

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DAN *THINK TALK WRITE* (TTW) PADA SISWA SMP NEGERI 1 KARTASURA TAHUN AJARAN 2012/2013 TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI

NASKAH PUBLIKASI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat Sarjana S- 1
Program Studi Pendidikan Biologi



Diajukan oleh :

PUJI LESTARI

A 420 090 169

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos I – Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, Fax : 7151448 Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Drs. Djumadi, M.Kes.

NIK : 807

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Puji Lestari

NIM : A 420 090 169

Program Studi : Pendidikan Biologi

Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DAN *THINK TALK WRITE* (TTW) PADA SISWA SMP NEGERI 1 KARTASURA TAHUN AJARAN 2012/2013 TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 10 Juni 2013

Pembimbing

Drs. Djumadi, M. Kes.

NIK: 807

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DAN *THINK TALK WRITE* (TTW) PADA SISWA SMP NEGERI 1 KARTASURA TAHUN AJARAN 2012/2013 TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI

Puji Lestari, A 420090169, Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 47 halaman.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh implementasi Role Playing dan Think Talk Write terhadap hasil belajar Ekosistem pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kartasura Tahun ajaran 2012/2013. Hasil belajar siswa pada penelitian ini ditekankan pada perbandingan hasil belajar kognitif. Penelitian ini mengambil lokasi di SMP Negeri 1 Kartasura, Surakarta. Bentuk penelitian ini adalah eksperimen. Populasi ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kartasura, Surakarta. Sampel menggunakan tiga kelas, kelas VII E sebagai kelas kontrol, kelas VII F sebagai kelas eksperimen I (menggunakan Role Playing) dan kelas VII G sebagai kelas eksperimen II (menggunakan Think Talk Write). Teknik penentuan sampel menggunakan random sampling. Teknik pengumpulan data hasil belajar siswa dengan observasi, dokumentasi, perlakuan, memberikan tes, dan menilai hasil tes. Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dilakukan dengan uji non parametrik dengan tipe K-Independent Sample T Test (Kruskal-Wallis Test), tetapi sebelumnya dilakukan uji Normalitas dan Homogenitas. Hasil analisis data K-Independent Sample T Test (Kruskal-Wallis Test) diperoleh nilai signifikansi = 0,334 dan nilai probabilitas post test = 0,008, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar Role Playing dan Think Talk Write (TTW) pada siswa SMP Negeri 1 Kartasura tahun ajaran 2012/2013, yang paling tinggi hasil belajarnya adalah Think Talk Write.

Kata kunci : *Role Playing*, *Think Talk Write*, dan hasil belajar siswa.

A. Pendahuluan

Dalam pendidikan, khususnya pendidikan formal terjadi suatu proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah merupakan salah satu upaya melengkapi diri dengan pendidikan. Keberhasilan program pendidikan di sekolah sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: siswa, guru, kurikulum, lingkungan, dana, sarana dan prasarana. Apabila faktor tersebut dapat dipenuhi, maka proses pembelajaran akan tercapai maksimal. Pada dasarnya pembelajaran dalam pendidikan, khususnya pendidikan formal yang berlangsung di sekolah adalah adanya interaksi aktif antara siswa dengan guru. Guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran, tetapi keterlibatan siswa secara aktif menjadi hal yang tidak kalah penting. Agar dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah dengan menguasai materi dan menggunakan berbagai pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih bervariasi.

Proses penempatan siswa sebagai subyek pendidikan bukan sebagai obyek penelitian. Guru yang berperan sebagai fasilitator (penyampai materi) membutuhkan model pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Salah satu pembelajaran aktif yang sesuai untuk mengatasi masalah pembelajaran adalah pembelajaran kelompok. Pembelajaran ini mengutamakan adanya pembelajaran dengan pembentukan kelompok-kelompok. Dari kerja kelompok tersebut setiap kelompok diharuskan untuk bekerjasama dalam pemecahan suatu masalah, dalam penyelesaiannya diharapkan setiap siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Role Playing merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*). Pengalaman yang diperoleh dari pembelajaran ini meliputi kemampuan kerja sama, komunikatif, dan mengintegrasikan suatu kejadian. Melalui *Role Playing*, siswa mencoba

mengeksplorasi hubungan-hubungan antarmanusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai-nilai, dan berbagai pemecahan masalah (Sriyandi, 2008).

