



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ROLE-PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN BIOLOGI DI SMA NEGERI 1 GUNUNGSITOLI**

**HISKIA NDRAHA<sup>1</sup>, HARDIKUPATU GULO<sup>2</sup>, AGNES RENOSTINI HAREFA<sup>3</sup>, TOROZIDUHU WARUWU<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Nias

\*Corresponding author, e-mail: [hiskiandraha5@gmail.com](mailto:hiskiandraha5@gmail.com)<sup>1</sup>, [hardi.gulo89@gmail.com](mailto:hardi.gulo89@gmail.com)<sup>2</sup>, [agnesyuszg@gmail.com](mailto:agnesyuszg@gmail.com)<sup>3</sup>, [toroziduhuwaruwu@gmail.com](mailto:toroziduhuwaruwu@gmail.com)<sup>4</sup>,

**ABSTRAK**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dapat membantu perkembangan potensi dan kemampuan setiap individu supaya dapat berguna bagi kehidupannya. Pendidikan juga merupakan pilar utama dalam pengembangan masyarakat yang berbudaya dan kemampuan pengetahuan sikap dan keterampilan yang di miliki oleh setiap individu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran Role-Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata Biologi kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Gunungsitoli. Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen dengan Desain Pra-Eksperimen yang merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif dimana pada penelitian ini untuk menguji sebuah kelompok atau berbagai kelompok yang dengan penerapan faktor sebab akibat. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Gunungsitoli dengan jumlah 235 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling, dengan jenis non random sampling, sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI-MIPA 7 berjumlah 36 orang. Instrument pengumpulan data yaitu tes terdiri dari pretest dan posttest. Teknik analisis data menggunakan uji N-Gain, uji hipotesis. Hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 58,1944 dan posttest sebesar 81,9722. Pada analisis uji hipotesis diperoleh t-hitung > t-tabel yaitu 18,244 > 2,032 dengan taraf signifikan 0,05 maka Ha diterima Ho ditolak. Hal ini menunjukan bahwa Ada Pengaruh yang signifikan model pembelajaran Role -Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran, Role-Playing, Hasil Belajar Biologi.

**ABSTRACT**

Education is an activity that can help develop the potential and abilities of each individual so that they can be useful for their lives. Education is also the main pillar in the development of a cultured society and the ability of knowledge, attitudes and skills possessed by each individual. This study aims to determine whether or not there is an influence of the Role-Playing learning model on student learning outcomes in Biology class XI MIPA at SMA Negeri 1 Gunungsitoli. This study uses the Experimental method with Pre-Experimental Design which is one type of quantitative research where in this study to test a group or various groups with the application of cause and effect factors. The population in this study were students of class XI MIPA SMA Negeri 1 Gunungsitoli with a total of 235 people. The sampling technique in this study used a sampling technique, with a non-random sampling type, the sample in this study was class XI-MIPA 7 totaling 36 people. The data collection instrument was a test consisting of a pretest and posttest. The data analysis technique used the N-Gain test, hypothesis testing. The results of the study obtained an average pretest value of 58.1944 and a posttest of 81.9722. In the hypothesis test analysis, the t-count > t-table was 18.244 > 2.032 with a significance level of 0.05, so Ha was accepted and Ho was rejected. This indicates that there is a significant influence of the Role-Playing learning model on the Learning Outcomes of Class XI-MIPA 7 Students of SMA Negeri 1 Gunungsitoli.

**Keywords:** Learning Model, Role-Playing, Biology Learning Outcomes.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dapat membantu perkembangan potensi dan kemampuan setiap individu supaya dapat berguna bagi kehidupannya. Pendidikan juga merupakan pilar utama dalam pengembangan masyarakat yang berbudaya dan kemampuan pengetahuan sikap dan keterampilan yang di miliki oleh setiap individu. Pendidikan merumuskan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Menurut (Amral, 2020:9) Belajar adalah kegiatan berproses yang sangat fundamental dalam menyelenggarakan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar di sekolah dan lingkungannya. Dengan demikian belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk mengubah perilakunya, jadi hasil pada kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar.

Kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan suatu usaha yang amat strategis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Belajar dan pembelajaran yang terjadi pada pendidikan formal khususnya sekolah terjadi interaksi antara siswa dan guru. Bentuk interaksi guru dan siswa bersifat mendidik itu terjadi melalui interaksi aktif antara siswa sebagai siswa dan guru sebagai pendidik. Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa, dan melalui kegiatan itu akan ada perubahan perilakunya, sementara kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar. Proses pembelajaran akan dikatakan baik dan berhasil jika seseorang memiliki keaktifan pada mental dan jasmaninya. Namun sebaliknya, jika seseorang tidak memiliki keaktifan atau memiliki keaktifan yang rendah pada mental dan jasmaninya maka ia belum dianggap belajar (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya berperan sebagai fasilitator dalam meningkatkan kemampuan belajar dan hasil belajar siswa. Dalam proses belajar mengajar siswa mendapatkan sejumlah pengetahuan, nilai keteladanan yang membentuk sikap serta keterampilan yang berguna baginya dalam menanggapi berbagai permasalahan kehidupan. Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya, seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah didalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Jadi kreativitas belajar dapat diartikan sebagai kemampuan guru dalam menciptakan hal yang baru dalam pembelajaran baik dalam kemampuan mengembangkan pembelajaran dan dalam menciptakan kombinasi yang baru dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien maka guru harus kreatif dan Tepat dalam merencanakan kegiatan pembelajaran, perencanaan yang terpenting adalah dengan merencanakan model dan metode pembelajaran yang strategi sehingga siswa bukan hanya mendengar atau membaca tetapi perlu pemahaman dari seorang Guru. Menurut (Khair, 2018) Guru harus memilih dan menggunakan suatu model pembelajaran yang tepat guna mencapai tujuan pembelajaran yang baik.

Menurut (Joyce & Well dalam Rusman 2018:144) Model Pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana Pembelajaran jangka panjang). Merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau lingkungan belajar lain. Dengan adanya model pembelajaran yang tepat, baik dan mencakup strategi, metode dan pendekatan pembelajaran akan tersusun secara

terperinci dan sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran diinginkan. Pada pelaksanaan pembelajaran biologi menuntut siswa aktif dalam belajar maupun menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran. Pembelajaran biologi tidak hanya menekankan aspek pengetahuan juga sikap dan keterampilan siswa. Dengan begitu sistem pembelajaran dengan model pembelajaran Role-Playing sangatlah tepat digunakan dalam pembelajaran biologi guna mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Dengan model Role-Playing Pembelajaran biologi dapat dipahami dimana siswa ikut aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan begitu siswa dapat mengerti dan memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Gunungsitoli proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa sudah sangat baik, guru banyak menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif, siswa banyak aktif dalam belajar. Berdasarkan hasil wawancara salah satu guru biologi kelas XI MIPA di SMA 1 Gunungsitoli mengatakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan bervariasi seperti diskusi, ceramah, kolaboratif, eksperimen, tanya jawab dan lain lain. Begitu juga model yang digunakan bervariasi. Tetapi hanya sebagian kelas yang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut dikarenakan pengetahuan dalam pemahaman materi oleh siswa berbeda. Sehingga guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional, karena di SMA Negeri 1 Gunungsitoli terdapat Kelas unggulan yang diurutkan berdasarkan nilai akademik. Sehingga pemahaman siswa terhadap materi tidak sama. Menurut guru penyampaian materi yang disampaikan akan lebih mudah di pahami dan di mengerti oleh siswa jika menggunakan model pembelajaran konvensional. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Gunungsitoli proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa sudah sangat baik, guru banyak menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif, siswa banyak aktif dalam belajar. Berdasarkan hasil wawancara salah satu guru biologi kelas XI MIPA di SMA 1 Gunungsitoli mengatakan bahwa metode pembelajaran yang digunakan bervariasi seperti diskusi, ceramah, kolaboratif, eksperimen, tanya jawab dan lain lain. Begitu juga model yang digunakan bervariasi. Tetapi hanya sebagian kelas yang menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut dikarenakan pengetahuan dalam pemahaman materi oleh siswa berbeda. Sehingga guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional, karena di SMA Negeri 1 Gunungsitoli terdapat Kelas unggulan yang diurutkan berdasarkan nilai akademik. Sehingga pemahaman siswa terhadap materi tidak sama. Menurut guru penyampaian materi yang disampaikan akan lebih mudah di pahami dan di mengerti oleh siswa jika menggunakan model pembelajaran konvensional.

