

PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS X MA ADDINUL QAYYIM KAPEK GUNUNGSARI TAHUN PELAJARAN 2010/2011

Safnowandi

Dosen IKIP Mataram

andikamandanu05@gmail.com

Abstract: *Its low achievement learn the Biology is cause of less compatible strategy learn used in each discussion fundamental. Therefore, teachers require to creating the better study that is Role Playing. This research target is to know the use of Role Playing method can improve the enthusiasm and result of learning student of class X at Biology lesson in MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari at School Year 2010/2011. This subject research is class Xd. Research type which is used was Research of Class Action (PTK) which is executed in 2 cycles and for each cycle consisted of the planning, action execution, observation and reflection. Techniques of data collected by enquette and test. Research instrument used by enquette to know the enthusiasm of students learn by using Role Playing method. And test to see the result of students learn. Result of this research indicate that at the first cycle, show the complete percentage of classical equal to 51,85%, and enthusiasm learn of the students equal to 30,14. At the second cycle, complete percentage of classical equal to 85,18%, and enthusiasm learn the students equal to 32,77 with the high category. So we can concluded that, use of Role Playing method can improve the enthusiasm and result of student learn class X at Biological subject in MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari in the School Year 2010 / 2011.*

Key Words: *Role Playing Method, Enthusiasm, Result of learning.*

PENDAHULUAN

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pelajaran di sekolah adalah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar. Berbagai konsep dan wawasan baru tentang proses belajar mengajar di sekolah telah muncul dan berkembang seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Depdiknas sedang berupaya meningkatkan kualitas pendidikan khususnya bidang studi Biologi. Usaha tersebut diantaranya adalah pembaharuan dan perubahan kurikulum dalam pelajaran Biologi, peningkatan mutu guru melalui penataran-penataran guru, pengadaan bahan belajar dan peningkatan fasilitas belajar mengajar di sekolah serta menciptakan metode pengajaran baru (Roestiyah, 2008).

Rendahnya mutu pendidikan yang ditunjukkan oleh rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa dapat diartikan sebagai kurang efektifnya proses belajar mengajar yang dilaksanakan selama ini di sekolah-sekolah. Penyebab rendahnya hasil belajar tersebut dapat berasal dari siswa, guru maupun lingkungan. Metode mengajar yang merupakan

bagian dari suatu model pembelajaran merupakan salah satu cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Metode yang baik adalah metode yang dapat meningkatkan prestasi dan aktivitas siswa. Oleh karena itu seorang guru perlu mencari sebuah metode mengajar yang tepat agar siswa tertarik dengan pelajaran yang disampaikan dan siswa tidak cepat bosan serta tidak merasa sulit untuk menyalurkan dan mengembangkan daya kreativitasnya sesuai dengan situasi kelas dengan materi yang diajarkan (Djamarah dan Zain, 2006).

Berbagai strategi tersebut antara lain seperti *Quantum Teaching and Learning*, *Problem Based Learning* dan lain-lain. Salah satu bentuk strategi lain untuk menangani persoalan tersebut adalah dengan menggunakan pembelajaran metode *Role Playing* yang memungkinkan siswa berperan aktif atau mampu menempatkan diri dalam situasi atau kondisi tertentu. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut memerankan suatu karakter atau sifat dalam proses belajar mengajar (Roestiyah, 2008).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Biologi di MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari diperoleh informasi bahwa selama ini metode pengajaran yang digunakan masih dominan metode ceramah dan jarang sekali melakukan praktik serta interaksi antara guru dan siswa sangat kurang seperti aktivitas bertanya dan lain-lain. Hal ini cenderung menghambat minat dan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut guru perlu banyak mengadakan pembelajaran yang memungkinkan siswa berperan aktif atau mampu menempatkan diri dalam situasi atau kondisi tertentu sehingga termotivasi untuk belajar dan meningkatkan minat belajar dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Biologi Semester II MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari.

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	Standar Ketuntasan	Siswa yang Tuntas		Ketuntasan Klasikal
					Jumlah	%	
1.	Xa	29	62	65	23	79,31	Belum tuntas
2.	Xb	30	60	65	22	73,33	Belum tuntas
3.	Xc	28	63	65	23	79,31	Belum tuntas
4.	Xd	30	61	65	21	67,32	Belum tuntas

(Sumber Data: MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari).

