

**EFFECTIVENESS OF ROLE-PLAYING METHOD TO IMPROVE
STUDENT'S ACHIEVEMENT AND ATTITUDE
IN LEARNING PSYCHOTROPIC AND ADDICTIVE SUBSTANCES
IN JUNIOR HIGH SCHOOL**

Adinda

0902198

International Program on Science Education FPMIPA UPI 2013

ABSTRACT

This research was conducted based on the writer experiences during her school days and according to writer observation during the observational stages of her teaching practices last semester, science teachers in a public junior high school in Kota Bandung commonly prefer their students to watch and listen during science lessons, rather than make the student taking part in the physical and intellectual activity of the material being learn. Role playing take as a method in the learning implementation because the theory of the use of role-playing in science teaching and learning as with 'active', 'child-centred' learning was that students were encouraged to be physically and intellectually involved in their lessons. This quantitative experimental research used matching pretest - posttest comparison group. The characteristic of this design was both groups have different treatment which was chosen by convenience or haphazard sampling, means the population were chosen based on their relative ease of access so it was not based on the pretest score result. Control group was learn psychotropic and addictive substances by discussion method while experimental group learned psychotropic and addictive substances by role-playing method using three types of role-playing they were presentation, teather in education and simulation. The result of posttest result of control group average score is 7 and experimental group is 9.1 and the result of attitude scale average of control group is 7.9 and experimental group is 8.3. Both posttest and attitude scale result of experimental group are better than control group.

Keyword: Role-playing in Science, Student's Achievement and Attitude Improvement

Adinda, 2013

Efektifitas Metode Role-Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Sikap Siswa Pada Pembelajaran Psikotropik Dan Zat Adiktif Di Sekolah Menengah Pertama
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**EFEKTIFITAS METODE ROLE-PLAYING DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR DAN SIKAP SISWA PADA PEMBELAJARAN
PSIKOTROPIK DAN ZAT ADIKTIF DI SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA**

Adinda

0902198

International Program on Science Education FPMIPA UPI 2013

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pengalaman penulis selama masa sekolahnya dan pada saat penulis melakukan tahap observasi di sekolah tempat praktik mengajarnya pada semester lalu, guru-guru sains di sebuah sekolah negeri di Kota Bandung umumnya hanya membiarkan siswanya untuk menulis dan mendengar materi selama pelajaran berlangsung daripada membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Role-playing diambil sebagai metode dalam pembelajaran karena teori dari penggunaan role-playing sendiri yang ‘aktif’ dan ‘berpusat pada siswa’ yang mendorong siswa untuk secara fisik dan intelektual ikut serta dalam seluruh proses pembelajaran. Penelitian kuantitatif ekperimental ini memakai matching pretest-posttest comparison group. Karakteristik dari desain ini adalah kedua kelompok diberi perlakuan berbeda yang dipilih dengan metode convenience atau haphazard sampling, artinya sample penelitian dipilih dengan hubungan kebetulan dan kemungkinan yang ada tanpa membandingkan hasil pretest siswa di kedua kelompok. Kelompok kontrol mempelajari psikotropik dan zat adiktif memakai metode diskusi, sedangkan kelompok ekperimental memakai tiga metode role-playing yaitu *presentation*, *teather in education* dan *simulation*. Hasil penelitian dari nilai rata-rata pretest kelompok kontrol adalah 7 dan kelompok eksperimental adalah 9.1 dan nilai rata-rata dari skala sikap kelompok kontrol adalah 7.9 sedangkan rata-rata nilai skala sikap kelompok eksperimentall adalah 8.3. Dari rata-rata nilai posttest maupun rata-rata nilai skala sikap, nilai dari kelompok eksperimen yang memakai role-playing dalam pembelajaran psikotropik dan zat adiktif lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Kata kunci: Role-playing dalam pembelajaran sains.

Adinda, 2013

Efektifitas Metode Role-Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Sikap Siswa Pada Pembelajaran Psikotropik Dan Zat Adiktif Di Sekolah Menengah Pertama
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu