

**PENGEMBANGAN KARAKTER DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI  
MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATERI  
KEANEKARAGAMAN HAYATI DI KELAS X  
SMA NEGERI 2 PEUSANGAN**

Ranti Amalia<sup>1</sup>, Rahmi<sup>1\*)</sup>, Tutiliana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Almuslim

<sup>\*)</sup>Email : rahmi\_go@yahoo.com

Diterima 3 Januari 2021/Disetujui 7 April 2021

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap pengembangan karakter dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan pada materi keanekaragaman hayati. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *pretest posttest group design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X IPA SMA Negeri 2 Peusangan yang terdiri dari 5 kelas, yaitu kelas X IPA<sub>1</sub> dan X IPA<sub>2</sub>, X IPA<sub>3</sub>, X IPA<sub>4</sub> dan X IPA<sub>5</sub> dengan jumlah 148 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelas yaitu X IPA<sub>1</sub> sebagai kelas eksperimen, dan kelas X IPA<sub>2</sub> sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut memiliki nilai yang hampir sama. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data *pre-test* dan *post-test* dari angket kreativitas siswa serta nilai *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa. Analisis data hasil penelitian berupa uji N-gain, normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis yang berupa uji *Independent Sampel t-Test*. analisis data dilakukan dengan *software* SPSS 20.0. Hasil uji *Independent Sampel t-Test* diperoleh bahwa data pengembangan karakter siswa dilihat dari sig.(2-tailed) <  $\alpha$  (0,000 < 0,05), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Begitu juga hasil belajar siswa diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan 0,000 < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap pengembangan karakter dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan pada materi keanekaragaman hayati.

Kata Kunci: *Role Playing*, Pengembangan Karakter, Hasil Belajar

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan kebutuhan utama yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Pendidikan dapat menentukan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan akan mengubah siswa kearah yang lebih baik, seperti membentuk kepribadian, keterampilan, dan perkembangan intelektual siswa, terutama dengan memberikan proses belajar di lingkungan sekolah yang sesuai dengan perkembangan siswa.

Seperti yang diketahui dalam dunia pendidikan, guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih, dan pengembang kurikulum yang dapat menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang kondusif, yaitu suasana belajar yang menyenangkan, menarik, memberi rasa aman, memberikan ruang pada siswa untuk berpikir aktif,

kratif, dan inovatif dalam mengeksplorasi dan mengelaborasi kemampuannya.

Terkait dengan hal itu, pemerintah Indonesia saat ini telah menggulirkan kurikulum baru yang dikenal dengan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dikembangkan dalam rangka merespon salah satu tantangan eksternal, yakni terkait dengan rendahnya mutu pendidikan. Perubahan kurikulum KTSP menuju kurikulum 2013 membawa konsekuensi tersendiri bagi para guru. Dimana dalam pembelajarannya guru dituntut untuk aktif dengan pendekatan saintifik dan penilaian otentik.

Dalam upaya mengintegrasikan nilai nilai karakter Kementrian Pendidikan Nasional telah menetapkan 18 nilai karakter yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan,

cinta tanah air, menghargai, prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, serta tanggung jawab. Ke-18 nilai karakter ini yang diharapkan dapat muncul dalam diri setiap anak melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Sehingga harapan untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta kualitas diri setiap anak dapat diwujudkan dalam kenyataan.