Data di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas X semester II pada pelajaran Biologi memiliki ketuntasan yang rendah. Siswa dikatakan tuntas belajar bila telah tercapai ≥ 65 dan suatu kelas tuntas bila kelas tersebut telah mencapai ketuntasan klasikal $\geq 85\%$. Berdasarkan uraian dan data di atas sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada siswa kelas X MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari maka peneliti mencoba melakukan penelitian mengenai "Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Minat dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari Tahun Pelajaran 2010/2011".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian ini menekankan pada kegiatan yang mengujicobakan suatu ide ke dalam praktek atau situasi nyata dalam skala yang makro dan diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki serta meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Margono, 2007).

Pendekatan penelitian adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam suatu penelitian tentang urutan-urutan yang akan dilakukan dalam penelitian (Arikunto, 2006). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk data yang berhubungan dengan minat siswa yang diukur dengan menggunakan angket. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk melihat hasil belajar siswa yang berupa nilai hasil tes yang diberikan setiap akhir siklus.

Penelitian ini telah dilaksanakan di MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2010/2011.

Rancangan penelitian adalah suatu cara untuk mencari jawaban dari rumusan masalah. Rancangan penelitian tergantung dari gejala yang akan diteliti, apakah gejala itu dirancang secara khusus untuk diselidiki ataukah telah ada secara wajar (Arikunto, 2002). Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun penelitian dilakukan dalam dua siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan evaluasi tindakan dan (4) refleksi di akhir tindakan. Untuk lebih jelasnya siklus I dan siklus II dapat dijabarkan sebagai berikut :

Siklus I

a. Perencanaan tindakan

1. Peneliti mensosialisasikan tentang pembelajaran dengan metode *Role Playing* kepada guru di sekolah.
2. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
3. Menyusun format-format instrumen pembelajaran, angket dan tes hasil belajar siswa dalam menunjang proses pembelajaran dengan metode *Role Playing*.

b. Pelaksanaan tindakan

1. Peneliti memperkenalkan tentang pembelajaran dengan metode *Role Playing* dan menjelaskan alur-alur kegiatan yang akan dilaksanakan.
2. Melaksanakan semua hal yang telah direncanakan pada tahap perencanaan

dan melaksanakan rencana pelaksanaan pembelajaran di kelas.

c. Observasi dan Evaluasi

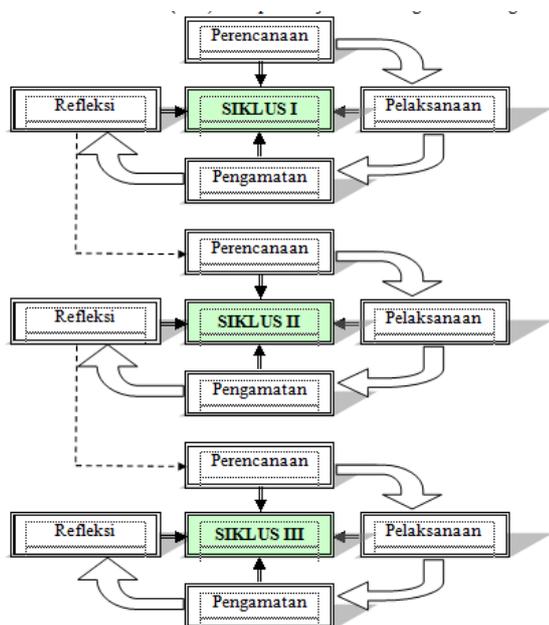
Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan untuk melihat proses belajar mengajar sesuai dengan skenario yang telah dibuat dan evaluasi hasil belajar dilaksanakan pada akhir tindakan.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan setiap selesai suatu tindakan. Pada tahap ini peneliti bersama guru mengkaji dan menganalisis temuan-temuan dalam tindakan yang telah dilakukan terutama tentang kekurangan dan hambatan yang muncul untuk mendapatkan alternatif pemecahan masalah yang terbaik dari tindakan yang telah diberikan dengan memperhatikan hasil angket dan evaluasi yang telah dilakukan. Hasil analisis yang dilakukan pada tahap ini akan digunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

Siklus II

Pada siklus II ini prosedurnya sama dengan siklus I, tetapi ada perbaikan-perbaikan pada setiap tindakan berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I. Secara singkat rencana pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat disajikan dalam gambar sebagai berikut :



Sumber : Arikunto, 2007.

Data minat belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan angket, sedangkan hasil belajar siswa dikumpulkan dengan memberikan tes kemampuan siswa (tes hasil belajar).

