

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

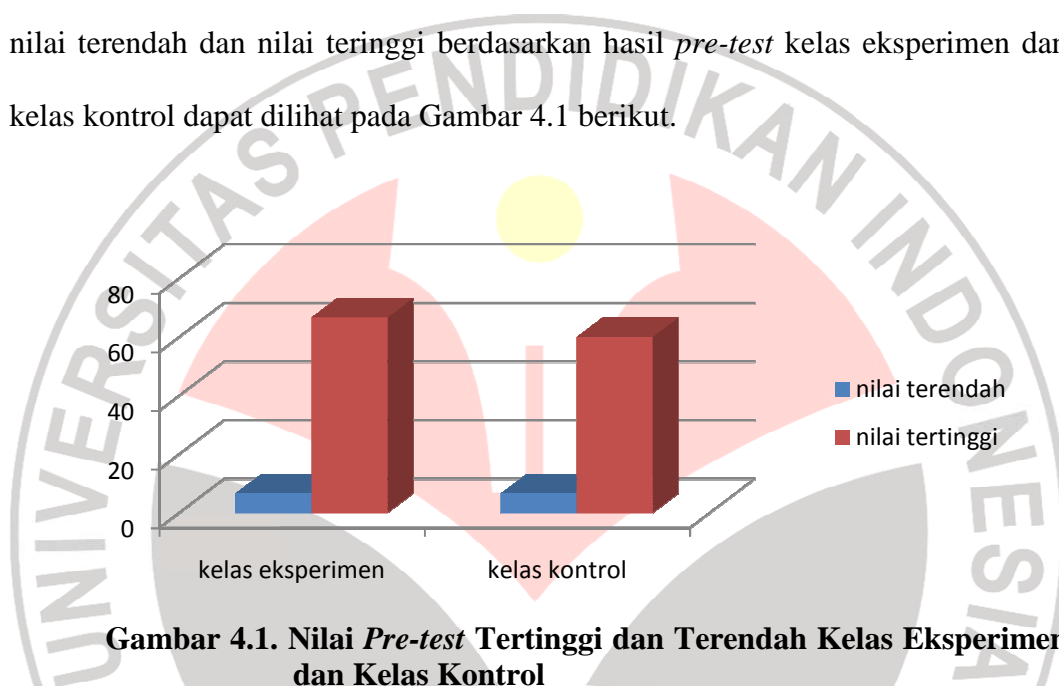
##### 1. Analisis Penguasaan Konsep

Pengambilan data penguasaan konsep siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dijamin dengan menggunakan soal pilihan ganda. Pemberian soal ini dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan belajar berlangsung. Rekapitulasi data perolehan nilai *pre-test*, *post-test* dan gain siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat di Tabel 4.1.

**Tabel 4.1. Rekapitulasi Data Perolehan Nilai *Pre-test*, *Post-test* dan Gain Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

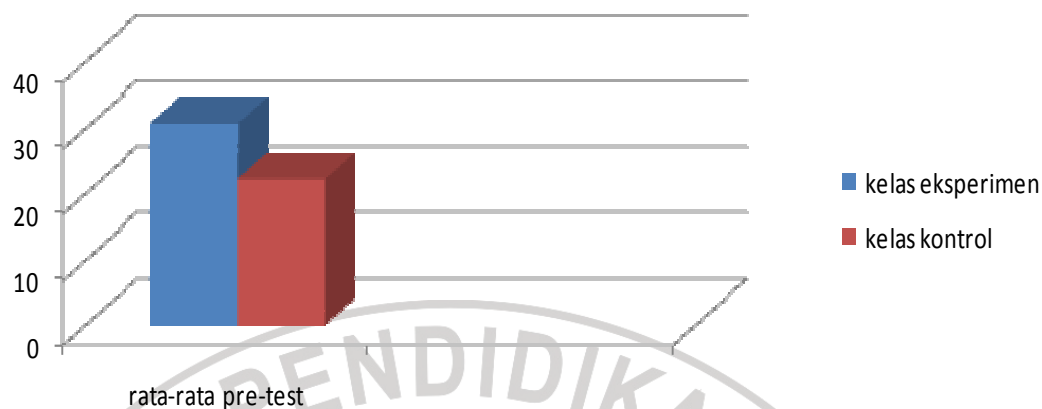
Komponen	Pretest		Posttest		Gain	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
n	34	30	34	30	34	30
$\bar{X}$	30.78	22.22	50.39	36.67	19.61	14.44
SD	13.23	11.92	19.40	13.19	13.53	10.80
Nilai Tertinggi	66.67	60	86.67	73.33	46.67	0.42
Nilai Terendah	6.67	6.67	20	6.67	0.08	-0.08
Uji Normalitas						
Sig.	0.087	0.006	Tidak Normal		$3.43 \times 10^{-4}$	0.078
Kesimpulan	Normal	Tidak Normal			Tidak Normal	Normal
Uji Homogenitas						
Hasil	Homogen		Tidak Homogen		Homogen	
Uji Hipotesis U Mann-Whitney						
Sig.	0.005 ( < 0.05 )		Tidak Homogen		0.254 ( > 0.05 )	
Hasil	Terdapat Perbedaan				Tidak Terdapat Perbedaan	