Tetapi kenyataannya model pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan kepada siswa bersifat konvensional dan tidak ada kreatifitas dari guru untuk menerapkan model pembelajaran yang baru sehingga siswa mudah jenuh dan bosan dalam kegiatan pembelajaran. Maka hal tersebut sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Terutama hasil belajar siswa kelas yang bukan kelas unggulan. Hal tersebut diatas di buktikan berdasarkan daftar nilai ujian semester ganjil tahun 2023/2024 sebelum remedial yaitu (tergolong rendah) dari KKM 80.

**Tabel 1. Rata Rata Nilai Ujian Semester Pada Mata Pelajaran Biologi**

Tahun pelajaran	Semester	Kelas	Nilai	KKM
2023/2024	Ganjil	XI MIPA - 1	85	80
		XI MIPA - 2	83	80
		XI MIPA - 3	80	80
		XI MIPA - 4	77	80

XI MIPA - 5	75	80
XI MIPA - 6	65	80
XI MIPA - 7	63	80

*Sumber : Guru Mata Pelajaran SMA Negeri 1 Gunungsitoli*

Walaupun masih ada kelas yang tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) itu dikarenakan di SMA Negeri 1 menerapkan kelas unggulan berdasarkan penilaian akademik. Sehingga ada beberapa kelas yang terkena dampak dan juga di pengaruhi oleh ke efektifan guru menggunakan model pembelajaran, sehingga hasil belajar masih kurang. Seharusnya kelas yang bukan termasuk kelas unggulan yang di perhatikan dalam kegiatan pembelajarannya, inilah yang menjadi permasalahan, dimana guru sudah merancang dan memberikan pembelajaran yang mestinya berdampak pada hasil belajar siswa namun pada kenyataannya tidak sesuai yang di harapkan. Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yaitu guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran hanya berlangsung satu arah yaitu dari guru kesiswa (teacher centered). Pembelajaran satu arah menyebabkan siswa tidak berperan aktif dalam memperoleh pengetahuan. Dominasi guru akan menyebabkan siswa lebih banyak menunggu sajian dari guru dari pada menemukan sendiri. Peran siswa tidak aktif tersebut akan berdampak bagi hasil belajar siswa. Melihat hal tersebut maka peran guru sebagai faktor yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, hendaknya mampu berperan semaksimal mungkin untuk mengaktifkan siswanya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Beberapa penelitian terkait, menyatakan bahwa model pembelajaran role-playing ini dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian terdahulu yang mengkaji tentang hasil belajar pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Role-Playing lebih membantu siswa untuk lebih aktif dan tertarik dengan pembelajaran yang di berikan oleh guru dibandingkan kelas yang menggunakan model konvensional. Selanjutnya, Pengaruh model pembelajaran Role-Playing terhadap hasil belajar menunjukkan adanya perbedaan signifikan. (Saiful Anwar, dkk. 2018). Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai apabila menggunakan model pembelajaran yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang ditetapkan. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, maka materi pembelajaran akan mudah dimengerti siswa karena model pembelajaran tersebut dapat mewakili wujud pembelajaran yang dialami siswa dalam kehidupan yang sebenarnya. Sehingga berdasarkan latar belakang dan hasil opservasi yang telah dilakukan maka peneliti bermaksud untuk melakukan suatu penelitian dan tertarik untuk mengangkat judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Role-Playing Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Gunungsitoli”**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran Role-Playing terhadap hasil belajar siswa pada mata Biologi kelas XI MIPA di SMA Negeri 1 Gunungsitoli.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan metode eksperimen. Penelitian kuantitatif merupakan investigasi sistematis mengenai sebuah fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur menggunakan teknik statistik, matematika dan komputasi. Metode eksperimen ini memiliki tujuan untuk meneliti pengaruh dari suatu perlakuan tertentu terhadap gejala suatu kelompok tertentu dibanding dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan berbeda, (Sidik 2021). Desain penelitian eksperimen yang