Biologi merupakan langkah awal bagi seorang anak mengenal dan memahami konsep-konsep tentang alam untuk membangun keahlian dan kemampuan berpikirnya agar dapat berperan aktif menerapkan ilmunya dalam dunia pendidikan. Biologi juga merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat berperan dalam pendidikan karakter dengan menanamkan nilai-nilai moral dan akhlak mulia pada proses pembelajarannya. Mata pelajaran biologi mempelajari makhluk hidup dan hubungannya dengan lingkungan, sehingga dapat dimuati dengan nilai-nilai luhur, baik nilai religius maupun nilai akhlak mulia. Sehingga tenaga pendidik yang mengajar biologi harus mulai berperan serta dalam pembentukan karakter bangsa bukan hanya sekedar membebani peserta didik dengan pengetahuan dan hapalan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bidang studi Biologi yang dilakukan di SMA Negeri 2 Peusangan, diperoleh informasi bahwa dalam belajar karakter siswa belum berkembang dengan baik. Siswa kurang disiplin dalam kegiatan belajarnya. Siswa kurang mandiri dalam mengerjakan tugas dan masih suka mencontek, tidak berani mengemukakan pendapat dalam kegiatan diskusi, tidak percaya diri saat diminta tampil di depan kelas, tidak mau bekerja keras dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dan mudah menyerah, kurang bertanggung jawab dan juga kurang peduli terhadap lingkungan. Permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Berdasarkan hasil ulangan diketahui bahwa dari 30 siswa, sekitar 70% siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM yang ditentukan yaitu 75.

Proses pembelajaran biologi yang selama ini berlangsung di kelas X SMA Negeri 2 Peusangan merupakan proses tranfer pengetahuan dari guru ke siswa dan masih banyak mengandalkan buku. Pembelajaran semacam itu bukan saja membuat bosan para siswanya, namun membuat pemikiran mereka kurang berkembang. Siswa kurang dilatih untuk peka terhadap permasalahan disekitar dan belajar bagaimana memecahkan masalah menurut kemampuannya.

Di dalam kelas penyampaian materi disampaikan hanya sekilas dalam bentuk ceramah atau tidak menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan guru, di satu sisi menginginkan siswa memperoleh nilai yang memuaskan, namun disisi lain justru akan menjadikan siswa tidak terarah dalam proses belajar dan cenderung mementingkan hasil dibanding proses. Akibatnya proses belajar menjadi sesuatu yang dikesampingkan dan menjadikan siswa malas belajar.

Salah satu alternatif upaya pelaksanaan pengembangan karakter dan hasil belajar siswa adalah dengan melalui penerapan model *role playing* pada kegiatan pembelajaran. Menurut Ramayulis (dalam Istarani, 2012:70) “model pembelajaran *role playing* (bermain peran) adalah penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan . Tujuan dari model *role playing* menurut Uno (2009:26) adalah untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.

Model pembelajaran *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik, suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan. Istarani (2012:77) menyebutkan bahwa terdapat enam keuntungan- yang diperoleh dengan melaksanakan bermain peran adalah:

1. Untuk mengajar peserta didik supaya ia bisa menempatkan dirinya dengan orang lain.
2. Guru dapat melihat kenyataan yang sebenarnya dari kemampuan peserta didik.
3. Bermain peran dan permainan peranan menimbulkan diskusi yang hidup.
4. Peserta didik akan mengerti *social psychlogis*.
5. Model bermain peran dapat menarik minat peserta didik.
6. Melatih peserta didik untuk berinisiatif dan berkreasi.

Mengingat permasalahan proses pembelajaran Biologi selama ini belum dapat mengembangkan karakter dan hasil belajar siswa, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role*

playing terhadap pengembangan karakter siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan pada materi keanekaragaman hayati, dan (2) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan pada materi keanekaragaman hayati.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen karena ingin menguji hipotesis, apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap pengembangan karakter dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest posttest group design* (Tabel 1).

Tabel 1 Rancangan Penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Sumber: Arikunto (2006:86)

Keterangan :

- E : Kelompok eksperimen
- K : Kelompok kontrol (Konvensional)
- O<sub>1</sub> : Pretes kelas eksperimen
- O<sub>2</sub> : Posttes kelas eksperimen
- O<sub>3</sub> : Pretes kelas kontrol
- O<sub>4</sub> : Posttes kelas kontrol
- X<sub>1</sub> : Kelas yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *role playing*
- X<sub>2</sub> : Kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Peusangan Kecamatan Peusangan Kabupaten Bireuen. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 di kelas X. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X IPA SMA Negeri 2 Peusangan yang terdiri dari 5 kelas, yaitu kelas X IPA<sub>1</sub> dan X IPA<sub>2</sub>, X IPA<sub>3</sub>, X IPA<sub>4</sub> dan X IPA<sub>5</sub> dengan jumlah 148 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cluster random sampling*. *Cluster random sampling* adalah teknik sampling yang diterapkan ketika pada populasi didapati kelompok-kelompok yang nampak seragam namun secara internal tetap berlainan. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelas yaitu X IPA<sub>1</sub> sebagai kelas eksperimen, dan kelas X IPA<sub>2</sub> sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut memiliki nilai yang hampir sama.