Dalam Tabel 4.1 tersebut dapat dilihat adanya perbedaan dalam perolehan nilai tertinggi pada *pre-test*. Kelas eksperimen mendapat nilai lebih tinggi (66,67) dibandingkan dengan kelas kontrol (60). Untuk nilai terendah dalam *pre-test* kelas eksperimen maupun kelas kontrol mendapat nilai yang sama (6,67). Perbandingan nilai terendah dan nilai tertinggi berdasarkan hasil *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 4.1 berikut.



**Gambar 4.1. Nilai *Pre-test* Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol cukup berbeda (30,78 dan 22,22). Perbandingan nilai rata-rata *pre-test* kedua kelas dapat dilihat pada Gambar 4.2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan pengujian kesamaan dua rata-rata (uji dua pihak) terhadap data *pre-test* pada kedua kelas tersebut. Sebelum dilakukan pengujian kesamaan dua rata-rata (uji dua pihak), data *pre-test* tersebut di uji prasyarat terlebih dahulu yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.



**Gambar 4.2. Nilai Rata-Rata *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

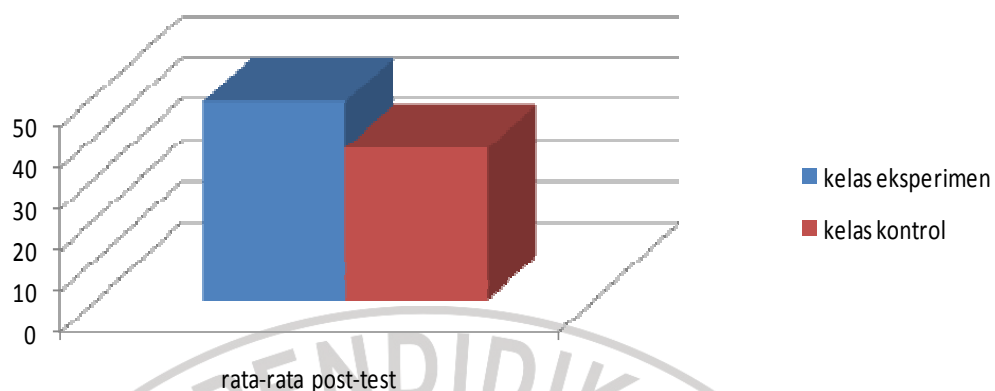
Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 95% ( $\alpha=0,05$ ). Dari hasil uji normalitas didapatkan bahwa untuk kelas eksperimen nilai signifikansinya adalah 0,087 ( $> 0,05$ ), sehingga datanya berdistribusi normal. Untuk kelas kontrol setelah dilakukan uji normalitas didapatkan bahwa nilai signifikansinya 0,006 ( $< 0,05$ ), sehingga datanya tidak berdistribusi normal (Lampiran E).

Setelah melakukan uji normalitas terhadap nilai *pre-test* kedua kelas selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas ini dilakukan dengan taraf signifikansi 95% ( $\alpha=0,05$ ). Hasil perhitungan uji homogenitas data *pre-test* kedua kelas tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.2. Hasil uji homogenitas ini menunjukkan bahwa data nilai *pre-test* kedua kelas homogen karena  $F_{hitung} < F$

tabel.

Dari perhitungan sebelumnya diketahui bahwa data pada kelas eksperimen tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansinya 0,87 ( $> 0,05$ ), dengan demikian uji hipotesis menggunakan uji non parametrik (uji *Mann-Whitney*). Dari hasil uji *Mann-Whitney* dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya (*2-tailed*) sebesar 0,005 ( $< 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan median nilai *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol (Lampiran E). Setelah mengetahui terdapat perbedaan pada median nilai *pretest* maka hasil *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dapat dibandingkan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan *Role Play* dan metode ceramah terhadap penguasaan konsep siswa.