digunakan adalah jenis Pre-Eksperimental Design yaitu model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono 2015: 117). Bentuk desain yang digunakan yaitu, One-Group Pretest-Posttest Design. Desain ini adalah kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum dilakukan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (posttest) ini digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dengan hasil posttest.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dengan format tes essay yang terdiri dari tes awal dan tes akhir. Uji coba penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 2 Gunungsitoli pada tanggal 17 Mei 2024. Uji coba instrumen dilakukan dikelas XI-2 yang terdiri dari 34 orang peserta didik. Adapun hasil yang diperoleh yaitu sebagai berikut.

#### 1. Uji validitas

Uji Validitas ini dilakukan untuk mengetahui ketepatan soal angket menjangring informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini, maka peneliti menghitung validitas tiap butir soal dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang telah diperoleh merupakan data valid atau tidak,

**Tabel 2. uji validitas soal pretest**

No. Item	r hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	0,482	0,004	Valid
2	0,401	0,019	Valid
3	0,511	0,002	Valid
4	0,544	0,001	Valid
5	0,551	0,001	Valid
6	0,374	0,029	Valid
7	0,597	0,000	Valid

**Tabel 3. uji validitas soal posttest**

No. Item	r hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	0,283	0,104	Valid
2	0,702	0,000	Valid
3	0,468	0,005	Valid
4	0,500	0,003	Valid
5	0,527	0,001	Valid
6	0,506	0,002	Valid
7	0,397	0,020	Valid
8	0,479	0,004	Valid

9	0,527	0,001	Valid
---	-------	-------	-------

Dari analisis perhitungan uji coba untuk soal pretest dan posttest yang terdiri dari 7 butir soal dan soal posttest yang terdiri dari 9 butir soal diketahui  $r$ -hitung  $>$  Sig.(2-tailed) dapat disimpulkan bahwa item soal secara keseluruhan valid. Uji reliabilitas

Uji Reliabilitas ini dilakukan untuk Mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur yang digunakan dapat dipercaya dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Maka peneliti menguji reabilitas setiap butir soal.

**Tabel 4. uji reliabilitas soal pretest**

Reliability Statistics	
Cronbachs Alpha	N of Items
<b>0.637875</b>	<b>7</b>

**Tabel 5. uji reliabilitas soal posttest**

Reliability Statistics	
Cronbachs Alpha	N of Items
<b>.612022</b>	<b>9</b>

Berdasarkan analisis data uji reliabilitas menggunakan SPSS 22 diperoleh hasil uji reliabilitas seperti pada tabel diatas . diketahui nilai cronbachs alpha pretest sebesar 0,6378 dan nilai cronbachs alpha posttest sebesar 0,612022 dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel, karena nilai cronbach alpha  $>$  0,6. Jadi soal pretest dan posttest tersebut reliabel dengan kriteria tinggi.

2. Uji tingkat kesukaran soal

Uji tingkat kesukaran soal dilakukan untuk mengetahui apakah soal yang berikan kepada siswa tergolong mudah atau sukar.