Angket berisi sejumlah pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan data atau informasi yang diinginkan. Dalam hal ini, pertanyaan yang diberikan kepada responden dalam bentuk kuesioner tertutup, jadi responden tinggal memberikan tanda pada jawaban yang telah ditentukan sesuai dengan keadaannya sehari-hari. Angket yang diberikan kepada responden (siswa) ini digunakan untuk mendapatkan data tentang minat siswa.

Tes merupakan salah satu alat untuk mengukur terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa setelah berlangsung serangkaian kegiatan proses belajar mengajar (Arikunto, 2006). Sedangkan menurut Margono (2007), tes adalah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa yang diberikan setelah proses belajar mengajar berlangsung.

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar (Margono, 2003). Observasi dilakukan untuk melihat kesesuaian skenario pembelajaran dengan kegiatan proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Pada umumnya penelitian akan berhasil apabila banyak menggunakan instrumen, sebab data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan menguji hipotesis diperoleh melalui instrumen (Margono, 2007). Berikut adalah instrumen yang digunakan pada penelitian ini:

Tes adalah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada siswa dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penerapan skor angka (Margono, 2007). Tes yang digunakan

adalah pilihan ganda yang berjumlah 10 soal diambil dari buku paket biologi kelas X.

Angket dalam penelitian ini berupa sejumlah pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan data atau informasi yang diinginkan yaitu untuk melihat minat belajar siswa. Sistem penilaiannya adalah setiap jawaban diberi skor 4 jika menjawab “selalu”, skor 3 jika menjawab “sering”, skor 2 jika menjawab “kadang-kadang”, dan skor 1 jika menjawab “tidak pernah” (Nurkencana dan Sunartana, 1990).

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar (Margono, 2003). Observasi dilakukan untuk melihat kesesuaian skenario pembelajaran dengan kegiatan proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Penelitian ini yang dijadikan subjek penelitian adalah siswa kelas Xd MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari. Kelas Xd merupakan kelas yang paling rendah nilainya dan perlu diprioritaskan terlebih dahulu diantara kelas-kelas yang lain.

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif sebagai berikut :

Setelah memperoleh data hasil belajar siswa, maka data tersebut dianalisis dengan mencari ketuntasan belajar, kemudian dianalisis secara kuantitatif. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa digunakan kriteria sebagai berikut :

- Ketuntasan individu, setiap siswa dalam proses belajar mengajar dinyatakan tuntas secara individu apabila siswa mampu memperoleh nilai ≥ 65 sebagai standar Ketuntasan Belajar Minimal yang ditetapkan oleh MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari.
- Ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan persamaan sebagai berikut :

$$KK = \frac{X}{Z} 100\% \quad (\text{Sumber : Sudjana, 1992}).$$

Keterangan :

KK = Ketuntasan Belajar

X = Jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 65

Z = Jumlah siswa yang mengikuti tes
 Sesuai dengan petunjuk teknik penilaian, kelas dapat dinyatakan tuntas secara klasikal terhadap pembelajaran yang disajikan apabila ketuntasan klasikal mencapai 85%.

Angket minat belajar siswa terdiri dari 10 item pertanyaan. Teknik analisis data yang menggunakan angket digunakan pedoman konversi kualifikasi minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1. Pedoman Konversi Kualifikasi Minat Belajar Siswa.

No	Skala Perolehan	Persentase (%)	Kategori
1	31-40	76-100	Tinggi
2	21-30	51-75	Sedang
3	11-20	26-50	Cukup
4	0-10	0-25	Kurang

Sumber : Nurkencana dan Sunartana, 1990.

Dari minat belajar siswa yang dikumpulkan dihitung skor rata-rata (\bar{x}) dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xu}{N}$$

Keterangan :

\bar{x} : Skor rata-rata minat belajar siswa.

$\sum XU$: Jumlah skor siswa.

N : Jumlah siswa.

HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini telah dilakukan pada tanggal 25 Juli sampai 25 Agustus 2010 yang dibantu oleh satu orang observer yaitu Suhartini, S. Pd., sebagai guru bidang studi biologi di MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari. Dari hasil observasi diperoleh data kualitatif yaitu data tentang keterlaksanaan pembelajaran (RPP) selama proses pembelajaran berlangsung dan data minat belajar siswa sedangkan data kuantitatif berupa tes hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 (dua) siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 3 (tiga) kali pertemuan 2 (dua) pertemuan digunakan sebagai proses belajar mengajar dan 1 (satu) kali pertemuan sebagai evaluasi.