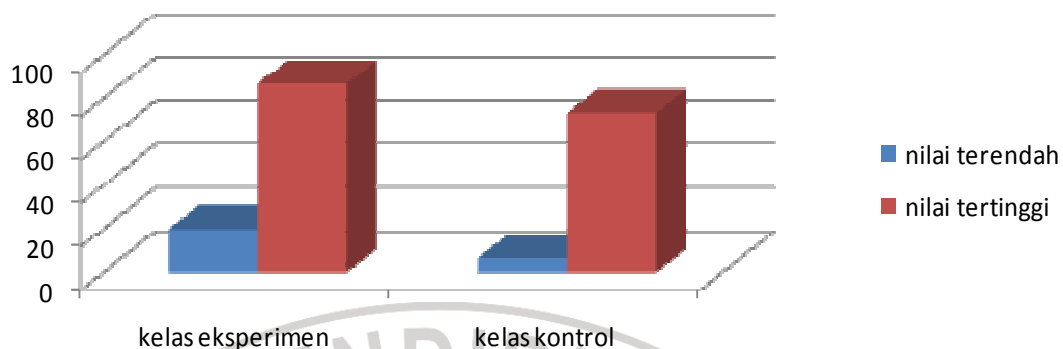
Setelah melakukan pembelajaran kemudian dilakukan *post-test* untuk mengetahui penguasaan konsep siswa. Gambar 4.3. menunjukkan terdapat perbedaan pada hasil *post-testnya* namun hasil dari *post-test* ini tidak dapat digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan *Role Play* dan metode ceramah terhadap penguasaan konsep siswa. Hal ini dikarenakan dari hasil uji kesamaan dua rata-rata (uji dua pihak) pada hasil *pre-test* terdapat perbedaan antara kedua kelas tersebut. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh penggunaan *Role Play* dan metode ceramah terhadap penguasaan konsep siswa digunakan gain dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.



**Grafik 4.3. Perbandingan Nilai Rata-Rata *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Berdasarkan Gambar 4.4.terdapat perbedaan antara rata-rata *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Rata-rata nilai posttest di kelas eksperimen lebih tinggi (48,04) dibandingkan dengan kelas kontrol (36,67).

Hasil dari *post-test* diketahui nilai tertinggi untuk kelas eksperimen adalah 86,67 dan nilai terendahnya adalah 20. Kelas kontrol mendapat nilai tertinggi 73,33 dan nilai terendahnya 6,67 dalam *post-test*. Untuk memudahkan melihat perbandingan nilai terendah dan nilai tertinggi hasil *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 4.4.



**Gambar 4.4. Nilai *Post-test* Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Hasil *post-test* yang didapat dari kedua kelas selanjutnya akan diolah untuk memperoleh gain dari kedua kelas tersebut. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara gain kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilakukan pengujian kesamaan dua rata-rata (uji dua pihak) pada data gain kedua kelas tersebut. Sebelum dilakukan pengujian kesamaan dua rata-rata (uji dua pihak), data gain tersebut di uji prasyarat terlebih dahulu yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

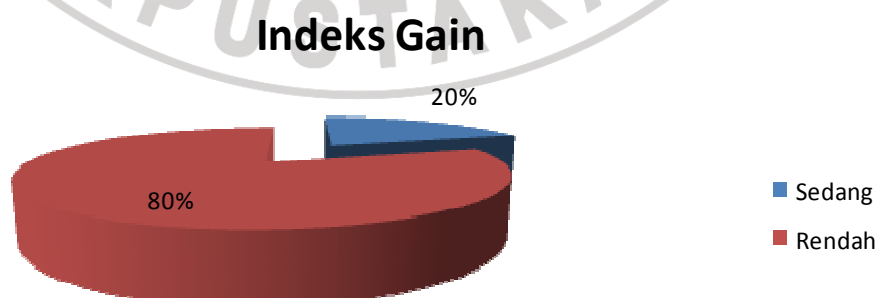
Dari hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi gain kelas eksperimen adalah  $3.43 \times 10^{-4}$  ( $< 0,05$ ) yang berarti data gain kelas eksperimen tidak berdistribusi normal. Untuk kelas kontrol data gainnya berdistribusi normal, karena nilai signifikansi gain dari kelas kontrol adalah 0,78 ( $> 0,05$ ). Setelah melakukan uji normalitas terhadap gain kedua kelas selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas ini dilakukan dengan taraf signifikansi 95% ( $\alpha=0,05$ ). Hasil perhitungan uji homogenitas data gain kedua

kelas tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.3. Hasil uji homogenitas ini menunjukkan bahwa data nilai gain kedua kelas homogen karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$ .

Data gain kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian diuji hipotesis, karena data salah satu subjeknya tidak berdistribusi normal maka uji hipotesisnya dilakukan dengan menggunakan uji non parametrik. Dari hasil uji nonparametrik dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya (2-tailed) adalah 0,25 ( $>0,05$ ). Dengan demikian dapat diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara gain kelas eksperimen dan kelas kontrol.

