

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP MOTIVASI, HASIL BELAJAR, DAN KETERAMPILAN KOLABORATIF SISWA KELAS XI IPS PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI

Hendrawan, Sulisetijono, Yunita Rakhmawati*

PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author: yunita.rakhmawati.fmipa@um.ac.id

doi: 10.17977/um084v3i22025p363-373

Kata kunci

role playing
motivasi belajar
hasil belajar kognitif
kolaborasi
COVID-19

Abstrak

Pandemi COVID-19 telah mengubah secara drastis cara pembelajaran, berpengaruh besar pada kualitas pendidikan yang diterima siswa. Hal ini berdampak tidak hanya pada motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga pada keterampilan yang penting untuk abad ke-21, khususnya keterampilan kolaborasi. Dalam menghadapi tantangan ini, model pembelajaran *role-playing* muncul sebagai alternatif yang menjanjikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh model *role-playing* terhadap motivasi belajar, hasil belajar kognitif, dan keterampilan kolaborasi siswa pada materi pencernaan manusia selama masa pandemi. Menggunakan rancangan penelitian kuantitatif dengan eksperimen semu, penelitian ini membandingkan dua kelas: kelas eksperimen yang menerapkan model *role-playing* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran lain yang setara. Sampel penelitian terdiri dari 34 siswa yang diambil melalui purposive sampling, dengan kelas XI IPS 1A sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 1B sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes motivasi belajar, pre-test dan post-test untuk hasil belajar kognitif, serta penilaian keterampilan kolaborasi menggunakan rubrik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *role-playing* memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar (koefisien uji 0,41, kategori sangat kuat), hasil belajar kognitif (koefisien uji 0,486, kategori sangat kuat), dan keterampilan kolaborasi siswa (koefisien uji 0,79, kategori sangat kuat).

1. Pendahuluan

Awal tahun 2020 Novel Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) menyebabkan bencana yang sangat luar biasa, bahkan World Health Organization (WHO) menyatakan bencana ini termasuk sebagai pandemi global (Cucinotta & Vanelli, 2020). Keadaan ini sangat mempengaruhi seluruh kegiatan di berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Seluruh aktivitas di sekolah dilaksanakan secara daring (dalam jaringan). Setelah satu setengah tahun pandemi Covid-19, berbagai upaya pemerintah di seluruh dunia untuk menekan penyebaran virus covid-19 mulai menunjukkan hasil, beberapa negara telah menemukan vaksin untuk virus COVID-19 dan telah menjalankan vaksinasi tak terkecuali Indonesia. Sehingga berdasarkan surat keputusan bersama (SKB) yang telah ditetapkan pada 30 Maret 2021 pembelajaran sudah boleh dilaksanakan secara tatap muka namun masih terbatas dengan protokol kesehatan yang ketat khususnya di daerah PPKM level 1-2.

Perubahan kegiatan belajar dari tatap muka ke daring (dalam jaringan) dengan durasi lama berdampak negatif terhadap kualitas pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan

oleh Montessori & Syafari (2021), pembelajaran daring berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu menurut hasil penelitian Maulana (2021) diketahui bahwa saat pembelajaran daring hasil belajar siswa tergolong rendah. Berdasarkan penelitian Cahyani, et al. (2020) pembelajaran online selama pandemi virus covid-19 mengakibatkan penurunan motivasi siswa dalam belajar. Menurut Sufajar & Qosyim (2022) diketahui keterampilan kolaborasi yang dimiliki oleh siswa tergolong cukup kolaboratif dan perlu ditingkatkan. Keterampilan kolaborasi adalah keterampilan yang sangat penting dimiliki oleh siswa sejalan dengan pernyataan Hermawan et al. (2017); Muiz et al. (2016) Keterampilan kolaborasi memiliki peran penting bagi siswa untuk dikembangkan agar dapat bekerja sama dalam kelompok dalam menghadapi persaingan abad ke-21.