Yamin dan Ansari (2009), menyatakan bahwa *Think Talk Write* adalah salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas bertanya dan komunikasi diantara siswa. Pembelajaran yang diperkenalkan oleh Huiker dan Laughlin, pembelajaran ini pada dasarnya dibangun melalui berpikir, berbicara, dan menulis. Alur kemajuan *Think Talk Write* dimulai dari keterlibatan siswa dalam berpikir atau berdialog dengan dirinya sendiri setelah proses membaca, selanjutnya berbicara dan membagi ide dengan temannya sebelum menulis. Pembelajaran ini lebih efektif jika dilakukan dalam kelompok heterogen dengan 7-8 siswa. Siswa diminta membaca, membuat catatan kecil, menjelaskan, mendengar, dan membagi ide bersama teman dalam kelompok kemudian mengungkapkannya melalui tulisan.

Tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah untuk mengetahui hasil belajar *Role Playing* dan *Think Talk Write* (TTW) pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kartasura tahun ajaran 2012/2013.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas VII SMP Negeri 1 Kartasura. Waktu penelitian dilakukan secara tiga tahap, yaitu 1) tahap persiapan pada bulan Oktober 2012 sampai bulan Februari 2013, 2) tahap pelaksanaan pada bulan Januari 2013, dan 3) tahap analisis dan pengelolaan data pada bulan Februari sampai bulan Mei 2013. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VII A sampai VII G SMP Negeri 1 Kartasura tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini menggunakan tiga kelas sampel, yaitu dua kelas eksperimen adalah kelas VII F dengan *Role Playing* dan kelas VII G dengan *Think Talk Write*, dan kelas VII E sebagai kelas ceramah (kontrol). Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah

dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*, yaitu semua kelas VII memiliki kemungkinan yang sama untuk dipilih sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, perlakuan, memberikan tes, dan menilai hasil tes. Observasi digunakan untuk menentukan kelas-kelas yang akan dijadikan kelompok subyek penelitian serta menentukan kelas-kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan *Role Playing* dan *Think Talk Write*; dokumentasi untuk mengetahui nama-nama dan nomor absen serta nilai-nilai siswa kelas VII F dan VII G yang menjadi subyek penelitian; perlakuan untuk memberi perlakuan kelas yang akan dijadikan subyek penelitian; memberi tes untuk mengukur kemampuan akhir siswa dengan post test; dan menilai hasil tes dari tes yang dilakukan dan selanjutnya data dianalisis. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa nilai kognitif dari hasil post test dan nilai afektif dari pengamatan saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil post test dianalisis uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Data diketahui berdistribusi tidak normal dan homogen maka data tersebut merupakan statistik non parametrik, sehingga uji hipotesis menggunakan uji *Kruskal-Wallis* yaitu membandingkan sampel lebih dari dua buah ($K > 2$) dan data yang dikumpulkan berdasarkan sampel *K-Independent Sample T Tes*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil belajar *post test* dari kelas VII E (menggunakan ceramah) memiliki nilai signifikansi 0,013, kelas VII F (*menggunakan Role Playing*) memiliki nilai signifikansi 0,003, dan kelas VII G (*menggunakan Think Talk Write*) memiliki nilai signifikansi 0,000. Dari ketiga pembelajaran yang digunakan berarti memiliki nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak sehingga dari ketiga data hasil belajar berdistribusi tidak normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang sama. Berdasarkan tabel diketahui nilai probabilitas untuk hasil belajar *post test* berdasarkan ketiga kelompok pembelajaran signifikan 0,084 berarti lebih dari 0,05, maka H_0 diterima. Sehingga dari data hasil

belajar *post test* berdasarkan kelompok pembelajaran mempunyai variasi yang sama atau homogen. Setelah diketahui bahwa data yang diperoleh tidak normal dan homogen maka untuk uji hipotesis menggunakan uji *Kruskal-Wallis*, karena data merupakan statistik non parametrik.