**Tabel 6. uji tingkat kesukaran pretest**

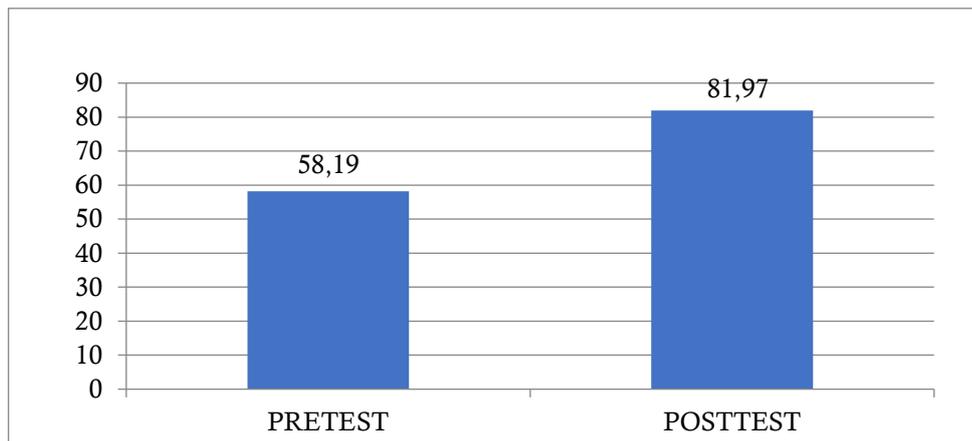
No Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,544	Sedang
2	0,514	Sedang
3	0,676	Sedang
4	0,455	Sedang
5	0,492	Sedang
6	0,514	Sedang
7	0,328	Sedang

**Tabel 7. uji tingkat kesukaran posttest**

No Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,720	Mudah
2	0,617	Sedang

3	0,323	Sedang
4	0,507	Sedang
5	0,323	Sedang
6	0,441	Sedang
7	0,419	Sedang
8	0,279	Sukar
9	0,441	Sedang

Berdasarkan uji coba instrumen yang sudah dilakukan oleh peneliti, dengan uji validitas, uji reliabilitas, dan uji tingkat kesukaran soal maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa tes yang digunakan yang terdiri dari soal pretest dan posttest dapat digunakan dalam penelitian. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen maka peneliti menyajikan data hasil pretest dan posttest dalam bentuk diagram agar dapat lebih mudah dipahami dan dianalisis sesuai dengan tujuan untuk mendapatkan hasil penelitian.



**Grafik 1. Diagram batang rata-rata nilai**

Dalam mengukur suatu efektivitas suatu pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Maka peneliti melakukan analisis uji N-Gain.

**Tabel 8 Analisis uji n-gain  
 Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
n_gain_score	36	,30	1,00	,7414	,14869
n_gain_persen	36	30,00	100,00	74,1379	14,87352
Valid N (listwise)	36				

Pada hasil perhitungan diperoleh nilai N-gain score sebesar 0,7414 yang artinya bahwa dengan penerapan model pembelajaran role-playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa

dengan kriteria cukup. Pada perhitungannya, efektifitas penggunaan model pembelajaran role playing dalam mempengaruhi hasil belajar sebesar 74,1379 %.

Setelah memenuhi syarat data yang telah diperoleh, maka langkah selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis. Pengujian ini bertujuan untuk menentukan apakah ada tidaknya Pengaruh yang signifikan model pembelajaran Role-Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli.

**Tabel 9 uji hipotesis  
 Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
posttest – pretest	23,77778	7,81980	1,30330	21,13194	26,42362	18,244	35	,000

Untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh model pembelajaran Role -Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024 dilakukan pengujian hipotesis. Berdasarkan perhitungan di peroleh t-hitung = 18,244 dan Sig.(2-tailed) = 0.000. Berdasarkan kriteria hipotesis Ha diterima jika t-hitung  $\geq$  Sig.(2-tailed) maka Hipotesis diterima. Hal ini berarti hipotesis yang berbunyi: “Ada Pengaruh pembelajaran Role -Playing terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli” diterima pada taraf signifikan 5% ( $\alpha=0,05$ ) atau taraf kepercayaan 95%.