Berdasarkan data hasil observasi pendahuluan yang dilakukan selama kegiatan Kajian dan Praktik Lapangan (KPL) dalam program Asistensi Mengajar Terintegrasi (ASMET) yang dilaksanakan di SMAN 3 Teluk Keramat dan hasil wawancara terhadap guru Biologi pada tanggal 16 Agustus 2021, diketahui bahwa saat pembelajaran daring motivasi dan hasil belajar kognitif siswa terbilang rendah dan diikuti penurunan keterampilan kolaborasi siswa pada pembelajaran daring Biologi Peminatan hal ini karena guru kesulitan menerapkan pembelajaran yang mampu melatih keterampilan kolaborasi siswa. Selain itu berdasarkan pernyataan guru Biologi diketahui bahwa mata pelajaran Peminatan yang diberikan kepada siswa XI IPS tidak didasari oleh minat siswa. Berdasarkan data hasil pengisian angket terkait motivasi belajar siswa yang disebar dan hasil penilaian keterampilan kolaborasi menggunakan rubrik keterampilan kolaborasi pada tanggal 21 Oktober 2021 terhadap 34 siswa kelas XI IPS 1A dan 1B SMA Negeri 3 Teluk Keramat, diketahui bahwa 100% siswa memiliki kategori motivasi yang cukup rendah dengan nilai rerata keseluruhan 60,38, sedangkan untuk keterampilan kolaboratif diketahui 24% siswa memiliki kategori sangat tidak kolaboratif dan 76% tidak kolaboratif.

Berdasarkan informasi yang didapat, maka diharapkan adanya variasi pembelajaran yang menarik, inovatif serta lebih mengaktifkan siswa sehingga bisa meningkatkan motivasi, hasil belajar kognitif, serta keterampilan kolaborasi siswa. Pembelajaran kooperatif tipe role playing merupakan alternatif pembelajaran yang bisa mendongkrak motivasi, hasil belajar kognitif, serta keterampilan kolaborasi siswa. Pembelajaran model kooperatif sendiri ialah model pembelajaran yang mengelompokkan siswa kedalam kelompok/grup kecil dengan kemampuan heterogen dan bekerja sama untuk menyelesaikan suatu tugas (Harianja, et al., 2022). Model pembelajaran kooperatif tipe role playing memberikan setiap anggota kesempatan untuk mendapatkan pengalaman belajar, sehingga membantu siswa membangun pengetahuan mereka sendiri. Pembelajaran model role playing sendiri ialah model pembelajaran yang tidak bisa berlaku untuk semua topik pelajaran (Yunus, et al., 2019).

Pembelajaran model role playing dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Menurut penelitian Nurwana (2020) pembelajaran model role playing diketahui berpengaruh pada meningkatnya minat dan hasil belajar siswa di ranah kognitif. Berdasarkan penelitian Devita & Mayasari (2020) dibuktikan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dalam ranah kognitif pada siswa yang belajar dengan model role playing. Selain itu menurut hasil studi Yunus, et al. (2019) diketahui bahwa pembelajaran role playing berpengaruh baik pada hasil belajar siswa. Selain bisa memotivasi dan memperbaiki hasil belajar siswa, pembelajaran model role playing juga mampu memperbaiki keterampilan kolaborasi siswa. Yanto (2015) menjelaskan bahwa kemampuan kerjasama antar siswa bisa dikembangkan melalui pembelajaran dengan model role playing dan siswa bisa belajar menerima dan berbagi tanggung jawab dengan orang lain.

Motivasi didefinisikan sebagai sesuatu untuk menjelaskan arah dan tingkat perilaku, umumnya mengacu pada kemauan orang, apa yang ingin dilakukan, dan apa yang mereka lakukan (Keller, 2010). Motivasi belajar adalah salah satu dari beberapa faktor penentu efektivitas pembelajaran. Siswa lebih serius belajar ketika mereka termotivasi untuk belajar (Sardiman, 2016). Motivasi adalah salah satu faktor utama yang berpengaruh pada hasil belajar dan diketahui adanya hubungan positif antara keduanya (Saputra, et al., 2018). Motivasi siswa dalam belajar memiliki peran yang penting dalam proses belajar, jika guru dan orang tua dapat memotivasi siswa atau anaknya dengan baik, maka dorongan untuk belajar lebih baik akan muncul (Davoudi & Parpouchi, 2016).

Keterampilan kolaborasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam bekerja sama serta rasa tanggung jawab yang dimilikinya terhadap apa yang menjadi tugasnya (Pheeraphan, 2013). Keterampilan berkolaborasi merupakan bagian dari keterampilan belajar abad 21. Keterampilan abad 21 terbagi dalam 4 kategori yaitu, way of thinking (Cara berpikir), way of working (Cara bekerja), tools for working (alat untuk bekerja), dan skills for living in the world (keterampilan berkehidupan). Dalam keterampilan cara bekerja terdapat beberapa aspek salah satunya, keterampilan Kolaborasi (Care et al., 2012). terdapat empat komponen dalam keterampilan kolaborasi, yaitu works productively (bekerja sama secara efektif), demonstrates respect (menunjukkan rasa hormat), compromises (kompromi), dan Shared responsibility (tanggung jawab bersama) (Greenstein, 2012).

Pembelajaran model role playing salah satu alternatif penyampaian materi pelajaran yang bisa dijadikan sarana untuk memperbaiki motivasi, hasil belajar dalam ranah kognitif, serta keterampilan kolaborasi siswa di pelajaran Biologi Peminatan materi Sistem Pencernaan. Namun, diperlukan penelitian mendalam mengenai hal ini untuk mengkaji sejauh mana pembelajaran model role playing berpengaruh pada motivasi, hasil belajar pada ranah kognitif, dan keterampilan kolaborasi. Oleh sebab itu penelitian terkait efek/pengaruh pembelajaran model role playing terhadap motivasi, hasil belajar kognitif, serta keterampilan kolaborasi siswa kelas XI IPS pada materi Sistem Pencernaan Manusia selama pandemi COVID-19.

2. Metode

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah rancangan kuantitatif dengan penelitian model eksperimen. Tipe penelitian eksperimen yang dipergunakan di penelitian ini ialah eksperimen semu, desain penelitian dapat dilihat dalam Tabel 1. Penelitian dilakukan pada siswa XI IPS SMA Negeri 3 Teluk Keramat yang menempuh mata pelajaran Biologi Peminatan materi Sistem Pencernaan Manusia.

Tabel 1. Desain pelaksanaan penelitian *noequivalent control group pre test-post test design*

Kelas	Pengukuran	Perlakuan	Pengukuran
Eksperimen	01	X1	02
Kontrol	01	X2	02

Keterangan:

01 : Pretest (Pengukuran sebelum pelaksanaan tindakan)

X1 : model role playing (bermain peran)

X2 : model number head together (NHT)

02 : Posttest (Pengukuran sesudah pelaksanaan tindakan)

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah motivasi belajar, hasil belajar kognitif, dan keterampilan kolaborasi siswa (Aisyah & Wahyuni, 2023). Pembelajaran dengan model role playing berfungsi sebagai variabel independen. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Teluk Keramat, khususnya di Kelas XI IPS pada mata pelajaran Biologi Peminatan Tahun

Pelajaran 2021/2022. Subjek penelitian terdiri dari 34 siswa, yang dibagi menjadi dua kelompok: 17 siswa belajar dengan model role playing (kelas eksperimen) dan 17 siswa belajar dengan model Numbered Heads Together (NHT) (kelas kontrol) (Nuridin & Sari, 2023). Data dikumpulkan melalui pengisian angket motivasi, tes hasil belajar kognitif, serta nontes melalui dokumentasi dan observasi. Analisis data dilakukan menggunakan statistik inferensial dengan uji ANOVA satu arah (ANAKOVA) untuk menguji hipotesis bahwa pembelajaran model role playing berpengaruh terhadap motivasi, hasil belajar kognitif, dan keterampilan kolaborasi siswa. Analisis data dilakukan dengan bantuan software SPSS (Statistical Product and Service Solutions) versi 24.0 untuk Windows. Sebelum menguji hipotesis, dilakukan uji prasyarat normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levine's test (Daryanto & Tanjung, 2022).

3. Hasil dan Pembahasan

Langkah awal untuk membuktikan hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan melaksanakan prasyarat uji ANOVA satu arah (ANAKOVA), yang mencakup dua aspek penting, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh dari pengukuran berdistribusi normal, yang merupakan salah satu asumsi dasar dalam analisis statistik parametrik. Dalam penelitian ini, hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk pre-test motivasi siswa adalah 0,149 ($> 0,05$), dan untuk post-test motivasi siswa sebesar 0,116 ($> 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa data motivasi belajar siswa berdistribusi normal. Analisis ini penting karena distribusi normal memberikan keyakinan bahwa hasil pengujian yang dilakukan dapat diinterpretasikan dengan lebih akurat dan relevan dalam konteks pembelajaran (Pallant, 2021).

Selanjutnya, normalitas data pre-test hasil belajar siswa dalam ranah kognitif juga menunjukkan hasil yang serupa, dengan nilai signifikansi 0,093 ($> 0,05$) dan post-test sebesar 0,076 ($> 0,05$). Ini menunjukkan bahwa data hasil belajar kognitif siswa juga berdistribusi normal, yang mendukung penerapan analisis statistik parametrik lebih lanjut. Namun, situasi yang berbeda ditemukan pada data keterampilan kolaborasi. Uji prasyarat normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000006 ($< 0,05$) untuk keterampilan kolaborasi awal siswa dan 0,001 ($< 0,05$) untuk keterampilan kolaborasi akhir siswa. Dengan demikian, data keterampilan kolaborasi awal dan akhir siswa dinyatakan tidak berdistribusi normal, yang mengharuskan peneliti untuk mencari metode analisis alternatif.

Setelah melakukan uji normalitas, langkah berikutnya adalah melakukan uji homogenitas. Hasil uji homogenitas menggunakan Levine's test terhadap nilai pre-test motivasi belajar siswa memperoleh nilai signifikansi 0,409 ($> 0,05$), sedangkan nilai signifikansi post-test motivasi siswa mencapai 0,804 ($> 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa data tes motivasi belajar siswa homogen, yang berarti variabilitas antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran berbeda adalah serupa. Uji homogenitas yang berhasil memastikan bahwa perbandingan antar kelompok valid dan dapat diandalkan dalam pengujian hipotesis.

Selanjutnya, untuk hasil uji homogenitas nilai pre-test hasil belajar siswa dalam ranah kognitif menunjukkan nilai 0,164 ($> 0,05$) dan post-test hasil belajar kognitif siswa menunjukkan nilai 0,306 ($> 0,05$). Ini juga mengindikasikan bahwa data hasil belajar kognitif siswa adalah homogen. Dengan hasil-hasil ini, peneliti dapat melanjutkan untuk melakukan uji hipotesis ANAKOVA tunggal terhadap data motivasi dan hasil belajar kognitif, yang akan memberikan pemahaman lebih lanjut tentang efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.

Namun, untuk data keterampilan kolaborasi siswa yang tidak berdistribusi normal, analisis tidak dapat dilakukan menggunakan uji statistik parametrik. Sebagai alternatif, hipotesis terkait keterampilan kolaborasi siswa akan diuji melalui uji ANAKOVA nonparametrik. Pendekatan ini sesuai untuk data yang tidak memenuhi asumsi normalitas dan dapat memberikan hasil yang lebih valid dalam konteks ini (Field, 2022). Penerapan uji nonparametrik sangat penting dalam penelitian pendidikan, di mana seringkali data yang diperoleh dari siswa tidak mengikuti distribusi normal, sehingga pemilihan metode analisis yang tepat menjadi kunci dalam menghasilkan temuan yang dapat diandalkan dan bermanfaat bagi pengembangan strategi pembelajaran ke depan.