Uji hipotesis menggunakan uji *Kruskal-Wallis*, yaitu membandingkan sampel lebih dari dua buah ($K > 2$) dan data yang dikumpulkan berdasarkan sampel *K-Independent Sample T Tes*. Berdasarkan tabel 4.4 diketahui hasil belajar *post test* ketiga kelompok pembelajaran memiliki nilai *Asymp. Sig* 0,008 berarti kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak sehingga ada perbedaan implementasi hasil belajar biologi melalui pembelajaran *Role Playing* dan *Think Talk Write* (TTW) pada siswa SMP Negeri 1 Kartasura tahun ajaran 2012/2013.

Pada penelitian ini dua kelompok yang dibandingkan adalah kelompok *Role Playing* dan *Think Talk Write* (TTW). Kedua pembelajaran ini memiliki tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa, dan menumbuhkan keberanian untuk berinteraksi dan mengeluarkan pendapat. Meskipun dari kedua pembelajaran ini memiliki tujuan yang sama tetapi juga memiliki hasil belajar dari aspek kognitif yang berbeda. Pada penelitian ini nilai afektif juga mempengaruhi hasil belajar siswa (kognitif), hal ini terbukti dengan adanya peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga mempengaruhi pemahaman siswa dalam pemahaman materi yang disampaikan.

Role Playing mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan *Role Playing*, yaitu 1) melatih diri siswa untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama, 2) siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, 3) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dapat dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah, 4)

kerjasama antara pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, 5) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, dan 6) bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain. Sedangkan kelemahan *Role Playing*, yaitu 1) sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif, 2) banyak memakan waktu, 3) memerlukan tempat yang cukup luas, dan 4) sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat (Djamarah dan Zain, 2002).

Zulkarnaini (2011), menyatakan bahwa pembelajaran *Think Talk Write* beranggotakan 3-5 orang secara heterogen dalam kemampuan dengan melibatkan siswa berpikir atau berdiskusi dengan dirinya sendiri setelah membaca, selanjutnya berbicara dan membagi ide (*sharing*) dengan temannya serta menulis kesimpulan secara individu di akhir pembelajaran.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yamin dan Ansari (2009), yang menyatakan bahwa *Think Talk Write* adalah salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas bertanya dan komunikasi diantara siswa. Penelitian ini diperkuat lagi dari penelitian yang dilakukan oleh Martunis (2008:84), yang menyatakan bahwa kegiatan pertama pada fase *think*, siswa diminta membaca, kemudian membuat catatan kecil secara individual dari apa yang diketahui atau tidak diketahui untuk dibawa pada forum diskusi difase *talk*, siswa membentuk kelompok 3-5 setiap kelompok yang heterogen untuk membahas catatan kecil serta perubahan struktur kognitif dalam berpikir menyelesaikan masalah. Akhirnya fase *write*, siswa diminta secara individual mengkonstruksi pengetahuan untuk menyelesaikan LKS melalui tulisan.

Pada dasarnya pembelajaran dengan menggunakan *Role Playing* dan *Think Talk Write* mempunyai tujuan untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VII tahun ajaran 2012/2013. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Sholihatun dan Raharjo (2008:5), yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu model pembelajaran secara gotong royong yang melibatkan kerja individu dalam kelompok dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi

oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Sehingga dengan bekerja secara bersama-sama antara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan hasil belajar.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang diperoleh maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar *Role Playing* dan *Think Talk Write* (TTW) pada siswa SMP Negeri 1 Kartasura tahun ajaran 2012/2013, yang paling tinggi hasil belajarnya adalah *Think Talk Write*.

E. Daftar Pustaka

- Djamarah, S. B dan A. Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Martunis. 2008. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Yamin, M dan Ansari, B. I. 2009. *Tektik Mengembangkan Kemampuan Individual Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Zulkarnaini. 2011. *Model Kooperatif Think Talk Write untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi dan Berpikir Kritis*. Edisi no.2: 149.