Pengumpulan data dilakukan dengan alat bantu berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik

(LKPD), data kemampuan awal, dan data kemampuan akhir. Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah uji coba instrumen (uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya beda), tes awa (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) serta angket pengembangan karakter siswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji N-Gain, uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis yang berupa uji t.

### 1. N-gain

$$N - \text{gain} = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{Nilai Maksimum Ideal} - \text{Nilai Pretest}}$$

Kriteria interpretasi indeks *gain* yang dikemukakan oleh Ahmad (2010) dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Kriteria Interpretasi Indeks *Gain*

No	Rentang	Kategori
1	$g \leq 0,3$	Rendah
2	$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
3	$0,70 < g \leq 1,00$	Tinggi

Sumber: Ahmad (2010)

### 2. Uji Prasyarat

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas hasil data *pretest* dan *posttest* yang digunakan adalah menggunakan uji *Kolomogorov-Smirnov* dengan menggunakan SPSS 20 *for windows*. Dengan kriteria keputusan dalam uji normalitas pada SPSS menurut Arifin (2017: 85) adalah:

- 1) Jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$ , data tersebut berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dua varians terhadap hasil data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Levene* dengan software SPSS 20 *for windows*. Dengan kriteria keputusan dalam uji homogenitas pada SPSS menurut Arifin (2017:98) adalah:

- 1) Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  berarti data tersebut dinyatakan tidak homogen.
- 2) Jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$  berarti data tersebut dinyatakan homogen.

### 3. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample t-Test*. *Independent Sample t-Test* SPSS 20.0 dengan taraf signifikan 0,05. Dengan hipotesis statistik yang dibuat untuk menentukan pengaruh model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

H<sub>a1</sub> : Terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap pengembangan

karakter siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan pada materi keanekaragaman hayati.

- H<sub>01</sub> : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap pengembangan karakter siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan pada materi keanekaragaman hayati.
- H<sub>a2</sub> : Terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan pada materi keanekaragaman hayati.
- H<sub>02</sub> : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan pada materi keanekaragaman hayati.

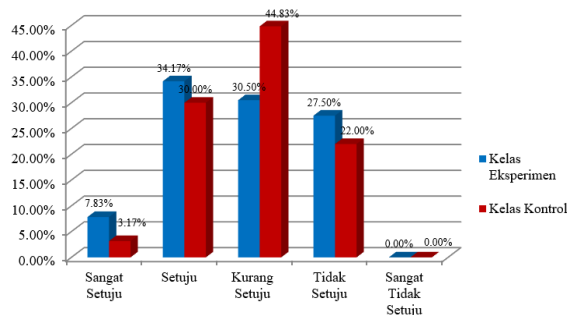
## HASIL PENELITIAN

### Pengembangan Karakter Siswa

#### a. Deskripsi Data Pretest Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa sebelum perlakuan karakter siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata yang hampir sama. Nilai rata-rata nilai karakter siswa sebelum perlakuan kelas eksperimen adalah 64,37. Sedangkan kelas kontrol rata-rata nilai karakter siswa sebelum perlakuan adalah sebesar 62,87.

Adapun untuk mengetahui persentase jumlah siswa yang memilih Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) pada pemberian angket sebelum perlakuan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Persentase Angket Pretest Pengembangan Karakter Siswa

Berdasarkan Gambar 1. diatas, diketahui bahwa persentase jumlah siswa kelas eksperimen yang menjawab sangat setuju pada butir angket sebelum perlakuan (pretest) adalah sebesar 7,83%, yang memilih setuju 34,17%, yang memilih kurang setuju 30,50%, yang memilih tidak setuju 27,50% dan tidak ada yang memilih sangat tidak setuju .