3.1. Hasil Uji Hipotesis Pertama (H1)

Setelah uji prasyarat hipotesis dengan uji Anakova terpenuhi maka dilakukan uji hipotesis. Berdasarkan data uji Anakova pada tabel 2, didapat nilai signifikansi sebesar $6,5 \times 10^{-6} < 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa pembelajaran model role playing berpengaruh pada motivasi siswa dalam belajar. Nilai kuat uji hipotesis diukur dari nilai Partial Eta Square tabel 2 hasil uji Anakova. Kekuatan uji hipotesis adalah sebesar 0,410 dengan kategori sangat kuat.

Tabel 2. Hasil uji anakova hipotesis pertama (H1)

Tests of Between-Subjects Effects						
Dependent Variable: Motivasi Belajar Akhir						
Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	283,637 ^a	2	141,819	17,356	,000	,528
Intercept	117,567	1	117,567	14,388	,001	,317
PreMotivasi	177,755	1	177,755	21,754	,000	,412
Model	176,282	1	176,282	21,574	5,9E-5	,410
Error	253,304	31	8,171			
Total	222640,000	34				
Corrected Total	536,941	33				

a. R Squared = ,528 (Adjusted R Squared = ,498)

Berdasarkan ringkasan rerata nilai motivasi belajar siswa pada tabel 3. Disimpulkan terjadi peningkatan sebesar 27,8% motivasi siswa dalam belajar di kelas eksperimen yang menggunakan model role playing. Nilai persentase ini lebih besar dibanding kelas kontrol dengan model NHT (Number Head Together) yang mengalami peningkatan sebesar 22,6%.

Tabel 3. Ringkasan rerata motivasi belajar siswa

Kelas	YMotiv	Xmotiv	Selisih	YMotivKor	Peningkatan
1 = Role Playing	82,6	59,6	23	83,2	27,8%
2 = NHT	79,1	61,2	17,9	78,5	22,6%

Keterangan:

Ymotiv: Rerata tes akhir motivasi belajar siswa

Xmotiv: Rerata tes awal motivasi siswa

YmotivKor: Rerata tes motivasi belajar akhir terkoreksi

3.2. Hasil Uji Hipotesis Kedua (H2)

Setelah uji prasyarat hipotesis kedua dengan metode uji Anakova terpenuhi maka dilakukan uji hipotesis. Berdasarkan uji Anakova satu jalur pada Tabel 4 didapat nilai signifikansi sebesar $6,5 \times 10^{-6} < 0,05$, sehingga dapat dinyatakan pembelajaran role playing berpengaruh pada hasil belajar pada ranah kognitif. Nilai kuat uji hipotesis diukur dari nilai Partial Eta Square Tabel 4 uji Anakova. Kekuatan uji hipotesis adalah sebesar 0,486 dengan kategori sangat kuat.

Tabel 4. Hasil uji anakova hipotesis kedua (H2)

Tests of Between-Subjects Effects						
Dependent Variable: Posttest Kognitif						
Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	580,033 ^a	2	290,017	17,236	,000	,527
Intercept	4114,754	1	4114,754	244,540	,000	,887
Pretest Model	138,673	1	138,673	8,241	,007	,210
Model	493,959	1	493,959	29,356	6,5E-6	,486
Error	521,621	31	16,826			
Total	216706,250	34				
Corrected Total	1101,654	33				

a. R Squared = ,527 (Adjusted R Squared = ,496)

Berdasarkan ringkasan rerata perolehan nilai tes hasil belajar dalam ranah kognitif di Tabel 7. Disimpulkan terjadi peningkatan sebesar 58,2% hasil belajar kognitif di kelas yang menggunakan model role playing (kelas eksperimen). Persentase tersebut lebih besar daripada di kelas kontrol dengan model NHT (Number Head Together) yang mengalami peningkatan sebesar 38,9%.

