data obtained from essay test results supported by observations, and work on LKM. The results showed that the Role Playinh learning model was able to improve student cognitive learning outcomes.*

**Keywords**— cognitive learning outcomes, learning model and Role Playing

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah investasi dalam peradaban untuk suatu bangsa. Sumber daya manusia yang berkualitas hanya dapat dihasilkan oleh pendidikan yang berkualitas. Karena itu, kualitas pendidikan juga mencerminkan kemajuan bangsa. Hingga dekade ini, masyarakat Indonesia masih dihadapkan pada masalah rendahnya kualitas

pendidikan. Ini setidaknya tercermin dalam hasil penelitian skala internasional yaitu PISA (*Programme for International Student Assessment*) ada tahun 2018 dengan menempatkan Indonesia di nomor 74 dari total 79 negara yang diuji. Dimana PISA merupakan *research* yang diadakan oleh OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*). Penelitian 3 tahun ini dimaksudkan untuk menguji kemampuan akademik siswa berusia 15-16 di bidang matematika, sains, dan membaca.

Hal ini juga mendukung hasil dari observasi dan studi lapangan yang dilakukan pada mahasiswa pendidikan biologi semester 3 yang memprogram mata kuliah Biokimia memiliki literasi yang rendah, serta hasil belajar kognitif yang rendah. Hal ini terlihat dari hasil tes yang diberikan dan menunjukkan hasil belajar kognitif masih rendah. dalam hal ini pemahaman atau kognitif mahasiswa masih pada tatanan C1 hingga C4. Oleh karena itu peneliti mencari solusi untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa.

Kondisi di atas, membuat pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) berusaha membuat berbagai terobosan kebijakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia. Salah satu kebijakan yang dianggap relevan untuk meningkatkan kualitas adalah perubahan kurikulum. Perubahan kurikulum ini dianggap suatu keharusan, karena kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai konten dan materi pelajaran serta metode yang digunakan untuk memandu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar [1]. Selain itu, kurikulum yang benar harus dapat menyesuaikan dengan situasi dan tantangan yang dihadapi oleh bangsa baik secara internal maupun eksternal. Kurikulum inipun harus menyesuaikan dengan program studi dan juga materi yang disesuaikan, tidak terkecuali dengan materi biologi.

Pembelajaran biologi yang selalu berkaitan dengan lingkungan dan makhluk hidup membutuhkan model pembelajaran yang sesuai agar dapat dengan mudah memahami materi secara sistematis. Selain berkaitan dengan lingkungan dan makhluk hidup pembelajaran biologi pada beberapa materi bersifat abstrak dalam hal ini terdapat proses yang tidak dapat dilihat secara kasat mata sehingga harus di visualisasikan agar dapat mudah untuk dipahami. Harapannya pembelajaran biologi tidak hanya penguasaan kumpulan-kumpulan teori yang ada tetapi dapat mencapai proses penemuan. Pembelajaran biologi memerlukan metode yang menekankan pada kegiatan belajar siswa yang aktif sehingga dapat membantu membangun konsep siswa dan dapat disimpan dalam memori jangka panjang siswa. Sehingga ketika proses pembelajaran terjadi guru bertindak sangat penting dalam prosesnya, dimana dalam prosesnya guru bertindak sebagai fasilitator [2].

Keberhasilan guru dalam mengelola proses belajar mengajar tidak lepas dari kompetensi yang dimilikinya. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru adalah kompetensi pedagogik, dimana kompetensi ini menitik beratkan bagaimana seorang guru dapat memilih model pembelajaran yang tepat serta bagaimana seorang guru menguasai kelas. Sebagai agen pembelajaran, guru memiliki peran sebagai fasilitator, motivator, dan pembelajaran inspirasional bagi siswa [3]. Ini berarti bahwa keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran sangat tergantung pada pemilihan model pembelajaran yang dipilih oleh guru.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* merupakan suatu cara penguasaan materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan cara memerankan

---

diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Bermain peran mengandung unsure permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok serta melibatkan langsung dalam pembelajaran [4]. Model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan antusias siswa dalam proses belajar sehingga dengan proses menyenangkan yang telah dilakukan siswa dapat memahami konsep-konsep dengan mudah. Serta siswa tidak merasa jenuh ataupun bosan dalam mempelajari materi biologi khususnya materi biokimia yang cenderung abstrak dalam hal ini tidak terlihat dengan kasat mata.