### Pembahasan

Pembahasan penelitian dimaksudkan untuk memberikan interpretasi yang memungkinkan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti akan memaparkan hasil temuan yang diperoleh selama dilapangan. Sebagai tindak lanjut atas hasil penelitian yang telah dikemukakan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Role-Playing terhadap hasil belajar maka dalam penelitian tersebut peneliti menemukan bahwa bukan hanya model pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar ada juga beberap faktor yang lain yaitu kurangnya bahan ajar, keributan dalam kelas model yang digunakan tidak lengkap, dan lain sebagainya. Maka itu sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Ada beberapa teori yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu teori Behavioristik, teori kognitivisme. Dan teori konstruktivisme. Teori Behavioristik merupakan suatu teori psikologi yang berfokus pada perilaku nyata dan tidak terkait dengan hubungan kesadaran atau konstruksi mental (Novi Irwan, 2016). Behavioristik menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Menurut pandangan teori behavioristik ini hasil belajar siswa dapat dilihat dan dipengaruhi dari cara siswa berinteraksi dengan lingkungan dan rangsangan (stimulus) yang diberikan oleh guru. Kemudian Teori Kognitivisme adalah lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan lebih dari itu belajar dengan teori kognitivisme melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks (Nurhadi, 2020). Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan

pengetahuan yang telah ada. Sehingga hasil belajar dipengaruhi oleh bagaimana cara berfikir intelektual siswa dan proses sehingga mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Dan teori Konstruktivisme adalah pembelajaran yang memberikan leluasan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri atas rancangan model pembelajaran yang dibuat oleh guru (Masgumelar and Mustafa, 2021). Dengan teori konstruktivisme siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh cara berfikir siswa karena guru memberikan keluasaan untuk dapat membangun pengetahuan mereka sendiri.

Setelah dilakukannya penelitian oleh peneliti dengan metode Eksperimen, maka diperoleh kesimpulan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. etelah melakukan tes pada siswa kelas XI-MIPA 7 di SMA Negeri 1 Gunungsitoli, maka didapat nilai rata-rata *pretest* peserta didik sebesar 58,1944 dan rata rata nilai *posttest* sebesar 81,9722
- b. Model pembelajaran *Role –Playing* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli dengan pengaruh sebesar 74,1 %

## KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu Rata-rata nilai *pretest* peserta didik adalah 58,1944 yang masih tergolong rendah. Tetapi setelah peneliti menerapkan model pembelajaran *Role-Playing* maka nilai Rata-rata *posttest* hasil belajar siswa di kelas Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli terjadi peningkatan 81,9722. Pengaruh model pembelajaran *Role -Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024 sebesar 74,1 % oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa adanya Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Role -Playing* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI-MIPA 7 SMA Negeri 1 Gunungsitoli Tahun Pelajaran 2023/2024.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astiti, N. K. A., Kristiantari, M. G. R., & Saputra, K. A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Journal of Education Action Research*, 5(3), 409-415.
- Aisyah, R., & Muliati, I. (2023). Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *An-Nuha*, 3(3), 343-351.
- Anwar, S. A. I. F. U. L., Soffiatun, S. O. F. F. I., & Marlia, S. H. I. N. T. A. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif *role-playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi kelas x program keahlian akuntansi di SMK Letris Indonesia 2 tahun ajaran 2016/2017. *PEKOBIS Jurnal Pendidikan, Ekonomi dan Bisnis*, 1, 17-25.
- Dani, E. Y. M., Rahmawati, N. D., & Aini, A. N. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan *Discovery Learning (DL)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Berbantu Prezi di SMP. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 60-69.
- Fazilah, N., & Hanim, N. (2022, June). Penggunaan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Sman 1 Kuta Cot Glie Aceh Besar. In *Prosiding Seminar Nasional Biotik (Vol. 9, No. 1, pp. 159-162)*.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.

Ndraha, H., &Harefa, A. R. (2023).Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 6(1), 5328-5339.