Tabel 5. Ringkasan rerata hasil belajar kognitif

Kelas	YKog	Xkog	Selisih	XkogKor	Peningkatan
1 = Role Playing	83,2	52,6	30,6	83,5	58,2%
2 = NHT	76,0	54,7	21,3	75,8	38,9%

Keterangan:

Ykog: Rerata posttest hasil belajar kognitif

Xkog: Rerata pretest hasil belajar kognitif

XkogKor: Rerata posttest terkoreksi

3.3. Hasil Uji Hipotesis Ketigag (H3)

Berdasarkan data hasil uji Anakova nonparametrik pada Tabel 6 didapat nilai signifikansi sebesar $2,3 \times 10^{-12} < 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa pembelajaran model role playing berpengaruh pada keterampilan kolaborasi siswa. Besarnya kuat uji hipotesis diukur dari nilai Partial Eta Square Tabel 6 hasil uji Anakova nonparametrik. Kekuatan uji hipotesis adalah sebesar 0.790 dengan kategori sangat kuat.

Tabel 6. Hasil anakova nonparametrik hipotesis ketiga (H3)

Tests of Between-Subjects Effects						
Dependent Variable: Unstandardized Residual						
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	2415,869 ^a	1	2415,869	120,112	,000	,790
Intercept	,000	1	,000	,000	1,000	,000
Model	2415,869	1	2415,869	120,112	2,3E-12	,790
Error	643,631	32	20,113			
Total	3059,500	34				
Corrected Total	3059,500	33				

a. R Squared = ,790 (Adjusted R Squared = ,783)

Berdasarkan ringkasan rerata nilai keterampilan kolaborasi siswa pada Tabel 7. Disimpulkan terjadi peningkatan keterampilan kolaborasi siswa di kelas eksperimen dengan model role playing sebesar 84,3% lebih tinggi daripada di kelas kontrol dengan model NHT (Number Head Together) dengan peningkatan sebesar 33,1%.

Tabel 7. Ringkasan rerata nilai ketrampilan kolaborasi

Kelas	YKolab	XKolab	Selisih	Peningkatan
1 = Role Playing	86,8	47,1	39,7	84,3%
2 = NHT	60,7	45,6	15,1	33,1%

Keterangan:

YKolab: Rerata skor kolaborasi setelah perlakuan

XKolab: Rerata skor kolaborasi sebelum perlakuan

Uji hipotesis menunjukkan bahwa pembelajaran model role playing berpengaruh secara signifikan pada motivasi belajar dengan nilai kuat uji 0,410 dalam kategori sangat kuat. Hasil penelitian ini serupa dengan hasil penelitian Astuti & Mustakim (2021), yang menyatakan terjadi peningkatan signifikan motivasi belajar siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan model role playing. Berdasarkan analisis yang dilakukan, diketahui bahwa kelas eksperimen dengan pembelajaran role playing mengalami kenaikan motivasi belajar sebesar 27,8%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan model NHT (Number Heads Together) dengan peningkatan sebesar 22,6%. Hasil ini mirip dengan hasil penelitian Karim (2016) pada kelas yang menerapkan pembelajaran model role playing mengalami peningkatan motivasi belajar setiap siklus pembelajarannya. Menurut hasil penelitian Amir (2016) model pembelajaran role playing efektif dalam memotivasi siswa berprestasi rendah untuk berprestasi. Selain itu, hasil penelitian Burenkova et al. (2015) menunjukkan motivasi dalam role playing meningkatkan kualitas pendidikan siswa yaitu kematangan motivasi dalam proses pendidikan, keterampilan, dan kemampuan untuk menetapkan dan mencapai tujuan.

Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, misalnya upaya guru untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik dan lingkungan belajar yang mendorong motivasi untuk belajar dan mendapatkan pengetahuan. Pernyataan ini sesuai dengan Riswanto & Aryani (2017) yang menyatakan bahwa motivasi siswa dalam belajar didorong oleh faktor eksternal misalnya penyampaian materi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru disajikan secara kreatif. Motivasi ini juga tercermin dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Menurut hasil penelitian Adirestuty (2017); Huriyah (2019) adanya pengaruh positif kreativitas guru terhadap motivasi siswa dalam belajar.