Berdasarkan hasil observasi mahasiswa yang memprogram mata kuliah Biokimia belum pernah mendapatkan pengalaman pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Dalam hal ini penulis ingin mencoba menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam kegiatan perkuliahan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode *role playing* menuntut peran siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya duduk pasif mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi berperan serta menunjang tercapainya kunci pembelajaran yaitu bertanya. Siswa dituntut menyelidiki atau mempelajari sendiri suatu materi tanpa mendapatkan penjelasan terlebih dahulu dari guru sehingga timbul proses berpikir yang mendalam dari para siswa untuk ingin lebih tahu apa yang akan dipelajari/dibahas. Siswa diarahkan untuk memahami dan membuat pertanyaan mengenai hal-hal yang kurang dimengerti yang akan disampaikan pada pembelajaran dan menganalisa jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang muncul [5] [6].

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif pada mahasiswa program studi pendidikan biologi semester 3 yang memprogram mata kuliah Biokimia. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih variatif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif.

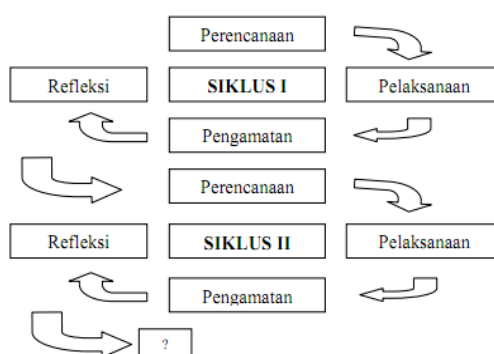
## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan selama 1 semester yang dilakukan dari bulan Agustus 2019 sampai dengan Januari 2020. Tempat penelitian dilakukan di Universitas Sembilanbelas November Kolaka.

#### 2.1.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian PTK. Dimana penelitian PTK merupakan proses pengkajian masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran melalui tahapan refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah yang ada dengan melakukan berbagai tindakan yang terorganisir dalam situasi yang real serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus yaitu siklus pertama dan siklus kedua. Pada masing-masing siklus memiliki empat tahapan, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi. Empat tahapan tersebut merupakan suatu kegiatan yang berkesinambungan dan berurutan. [6] menggambarkan desain penelitian tindakan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

## 2. 2 Prosedur Penelitian

### 2. 2.1 Pengukuran Parameter Lingkungan

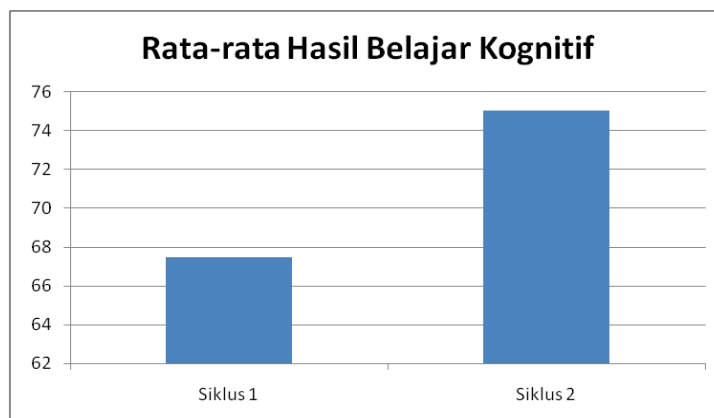
Subjek dalam penelitian ini ialah mahasiswa yang memprogram matakuliah Biokimia offering A Universitas Sembilanbelas November Kolaka semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 32 orang. Objek yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif mahasiswa. Instrumen yang digunakan yaitu berupa RPS, lembar keterlaksanaan sintaks, catatan lapangan, LKM, dan juga soal tes hasil belajar kognitif.

### 2. 2.2 Pustaka Penelitian

- a. Rita Muslarita dan Mauizah Hasanah (2020), dalam penelitian yang dilakukan yang berjudul Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Indera Penglihatan Dan Alat Optik Di Smp Negeri 3 Seunagan yang menunjukkan terdapat pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Imelda Devita dan Mayasari (2020) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional Dan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 3 Kota Jambi menunjukkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa hal ini terlihat dari hasil belajar kognitif pada kelas yang diberikan model pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas konvensional.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana dan Ali Sudin (2016) yang berjudul Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1, siklus II hingga siklus ke III. Adapun peningkatan yang terjadi yaitu siklus I persentasenya sebesar 26,92%, siklus II 57, 69%, dan siklus III yaitu 92,31%.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil belajar kognitif mahasiswa pendidikan biologi Universitas Sembilanbelas November Kolaka pada siklus I dan siklus II yang diperoleh dari tes hasil belajar pada setiap akhir siklus. Perbandingan rata-rata nilai hasil belajar kognitif mahasiswa dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 2. Rata-rata Hasil Belajar Kognitif pada Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan Diagram diatas terlihat terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar kognitif mahasiswa yang memprogram matakuliah Biokimia dari siklus pertama ke siklus kedua. Dimana siklus pertama terlihat nilai rata-rata mahasiswa yaitu 67,5 sedangkan pada siklus kedua terjadi kenaikan menjadi 75,03. Terjadi kenaikan nilai rata-rata 7,53 dari siklus pertama ke siklus kedua.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah salah satu model pengajaran yang sangat baik diterapkan dalam pembelajaran biologi, karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar kognitif mahasiswa dari siklus pertama ke siklus kedua. Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh beberapa penelitian lain yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan seperti yang dilakukan [8] [9] yang menyimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa.