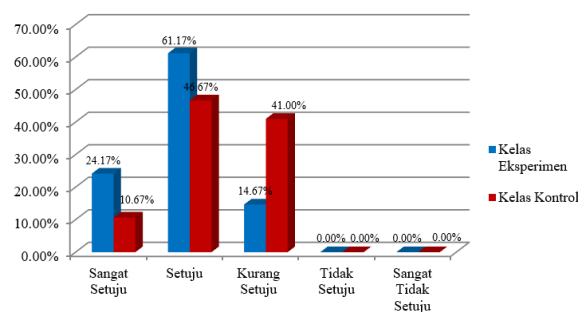
Sedangkan untuk siswa kelas kontrol, persentase jumlah siswa yang memilih sangat setuju pada butir angket sebelum perlakuan adalah sebesar

3,17%, yang memilih setuju 30,00%, yang memilih kurang setuju 44,83%, yang memilih tidak setuju 22,00% dan tidak ada siswa yang memilih sangat tidak setuju.

#### b. Deskripsi Data Posttest Pengembangan Karakter Siswa

Setelah pemberian perlakuan pada masing-masing kelas, karakter siswa kelas eksperimen yang diajarkan dengan model *role playing* lebih besar daripada kelas kontrol yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata pengembangan karakter siswa setelah perlakuan kelas eksperimen adalah 81,91. Sedangkan kelas kontrol rata-rata nilai karakter siswa setelah perlakuan adalah sebesar 73,53.

Adapun untuk mengetahui persentase jumlah siswa yang memilih Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) pada pemberian angket setelah perlakuan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Persentase Angket Post-test Pengembangan Karakter Siswa

Gambar 2 menunjukkan bahwa persentase jumlah siswa kelas eksperimen yang menjawab sangat setuju dan tidak setuju jauh lebih besar dari persentase siswa kelas kontrol. Siswa kelas eksperimen yang menjawab sangat setuju pada butir angket sebelum perlakuan (pretest) adalah sebesar 24,17%, yang memilih setuju 61,17%, yang memilih kurang setuju 14,67%, serta tidak ada yang memilih tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Sedangkan untuk siswa kelas kontrol, persentase jumlah siswa yang memilih sangat setuju pada butir angket sebelum perlakuan adalah sebesar 10,67%, yang memilih setuju 46,67%, yang memilih kurang setuju 41,00%, dan tidak ada siswa yang memilih tidak setuju dan sangat tidak setuju.

#### c. Deskripsi Data N-gain Kreativitas Siswa

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen adalah 0,492 dengan kategori sedang. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain kelas kontrol adalah 0,283 dengan kategori rendah. Berdasarkan hasil deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa karakter siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terlihat berbeda. Karakter siswa kelas eksperimen terlihat lebih berkembang daripada siswa kelas kontrol.

d. Uji Prasyarat

Uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas angket pengembangan karakter dapat diketahui nilai Asymp.Sig.(2-tailed) pada kelas eksperimen sebesar 0,623 dan pada kelas kontrol sebesar 0,999 sehingga lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data angket pengembangan karakter siswa dinyatakan berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas pengembangan karakter siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki sig > 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians antar kelompok bersifat homogen.

e. Uji Hipotesis (uji t)

Berdasarkan perhitungan uji *Independent Sample t-Test*, menunjukkan bahwa data pengembangan karakter siswa dilihat dari sig.(2-tailed) <  $\alpha$  (0,000 < 0,05), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap pengembangan karakter siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan pada materi keanekaragaman hayati.