Data Minat Belajar Siswa Kelas X MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari Tahun Pelajaran 2010/2011.

Berdasarkan hasil angket yang telah peneliti sebarakan di kelas X MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari diperoleh data tentang minat belajar siswa sebagai berikut :

Tabel 4.1. Data Minat Belajar Siswa Kelas Xd MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari Tahun Pelajaran 2010/2011.

Parameter	Siklus I	Siklus II
Jumlah Siswa	27	27
Nilai Rata-rata Minat Siswa	30.14	32.77
Kategori	Sedang	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data yang berbeda antara siklus I dan siklus II yaitu nilai rata-rata minat belajar siswa

Data Hasil Belajar Siswa Kelas X MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari Tahun Pelajaran 2010/2011.

Berdasarkan hasil tes yang telah peneliti sebarakan di kelas X MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.2. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Xd MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari Tahun pelajaran 2010/2011.

Parameter	Siklus I	Siklus II
Jumlah siswa	27	27
Nilai rata-rata	61.85	75.18
Jumlah siswa yang tuntas	14	23
Jumlah siswa yang tidak tuntas	13	4
Persentase ketuntasan	51.85%	85.18%

Berdasarkan tabel di atas diperoleh data yang berbeda antara siklus I dan siklus II yaitu nilai rata-rata dan persentase ketuntasan siswa

Keterlaksanaan Kegiatan Proses Belajar Mengajar

Pelaksanaan proses belajar mengajar siklus I dimulai pada tanggal 25 Juli sampai dengan 10 Agustus 2010, yang terdiri dari 3 kali pertemuan untuk dua kali pertemuan digunakan sebagai proses pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk evaluasi. Pertemuan pertama membahas tentang ciri-ciri biologi sebagai ilmu pengetahuan dan pertemuan kedua membahas tentang sikap ilmiah dalam kerja ilmiah serta pertemuan ketiga dilanjutkan dengan evaluasi. Sebagai pelaksana pembelajaran adalah peneliti sendiri, sedangkan observer melibatkan guru bidang studi biologi yang mengajar di kelas tersebut.

Sedangkan pada siklus II ada tiga kali pertemuan, dua kali pertemuan digunakan untuk proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, yaitu pada tanggal 14 Agustus sampai dengan 25 Agustus 2010. Pertemuan pertama membahas kembali tentang ciri-ciri biologi sebagai ilmu pengetahuan

sebagai acuan dari siklus I. Pertemuan kedua membahas tentang objek kajian dan tingkat organisasi dalam biologi dan pertemuan ketiga dilanjutkan dengan evaluasi. Sebagai pelaksana pembelajaran adalah peneliti sendiri, sedangkan observer melibatkan guru bidang studi biologi yang mengajar di kelas tersebut.

PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam dua siklus dengan menggunakan metode *Role Playing* pada materi pokok hakikat Biologi sebagai ilmu.

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa diperoleh nilai tertinggi pada siklus I sebesar 39 dan nilai terendah sebesar 22

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa diperoleh nilai tertinggi pada siklus I sebesar 39 dan nilai terendah sebesar 22 dengan kategori sedang. Sedangkan pada siklus II diperoleh nilai tertinggi sebesar 40 dan nilai terendah sebesar 23 dengan nilai rata-rata 32,77 yang termasuk dalam kategori tinggi. Rendahnya minat belajar siswa pada siklus I disebabkan karena siswa belum terlalu mengenal/ mengerti terhadap metode *Role Playing* yang digunakan sehingga kurangnya perhatian dan semangat siswa untuk belajar sedangkan pada siklus II siswa sudah terbiasa/ sangat mengerti dengan metode *Role Playing* yang digunakan oleh gurunya. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari Tahun Pelajaran 2010/2011.

Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II keduanya terdapat perbedaan, baik dari nilai rata-rata siswa maupun dari ketuntasan klasikalnya. Untuk hasil evaluasi pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 61,85 dan nilai ketuntasan klasikalnya adalah 51,85% dengan jumlah siswa yang tuntas 14 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 13 orang. Sedangkan hasil evaluasi pada siklus II, nilai rata-rata siswa sebesar 75,18 dan nilai ketuntasan klasikalnya 85,18% dengan jumlah siswa yang tuntas 23 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 4 orang.