Memilih model pembelajaran yang tepat merupakan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa disamping menetapkan tujuan yang jelas berdasarkan standar kompetensi yang telah ditetapkan dan disertai dengan petunjuk yang jelas pula. Tujuan pengajaran yang tidak jelas, materi yang terlalu mudah atau terlalu sulit, urutan materi yang tidak sistematis, alat pembelajaran tidak tersedia, dan lain sebagainya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sebenarnya hasil belajar merupakan realisasi pemekaran dari kecakapan atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar dari seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan berpikir, maupun ketarampilan motorik [10].

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

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

Peningkatan hasil belajar kognitif mahasiswa yang diberikan model pembelajaran *Role Playing* dapat disebabkan karena model pembelajaran ini menuntut peran siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya duduk pasif mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi berperan serta menunjang tercapainya kunci pembelajaran yaitu bertanya [11] Siswa dituntut menyelidiki atau mempelajari sendiri suatu materi tanpa mendapatkan penjelasan terlebih dahulu dari guru sehingga timbul proses berpikir yang mendalam dari para siswa untuk ingin lebih tahu apa yang akan dipelajari/dibahas. Siswa diarahkan untuk memahami dengan memeragakan materi yang sedang dipelajari sehingga dapat tersimpan didalam memori mahasiswa. Selain itu dengan model pembelajaran *Role Playing* segala indera dan literasi mahasiswa diberdayakan mulai dari motorik siswa untuk memeragakan, mata untuk membaca materi sehingga dapat membuat peragaan dari suatu materi yang didapatkan, serta diperlukan pemahaman mahasiswa terhadap materi agar mahasiswa dapat membuat scenario peragaan materi yang didapatkan [9].

Model pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran memberikan suasana yang menyenangkan dan meningkatkan focus siswa pada proses pembelajaran. Hal ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang meningkat setiap siklusnya. Model *role playing* membuat siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang berguna untuk siswa itu sendiri karena dalam metode ini menitikberatkan pada sisi kecakapan (*real-world*) dari ilmu pengetahuan.

Dalam proses pembelajaran yang terjadi dalam model pembelajaran *role playing* membuat siswa bekerja dalam kelompok sehingga membuat siswa terlibat interaksi dengan rekan siswa yang lain dalam membicarakan topic yang dipelajari. Dengan begitu siswa dapat melakukan refleksi diri, dan juga terjadi pertukaran ide dan dapat memahami materi dengan lebih baik karena teori yang didapatkan dari hasil pengamatan sendiri. Serta model pembelajaran ini juga digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dari sudut pandang maupun perspektif masing-masing siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Model pembelajaran *Role Playing* meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa yang ditandai dengan peningkatan rata-rata hasil belajar kognitif mahasiswa yang didapatkan melalui hasil tes kognitif mahasiswa yang didukung pula dengan catatan lapangan, dan hasil pengerjaan LKM.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hamalik. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Kasanah, Sutria Amina., Aries Tika Damayani., Rofian. 2019. Keefektifan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantu Media *Multiply Cards* terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3(4): 519-526.
- [3] Mulyasa, E. 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [4] Husna, Nuralita Ika Minatul., Dessy Triana Relita., Yulia Suriyanti. 2019. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Perkeroperasian. *Sosio Didaktika: Social Science Education Journal*. 6(1): 25-33.
- [5] Kristin, Firosalia. 2018. Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Refleksi Edukatika*. 8(2): 171-176.
- [6] Zulfa. Chumi Zahroul C. 2016. Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Jenis-Jenis Usaha Ekonomi Di SDN Ngadiluwih 02 Kediri. *Pedagogi*. 2 (3):1-8.
- [7] Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [8] Devita, Imelda & Mayasari. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional Dan *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 3 Kota Jambi. *Scientific Journals of Economic Education*. 4(2): 29-39.
- [9] Muslarita, Rita & Mauizah Hasanah. 2020. Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Indera Penglihatan Dan Alat Optik Di SMP Negeri 3 Seunagan. *Pedagogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 7(1): 97-105.
- [10] Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- [11] Masrita; Siang Tandi Ganggo; dan Sri Mulyani Sabang. 2013. Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 1 Lore Utara. *Jurnal Akad*. 2(1) : 47-53.
- [12] Nurhasanah, Ismawati Alidha; Atep Sujana; dan Ali Sudin. 2016. Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*. 1(1). 611-620.