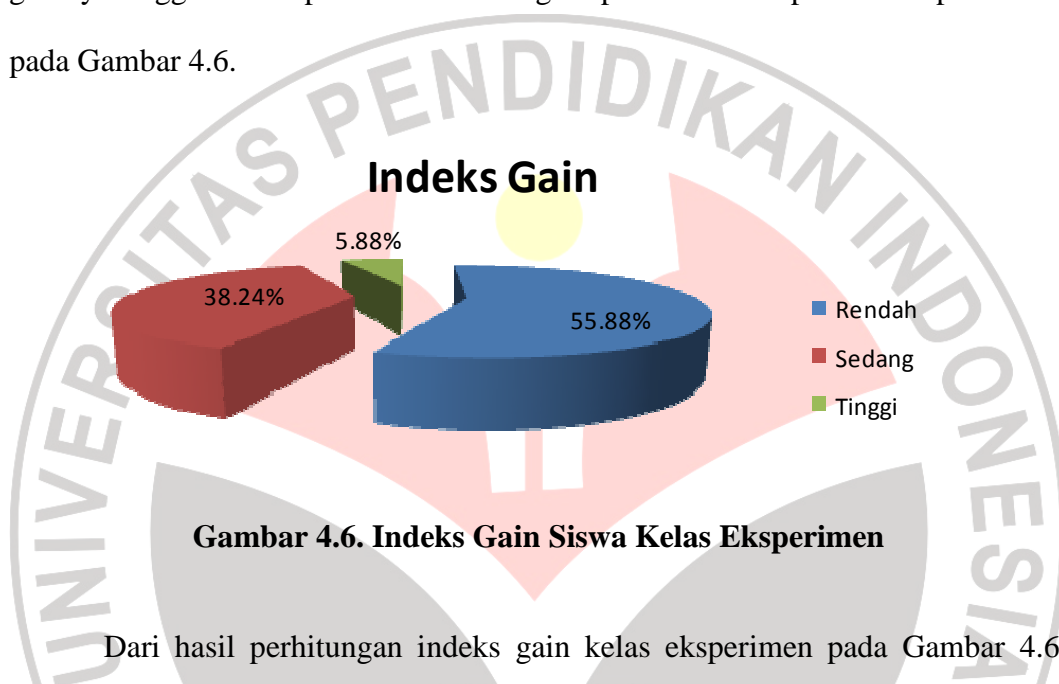
Hasil dari uji statistik menunjukkan tidak terdapat perbedaan gain yang signifikan antara kelas yang menggunakan *Role Play* dengan kelas yang tidak menggunakan *Role Play* pada pembelajaran tentang virus. Namun sebenarnya ada sedikit perbedaan jika dilihat dari nilai individu dari masing-masing siswanya. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*nya.

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dihitung dan dibandingkan indeks gain yang didapatkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tabel 4.4. menunjukkan perolehan indeks gain siswa pada kelas kontrol.



**Gambar 4.5. Indeks Gain Siswa Kelas Kontrol**

Pada Gambar 4.5. tersebut dapat diketahui dari 30 siswa di kelas kontrol didapatkan 80% (24 siswa) dengan kriteria indeks gain rendah dan 20% (6 siswa) dengan kriteria indeks gain sedang, namun tidak ada siswa yang kriteria indeks gainnya tinggi. Untuk perolehan indeks gain pada kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 4.6.

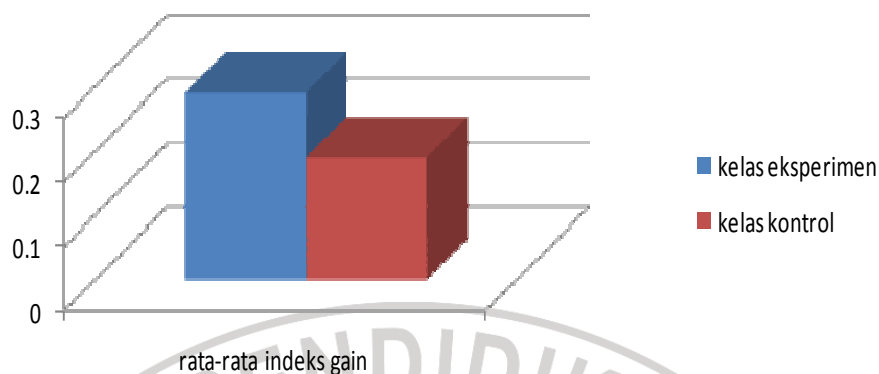


**Gambar 4.6. Indeks Gain Siswa Kelas Eksperimen**

Dari hasil perhitungan indeks gain kelas eksperimen pada Gambar 4.6. tersebut didapatkan dari 34 siswa 5,88% (2 siswa) dengan kriteria indeks gain tinggi, 38,24% (13 siswa) dengan kriteria indeks gain sedang dan 55,88% (19 siswa) dengan kriteria indeks gain rendah.

Rata-rata indeks gain dari kelas eksperimen dan kelas kontrol cukup berbeda antara kelas eksperimen (0,29) dan kelas kontrol (0,19). Untuk memudahkan melihat perbandingan rata-rata indeks gain dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari Gambar 4.7.





**Gambar 4.7. Perbandingan Rata-Rata Indeks Gain**

## 2. Angket respon siswa

Angket siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran tentang virus dengan menggunakan *Role Play*. Pengisian angket dilakukan pada akhir pembelajaran oleh semua subjek penelitian (34 siswa dari kelas eksperimen). Pembelajaran virus dengan menggunakan *Role Play* mendapat tanggapan yang positif dari siswa (Lampiran D).