Tercapainya hasil yang diharapkan pada siklus II menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari Tahun Pelajaran 2010/2011, karena metode *Role Playing* dapat mengajak siswa berperan aktif dan melibatkan segenap kemampuan yang dimiliki siswa sehingga pemahaman tentang suatu konsep dapat diterima dengan baik.

Keterlaksanaan Kegiatan Proses Belajar Mengajar

Pada pembelajaran siklus I belum terlaksana sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat, sehingga ketuntasan belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal seperti apa yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran belum menunjukkan adanya peningkatan dan hal itu perlu diperbaiki pada siklus selanjutnya. Pada penyampaian materi cenderung kepada siswa tertentu saja, perhatian siswa pada saat pemberian materi masih kurang dan siswa belum berani mengemukakan pendapat serta menyimpulkan materi, sedangkan kekurangan guru pada proses pembelajaran adalah dalam hal pemberian apersepsi dan motivasi pada siswa. Dalam hal ini menyampaikan kembali beberapa konsep penting yang belum dikuasai siswa pada pertemuan sebelumnya dan mendampingi siswa pada saat pemberian tugas di kelas belum merata pada tiap siswa. Maka perlu dilakukan perbaikan-perbaikan untuk mengkaji pelaksanaan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I berdasarkan hasil observasi, semua kegiatan penelitian terhadap penerapan pembelajaran yang telah digunakan masih ada aspek yang menunjukkan skor yang cukup baik pada aspek tanggapan siswa terhadap penghargaan yang diberikan guru sedangkan pada 3 aspek lainnya sudah menunjukkan skor yang sangat baik dan 2 aspek lainnya menunjukkan skor yang baik pada observasi aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat pada lampiran 8, dari hasil observasi aktivitas guru menunjukkan skor baik pada 3 aspek dari 6 aspek yang di perhatikan dan masing-masing 2 aspek

menunjukkan skor sangat baik dan 1 aspek menunjukkan skor cukup.

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I, maka perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya, yakni siklus II. Setelah diadakan proses pembelajaran, maka diperoleh data hasil aktivitas siswa dan aktivitas guru. Dilihat dari perolehan skor aktivitas belajar siswa dan guru pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang berdampak pada hasil evaluasi, dengan nilai rata-rata sebesar 75,18 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 85,18%. Penggunaan metode *Role Playing* suasana belajar mengajar menjadi lebih hidup, dengan bentuk partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Kesimpulan

Dari hasil analisis data dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan yaitu: Penggunaan metode *Role Playing* (Sosiodrama) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi Kelas X MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari Tahun Pelajaran 2010/2011.

Saran

- Diharapkan kepada guru IPA Terpadu (Biologi) di MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari agar dapat mempertimbangkan perkembangan dan taraf berpikir anak sebagai acuan dalam memilih media, model, pendekatan, strategi maupun teknik pembelajaran.
- Diharapkan kepada guru IPA Terpadu (Biologi) agar dapat mengimplementasikan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dalam proses belajar mengajar pada pokok bahasan hakikat Biologi sebagai ilmu, karena metode *Role Playing* sudah terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar Biologi sesuai dengan hasil penelitian.
- Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alat evaluasi atau introspeksi bagi guru dalam memperbaiki kekurangan kegiatan pembelajaran dan memberikan gagasan untuk peningkatan mutu pendidikan kearah yang lebih baik.

- Bagi peneliti lain diharapkan mencoba menerapkan pada materi pokok lain dengan cakupan yang lebih luas.
- Bagi lembaga IKIP Mataram yang merupakan salah satu lembaga pencetak tenaga pendidik diharapkan agar dapat memberikan kontribusi tentang penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dan relevan dengan perkembangan dunia pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Surabaya: Insan Cendekia.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyanti. 1998. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah dan Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B., dan Mudjiono. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. 2008. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif dan Pendekatif Teoritis Psikologis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ibrahim dan Syaodin. 2003. *Perencanaan dan Pengajaran*. Jakarta.
- Margono, S. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- _____. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. 2006. *KBK, Konsep, karakteristik, dan Implementasi*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Nurkencana dan Sunartana. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Kita.
- Pujijanto, S. 2006. *Menjelajah Dunia Biologi*. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Roestiyah, N.K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sagala. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. 1992. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syamsuddin, A.H. 2004. *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wingkel. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.