### Hasil Belajar

a. Deskripsi Data Pretest Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan diperoleh hampir sama dengan nilai-nilai rata-rata siswa kelas kontrol. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 38,83 dan kelas kontrol 40,50.

b. Deskripsi Data Posttest Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan perhitungan diketahui bahwa setelah diberi perlakuan nilai rata-rata kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *role playing* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan pembelajaran konvensional. Adapun nilai rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 67,17 sedangkan kelas kontrol adalah 57,00.

c. Deskripsi Data N-gain Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa nilai N-Gain kelas eksperimen, rata-rata sebesar 0,466 (kategori sedang) dan standar deviasi sebesar 0,128, sedangkan nilai N-Gain kelas kontrol, rata-rata sebesar 0,293 (kategori rendah) dan standar deviasi sebesar 0,126. Berdasarkan hasil deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen berbeda. Jadi hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan.

d. Uji Prasyarat

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas, dapat diketahui bahwa nilai signifikan kelas eksperimen adalah 0,713 kelas kontrol adalah 0,200.

Data tersebut dinyatakan berdistribusi normal karena lebih dari 0,05.

Dari tabel output uji homogenitas dapat dilihat nilai Sig. adalah 0,065. Nilai Sig. 0,065 > 0,05 maka data hasil belajar dinyatakan homogen atau sampel berasal dari varians yang sama.

e. Uji Hipotesis (uji t)

Hasil uji *Independent sampel t-Test* hasil belajar siswa diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan pada materi keanekaragaman hayati.

### Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap pengembangan karakter dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan pada materi keanekaragaman hayati. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah keanekaragaman hayati dengan 2x pertemuan kelas eksperimen dan 2x pertemuan kelas kontrol. Pada pertemuan pertama dan kedua mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk kelas eksperimen dan mengajar dengan model pembelajaran konvensional untuk kelas kontrol, dalam kegiatan penelitian, model pembelajaran dirancang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan penggunaan model pembelajaran *role playing* mempunyai perbedaan yang signifikan dari pada menggunakan pembelajaran konvensional baik dalam pengembangan karakter maupun terhadap hasil belajar. Perbedaan tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap pengembangan karakter dan juga hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan pada materi keanekaragaman hayati.

Hal ini terjadi karena perbedaan perlakuan yang diberikan kepada kedua kelompok. Berdasarkan rata-rata nilai angket pengembangan karakter setelah perlakuan yang diperoleh pada kelompok eksperimen adalah 81,91, sedangkan rata-rata angket setelah perlakuan kelas kontrol hanya sebesar 73,53. Selain itu, berdasarkan rata-rata post-test yang diperoleh pada kelompok eksperimen adalah 67,17, sedangkan rata-rata post-test yang diperoleh pada kelompok kontrol adalah 57,00. Dari data tersebut menunjukkan bahwa skor angket setelah perlakuan dan post test yang diperoleh pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada skor angket setelah perlakuan dan post-test yang diperoleh pada kelompok kontrol.

Data hasil perhitungan N-gain juga menunjukkan rata-rata N-gain kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan rata-rata N-gain kelas kontrol. Rata-rata N-gain angket pengembangan

karakter kelas eksperimen adalah 0,492 dengan kategori sedang. Sedangkan nilai rata-rata N-Gain kelas kontrol adalah 0,283 dengan kategori rendah. Nilai rata-rata Ngain hasil belajar kelas eksperimen juga lebih besar dari kelas kontrol, yaitu 0,466 (sedang) dan sedangkan kelas kontrol 0,293 (rendah). Hal ini menunjukkan bahwa karakter dan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan siswa kelas kontrol.

Hasil perhitungan uji-t dengan uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan bahwa data pengembangan karakter siswa dilihat dari sig.(2-tailed)  $< \alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap pengembangan karakter siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan pada materi keanekaragaman hayati.

Hasil perhitungan uji hipotesis hasil belajar dengan uji *Independent Sample t-Test* juga menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan pada materi keanekaragaman hayati.

Berpengaruhnya *model role playing* terhadap pengembangan karakter dan hasil belajar biologi siswa ini, karena model pembelajaran *role playing* menjadikan siswa ikut terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak didominasi guru. Selain itu, model pembelajaran *role playing* juga memberikan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan aktifnya siswa dan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa terhadap konsep gerak pada tumbuhan ini meningkat sehingga hasil belajar siswa pun lebih meningkat.

Seperti yang dikemukakan oleh Uno (2009:26) “bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok”. Dengan metode ini siswa dapat lebih mengembangkan refleksi diri, dapat memahami materi lebih baik karena siswa melakukan pengamatannya sendiri, mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, memainkan secara langsung pelajaran menjadi lebih nyata, memberikan peluang untuk lebih mendalami setelah diskusi dan memerankannya dengan lebih baik lagi.

Meningkatnya karakter siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* pada penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian relevan yang menunjukkan adanya peningkatan model pembelajaran *role playing*, yaitu hasil penelitian Hayati (2017) dengan judul “Model *role playing* dalam Upaya Pendidikan Karakter Berwawasan Kebangsaan”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa secara umum model *role playing* dapat meningkatkan nilai karakter siswa.

Kenaikan terbesar dapat terjadi pada nilai kreatif, pada kemampuan komunikasi terjadi peningkatan. Pada aspek karakter yang diharapkan dapat ditingkatkan dengan menggunakan model *role playing* pada pembelajaran di kelas dengan mengkaitkan materi yang bernuansa wawasan kebangsaan.

Pemberian model pembelajaran *role playing* pada kelas eksperimen selama penelitian dilaksanakan juga membantu motivasi belajar siswa, minat siswa dan kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Basri (2017) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang”. Penelitiannya merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa, baik secara individu maupun secara klasikal.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang peneliti lakukan, maka dapat di ambil kesimpulan bahwa:

1. Terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap pengembangan karakter siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan pada materi keanekaragaman hayati.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Peusangan pada materi keanekaragaman hayati.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aman, NS dan Yuliana, L. 2014. Pengembangan Model Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Peningkatan Personal dan *Social Skill* Bagi Anak Jalanan Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 20, No. 3
- Arifin. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bappenas. 2016. *Indonesian Biodiversity Strategy and Action Plan (IBSAP) 2015-2020*. (Online).  
<https://www.bappenas.go.id/files/8013/5230/1588/buku-kh.pdf>

- Basri, H. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau*. Vo.1, No.1, ISSN Cetak : 2580 – 8435
- Hayati, SS. 2017. Metode *Role Playing* dalam Upaya Pendidikan Karakter Berwawasan Kebangsaan. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*. Vol. 1 No. 1.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada
- Kurniasih, MD. 2018. Menumbuhkan Karakter Konservasi Biodiversitas Melalui Penerapan *Species Identification And Response Software*. *EduSains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*. Vol.6 No.2. e-ISSN: 2580-3247
- Kusmana, C. 2015. Keanekaragaman hayati (biodiversitas) sebagai elemen kunci ekosistem kota hijau. *Pros Sem Nas Masy Biodiv Indon*. Vol. 1, No. 8, ISSN: 2407-8050
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Ridhwan, M. 2012. Tingkat Keanekaragaman Hayati dan Pemanfaatannya di Indonesia. *Jurnal Biology Education*. Vol. 1, No. 1, ISSN: 2302-416X
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Bandung:Alfabeta
- Sulastri dan Fahmi. 2019. Peningkatan Karakter Jujur Melalui Kegiatan *Role Play* pada Anak di TK Aisyiah 4 Beringin Sakti Pagar Alam Selatan. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 5 No. 1. ISSN (p): 2477-4189; ISSN (e): 2477-4715
- Supranoto, H. 2015. Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa dalam Pembelajaran SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 3, No. 1, hal. 40-41.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Sutoyo. 2010. Keanekaragaman Hayati Indonesia Suatu Tinjauan : Masalah dan Pemecahannya. *Buana Sains*. Vol 10 NO 2: 101-106
- Uno, HB. 2009. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif*. Jakarta:Bumi Aksara
- Wahab, AA. 2009. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Alam*. Bandung: Alfabeta
- Yanuarta, L., Gofur, A., Indriwati, SE. 2017. Pengembangan Karakter dan Hasil Belajar Kognitif Siswa dengan Pembelajaran *Think Talk Write* Dipadu *Problem Based Learning*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Vol: 2 No: 2. EISSN: 2502-471X