Dari hasil angket diketahui bahwa 100% siswa memang menyukai pelajaran tentang virus dan menganggap pelajaran virus sangat penting untuk dipelajari. Menurut hasil angket juga diketahui bahwa siswa baru pertama kali menggunakan pembelajaran dengan menggunakan *Role Play*. Sebagian besar siswa (94,12%) senang belajar mengenai virus dengan menggunakan *Role Play*, dan tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi virus dengan menggunakan *Role Play*.

Semua siswa berpendapat bahwa materi tentang virus sangat penting, namun sebagian siswa (58,82%) berpendapat bahwa materi virus sulit untuk

dimengerti dibandingkan materi lain. Dari hasil angket tersebut diketahui bahwa sebagian besar siswa (91,18%) merasa terbantu dalam memahami materi tentang virus dengan menggunakan *Role Play* dalam pembelajarannya.

## B. PEMBAHASAN

Analisis dari hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terhadap penguasaan konsep siswa pada materi virus melalui pembelajaran dengan menggunakan *Role Play*. Pengaruh yang muncul selanjutnya akan dianalisis. Selain untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan pada penguasaan konsep siswa, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan *Role Play*.

Pada penelitian ini digunakan dua kelas yang dipilih secara *random*, dimana satu kelas digunakan sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan *Role Play* pada pembelajaran tentang virus, sedangkan satu kelas lagi digunakan sebagai kontrol dengan menggunakan pembelajaran yang sudah biasa dilakukan di kelas tersebut yaitu metode ceramah. Langkah awal pada penelitian ini adalah mendapatkan informasi mengenai pengetahuan awal siswa terlebih dahulu pada materi tentang virus. Data mengenai pengetahuan awal siswa pada penelitian ini dijarah dengan menggunakan *pre-test* yang berupa soal pilihan berganda yang berjumlah 15 soal. Pemberian *pre-test* ini dilakukan diawal pembelajaran tanpa memberitahu murid terlebih dahulu.

Setelah melakukan *pre-test* barulah dapat diketahui informasi mengenai pengetahuan awal siswa. Dari nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen dan

kelas kontrol, nilai kedua kelas termasuk rendah (30,78 dan 22,22). Nilai yang rendah ini kemungkinan dapat diakibatkan beberapa faktor yang mempengaruhinya. Salah satu faktornya yaitu siswa belum belajar tentang virus sebelumnya. Hal ini menyebabkan siswa kurang siap dalam menjawab soal *pre-test* yang diberikan, sehingga siswa mendapat nilai yang rendah. Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh Slameto (2010), salah satu faktor yang mempengaruhi dalam belajar adalah faktor psikologis yang berupa kesiapan. Dalam proses belajar faktor kesiapan ini sangat berpengaruh dan perlu diperhatikan, karena apabila siswanya sudah siap untuk belajar maka hasil belajarnya akan lebih baik. Pemberian *pre-test* ini dilakukan sebelum pembelajaran dimulai tanpa memberitahu siswa terlebih dahulu. Melihat dari hasil *pre-test* yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol, besar kemungkinan bahwa siswa kedua kelas tersebut belum mempunyai kesiapan untuk mengerjakan soal *pre-test* tentang materi virus yang diberikan.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi yaitu kemungkinan siswa sudah merasa kelelahan. Hal ini mungkin disebabkan siswa karena siswa kelas X masuk pada kelas siang yaitu pada jam 1 siang dan jam pelajaran Biologi di kedua kelas bukan merupakan jam pelajaran pertama, dimana sebelumnya siswa telah belajar mata pelajaran yang lain. Sehingga besar kemungkinan siswa pada saat jam pelajaran Biologi siswa sudah merasa lelah, terlebih pada kelas kontrol jam pelajaran Biologi merupakan jam pelajaran terakhir. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa lelah dan juga siswa menjadi tidak konsentrasi karena ingin cepat pulang. Slameto (2010) mengungkapkan bahwa kelelahan merupakan salah satu

faktor yang mempengaruhi dalam belajar yang dapat berakibat menurunnya daya konsentrasi ketika belajar.

Setelah memberikan *pre-test*, kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen diawali dengan pemberian materi tentang virus terlebih dahulu. Pemberian materi ini dilakukan agar siswa dapat memahami materi tentang virus sebelum melakukan *Role Play*. Kegiatan selanjutnya yaitu memberikan penjelasan mengenai *Role Play* di kelas eksperimen. Kemudian siswa dibagi menjadi dua kelompok. Pembagian kelompok ini dilakukan secara acak dengan mempertimbangkan agar pengelompokannya bersifat heterogen. Hal ini dilakukan agar siswa merasa adil dimana kelompok siswa yang lebih pintar tidak berkumpul dalam satu kelompok, sehingga siswa tidak memiliki prasangka bahwa kelompok yang satu merupakan khusus kelompok siswa pintar dan kelompok satu lagi khusus siswa yang kurang pintar. Menurut Lie (2010) pengelompokan yang bersifat heterogen lebih disukai para guru karena dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk saling mengajar dan saling mendukung anggota kelompoknya. Masing-masing dari kelompok ini akan melakukan *Role Play* yang sama yaitu *Role Play* mengenai materi tentang virus, baik dari ciri-ciri, proses replikasi dan serta peran virus dalam kehidupan. Setelah pembagian kelompok, masing-masing dari anggota kelompok tersebut menentukan peran mereka masing-masing untuk penampilan *Role Play*.

Pembelajaran dengan menggunakan *Role Play* termasuk salah satu pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Menurut Suyatno (2009) *student centered* merupakan suatu pembelajaran dimana siswa ditempatkan

sebagai subyek yang belajar secara aktif dalam membangun pemahamannya, dalam hal ini yaitu pemahaman mengenai materi tentang virus. Walaupun pembelajaran berpusat pada siswa bukan berarti guru menjadi lepas tangan dan membiarkan siswa begitu saja, namun terlebih dahulu siswa dibimbing dan diberikan petunjuk untuk mempersiapkan *Role Play*nya. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Blatner (2009) bahwa sebelum pembelajaran siswa harus diberikan arahan atau bekal terlebih dahulu agar tidak menimbulkan permasalahan dalam *Role Play*. Pada penelitian ini guru memberikan arahan-arahan mengenai *Role Play* virus, guru juga memberikan naskah untuk membantu siswa dalam membuat *Role Play*.

Setelah memberikan beberapa arahan guru mempersilakan kepada setiap kelompok untuk berdiskusi dan berlatih dengan anggota kelompoknya masing-masing. Memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk berdiskusi sangat penting karena dengan diskusi siswa dapat saling bertukar pikiran satu sama lain. Lie (2009) mengungkapkan bahwa interaksi yang terjadi dalam kelompok akan memberikan sinergi yang menguntungkan bagi semua anggota, dengan begitu setiap anggota akan saling bertukar pikiran dan berbagi pendapat. Hal ini dilakukan agar dapat menampilkan *Role Play* yang terbaik.

Pada saat diskusi kelompok berlangsung guru tidak membiarkan siswa begitu saja. Guru menghampiri setiap kelompok untuk membantu siswa dalam persiapannya dan menjawab pertanyaan yang diajukan siswa. Persiapan untuk menampilkan *Role Play* tidak cukup hanya dengan satu kali pertemuan atau satu kali latihan saja, karena itu guru memberikan waktu beberapa hari kepada setiap

kelompok untuk berlatih di rumah masing-masing dengan mengacu pada naskah yang telah diberikan.

Pembelajaran dengan menggunakan *Role Play* bertujuan agar siswa memperoleh pemahaman tentang konsep dengan cara seolah-olah berada dalam situasi tertentu (Rustaman, *et al.* 2003). Pada penelitian ini siswa dikondisikan seolah-olah mereka berada dalam dunia virus dengan memerankan *Role Play* tentang virus. Ketika siswa melakukan *Role Play* siswa memiliki suatu pengalaman yang melibatkan emosionalnya (Ginnis, 2008), sehingga siswa dapat mengingat konsep tentang virus lebih lama.

Penampilan *Role Play* oleh siswa dilakukan pada pertemuan berikutnya. Kelompok yang pertama tampil adalah kelompok kedua. Untuk kelompok pertama dipersilakan untuk memperhatikan penampilan dari kelompok kedua. Setelah penampilan kelompok kedua selesai barulah giliran kelompok pertama untuk menampilkan *Role Play*nya. Sama seperti kelompok pertama, kelompok kedua dipersilakan untuk memperhatikan penampilan dari kelompok pertama. Kedua kelompok sama-sama menampilkan *Role Play* yang sama, yaitu *Role Play* tentang materi virus. Masing-masing kelompok menampilkan *Role Play* tentang virus secara berurutan, dimulai dari ciri-ciri, proses replikasi dan peran virus dalam kehidupan.

Ciri-ciri virus diperagakan oleh siswa sambil memperagakan bentuk suatu virus yaitu virus T (bakteriofaga). Siswa berperan seolah-olah menjadi komponen penyusun virus. Beberapa orang siswa berperan sebagai kapsid yang mengelilingi temannya yang berperan sebagai materi genetik virus. Kemudian siswa yang lain

berperan sebagai serabut ekor pada virus tersebut. Mereka membentuk suatu formasi yang menyerupai bentuk dari virus T sambil menyebutkan komponen-komponen penyusunnya.

Pada saat memasuki proses replikasi siswa yang lain kemudian masuk dan memperagakan seolah-olah mereka adalah bakteri. Siswa-siswa tersebut membentuk formasi melingkar yang diibaratkan bakteri. Kemudian siswa yang tadi berperan sebagai virus mendatangi siswa yang berperan sebagai bakteri dan *Role Play* proses replikasi virus pun dimulai. Proses replikasi yang diperagakan oleh siswa dalam *Role Play*nya yaitu proses siklus litik dan siklus lisogenik.

Setelah melakukan pembelajaran virus dengan menggunakan *Role Play* siswa diberikan tes akhir berupa *post-test* yaitu soal pilihan berganda yang berjumlah 15 soal. *Post-test* ini diberikan untuk mengetahui perkembangan siswa dalam pembelajaran tentang virus. Selain itu hasil *post-test* dapat digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Role Play* terhadap pembelajaran tentang virus.

Pada penelitian ini untuk hasil *post-test* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dapat digunakan langsung untuk mengetahui perbandingan pengaruh yang diberikan *Role Play* dan metode ceramah dalam pembelajaran tentang virus. Data hasil *post-test* diolah terlebih dahulu dengan hasil *pre-test* yang sebelumnya sehingga akhirnya didapatkan gain dari masing-masing siswa baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Data gain yang telah didapatkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh penggunaan *Role Play* terhadap pembelajaran tentang virus.

Data gain yang didapat dari kelas eksperimen dan kelas kontrol kemudian dianalisis melalui uji statistik untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan gain yang signifikan antara penggunaan *Role Play* dan metode ceramah pada pembelajaran virus. Analisis data gain ini menggunakan uji hipotesis (uji dua pihak) dengan taraf signifikansi 0,05. Dari uji tersebut diperoleh nilai signifikansi 0,25 ( $> 0,05$ ). Hasil dari uji tersebut berarti tidak terdapat perbedaan gain yang signifikan pada kelas yang menggunakan *Role Play* dengan kelas yang menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran tentang virus.

Perbedaan yang tidak signifikan pada kelas yang menggunakan *Role Play* dengan kelas yang menggunakan metode ceramah kemungkinan diakibatkan karena pada pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah siswa lebih fokus memperhatikan penjelasan dari gurunya. Siswa hanya memiliki satu fokus perhatian yaitu guru dan menganggap penjelasan dari guru merupakan sumber utama dalam belajar. Pada pembelajaran dengan menggunakan *Role Play* perhatian siswa terbagi dua, yaitu antara memperhatikan penampilan *Role Play* dari kelompok lain dan membahas tentang *Role Play*nya sendiri. Perhatian dalam pembelajaran sangatlah penting karena menurut Slameto (2010) hasil belajar tidak akan maksimal tanpa adanya perhatian terhadap bahan yang pelajari.

Perbedaan gain yang tidak signifikan dengan kelas yang menggunakan metode ceramah bukan berarti *Role Play* tidak memberikan pengaruh sama sekali dalam pembelajaran. Menurut Ross (2008), pembelajaran dengan menggunakan *Role Play* merupakan salah satu cara yang bertujuan untuk membantu siswa dalam membentuk suatu gambaran yang ada dalam pikirannya. Pernyataan ini didukung



oleh Baltner (2009) yang mengatakan bahwa dengan melakukan *Role Play* siswa dapat menjelaskan sesuatu yang ada di pikirannya namun sulit untuk dikatakan. Hal ini dapat dilihat dari pengaruh yang diperoleh dari hasil penelitian jika melihat rata-rata nilai siswa pada *pre-test* dan nilai pada *post-test*nya. Rata-rata nilai siswa pada saat *pre-test* adalah 30,78 dan mengalami peningkatan menjadi 50,39 pada nilai *post-test*.

Pengaruh penggunaan *Role Play* dalam pembelajaran juga dapat dilihat dari nilai siswa secara individu. Pada kelas eksperimen yang menggunakan *Role Play* pada pembelajarannya, semua nilai siswa mengalami peningkatan, walaupun masih banyak siswa yang kriteria indeks gainnya rendah tetapi dari 34 siswa di kelas eksperimen terdapat 38,24% (13 siswa) yang kriteria indeks gainnya termasuk kriteria sedang, dan bahkan ada 5,88% (2 siswa) yang indeks gainnya termasuk ke dalam kriteria tinggi (Gambar 4.6.).

Pada kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah pun terdapat peningkatan rata-rata nilai siswa pada saat *pre-test* (22,22) dan pada saat *post-test* (36,67). Menurut uji statistik menunjukkan peningkatan pada kelas eksperimen tidak berbeda secara signifikan dengan kelas kontrol. Akan tetapi di kelas kontrol dari 30 siswa hanya 20% (6 siswa) yang indeks gainnya termasuk ke dalam kriteria sedang dan 80% lagi (24 siswa) pada kelas tersebut termasuk ke dalam kriteria indeks gain rendah. Pada kelas kontrol juga diketahui tidak ada satu pun siswa yang indeks gainnya termasuk kriteria tinggi (Gambar 4.5.).

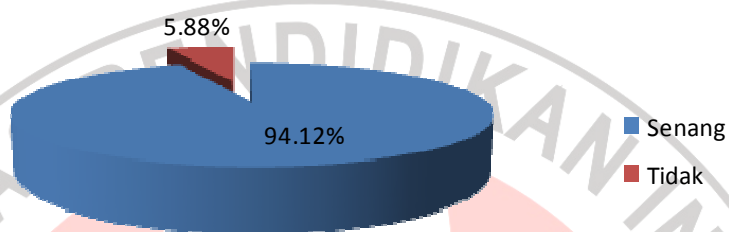
Tidak bisa dipungkiri bahwa dalam belajar seseorang dipengaruhi berbagai faktor. Faktor tersebut ada yang muncul dari dalam individu tersebut yang berupa

faktor jasmani, faktor psikologi, dan faktor kelelahan yang digolongkan ke dalam faktor intern (Slameto, 2010). Slameto (2010) juga menambahkan bahwa ada faktor lain yang dapat mempengaruhi belajar seseorang yang berasal dari luar individu dan digolongkan ke dalam faktor ekstern.

Dalam penelitian penggunaan *Role Play* untuk membantu siswa dalam memahami konsep tentang virus termasuk ke dalam faktor ekstern. *Role Play* dalam penelitian ini merupakan suatu metode, dimana menurut Slameto (2010) metode mengajar dapat mempengaruhi belajar seseorang, sehingga apabila metode mengajar guru kurang baik, maka akan berpengaruh kurang baik pula pada siswanya, bahkan dapat membuat siswa kurang berminat terhadap pelajaran atau gurunya. Metode *Role Play* pada penelitian ini termasuk metode yang baik, karena memberikan pengaruh yang positif terhadap perkembangan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai siswa, yaitu nilai *post-test* siswa lebih tinggi daripada nilai *pre-test*nya. Adanya pengaruh positif pada metode *Role Play* bukan berarti *Role Play* merupakan metode yang lebih baik daripada metode lain. Pada penelitian ini didapatkan bahwa metode ceramah pada kelas kontrol pun dapat memberikan peningkatan yang tidak berbeda secara signifikan dengan metode *Role Play*.

Pada kelas eksperimen yang menggunakan *Role Play* dalam pembelajaran tentang virus terlihat ketertarikan dan minat siswa untuk belajar. Seperti yang dikatakan Slameto (2010) minat memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran, dengan adanya minat pada siswa, siswa akan belajar dengan sebaik-baiknya. Siswa tertarik dengan pembelajaran menggunakan *Role Play*

karena siswa menganggap pembelajaran ini baru dan menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang dibagikan pada kelas eksperimen. Dari hasil angket yang dibagikan 94,12% dari 34 siswa di kelas eksperimen mengatakan senang belajar tentang virus dengan menggunakan *Role Play*.



**Gambar 4.8. Respon Pembelajaran Virus Menggunakan *Role Play***

Beberapa pendapat siswa yang mendukung pernyataan tersebut antara lain:

*“karena dapat bermain sambil belajar”*

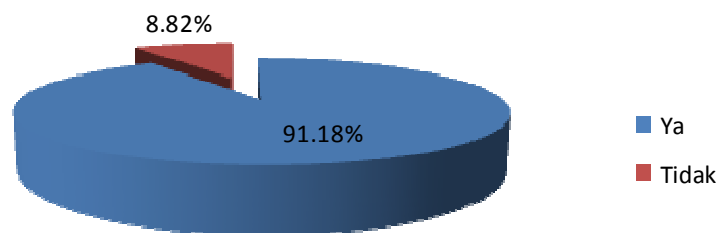
*“karena mempermudah memahaminya”*

*“karena saya bisa lebih mudah untuk mengingat materi tentang virus”*

*“bisa meringankan beban ngantuk”*

*“karena mengasikan”*

Selain siswa merasa senang, siswa juga berpendapat bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Role Play* dapat membantu mereka memahami materi tentang virus. Hal ini terlihat dari angket yang dibagikan, dari 34 siswa di kelas eksperimen 91,18% siswa berpendapat serupa.



**Gambar 4.9. Respon Penggunaan *Role Play* Dapat Membantu Memahami Materi Virus**

Beberapa pendapat siswa yang mendukung pernyataan tersebut antara lain:

*“Karena mudah dimengerti”*

*“karena kalau belajar dengan *Role Play* kita bisa lebih mudah memahaminya”*

*“karena membantu lebih cepat untuk berpikir jelas”*

Hal ini sejalan dengan Ross (2008) bahwa *Role Play* merupakan salah satu cara untuk memberikan siswa suatu gambaran atau visualisasi yang bertujuan untuk membantu siswa mengkonstruksi suatu gambaran yang ada di dalam pikiran siswa. Dengan menggunakan *Role Play* imajinasi tentang virus akan diperjelas sehingga dapat membantu siswa untuk berpikir lebih cepat dan jelas. Selain merasa senang siswa juga berpendapat bahwa mereka mendapatkan manfaat setelah belajar tentang virus.