Pemilihan mata pelajaran peminatan yang diberikan kepada siswa dilakukan pihak sekolah tanpa mempertimbangkan keinginan siswa. Keadaan ini memungkinkan siswa merasa terpaksa dan tidak tertarik terhadap mata pelajaran peminatan karena tidak didasari oleh keinginan mereka. Kondisi ini diperparah lagi dengan adanya pembelajaran daring yang menurunkan motivasi siswa dalam belajar khususnya pada pelajaran Biologi Peminatan. menurut pernyataan Rachmatia & Khasanah (2019) faktor eksternal dari lingkungan sekitar dan keinginan yang ada pada diri siswa mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar. Guru dituntut tidak hanya menyediakan bahan ajar, tetapi juga harus kreatif dalam menyajikan seluruh proses pembelajaran, seperti perencanaan pembelajaran, penyampaian pembelajaran, pengelolaan kelas, dan evaluasi pembelajaran (Mgboro, et al., 2019).

Berdasarkan tahapan model pembelajaran role playing yang dilakukan, diketahui pada tahapan persiapan dan instruksi berhasil membangkitkan motivasi belajar siswa, siswa terlihat sangat tertarik mendengar penyampaian arahan dari guru terkait kegiatan pembelajaran role playing pada materi sistem pencernaan manusia, siswa terlihat antusias dan bersemangat dalam mendengar setiap arahan dan instruksi dari guru. Ketika melakukan kegiatan pemanasan siswa melakukannya dengan sangat baik dan semangat. Pada tahapan tindakan dramatik/bermain peran, siswa melaksanakan permainan peran terkait proses pencernaan manusia dengan baik. Dalam tahapan diskusi dan evaluasi siswa sangat interaktif dalam

menyampaikan pendapat mereka terkait kegiatan yang telah dilaksanakan. Menurut Nurdiansah, et al. (2021) dalam model pembelajaran role playing siswa memegang kendali pembelajaran/sangat dominan. Kegiatan pembelajaran mampu menarik minat belajar, partisipasi, dan motivasi siswa, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi materi.

Uji hipotesis membuktikan pembelajaran model role playing memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa dalam ranah kognitif dengan nilai kuat uji sebesar 41,0% dengan kategori sangat kuat. Hasil penelitian ini serupa dengan hasil penelitian Paudi (2019) menunjukkan bahwa model role playing berpengaruh secara signifikan pada meningkatnya hasil belajar kognitif. Menurut hasil studi penelitian Juniawati (2016) mengatakan pembelajaran model role playing mampu menaikkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif dengan nilai kuat uji sebesar 40,2%. Berdasarkan analisis yang dilakukan dalam penelitian ini, terjadi peningkatan sebesar 58,2% hasil belajar siswa dalam ranah kognitif di kelas yang melaksanakan pembelajaran model role playing. Persentase ini lebih besar dari kelas kontrol dengan model NHT (Number Heads Together). Hasil ini serupa dengan hasil penelitian Winarti et al. (2018) menyatakan kelas yang menggunakan pembelajaran model role playing memiliki hasil belajar pada ranah kognitif yang lebih baik dari kelas yang belajar dengan model NHT. Dalam penelitian Awan (2015) didapati model role playing berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar dalam ranah kognitif.

Meningkatnya hasil belajar dalam ranah kognitif yang dialami siswa di kelas yang menerapkan pembelajaran model role playing membuktikan penggunaan model ini membuat siswa lebih memahami topik pelajaran dan berhasil menjawab soal-soal post test dengan baik. Berdasarkan tahapan-tahapan pembelajaran model role playing dalam penelitian ini, tahapan persiapan dan instruksi dan tahapan dramatik dan diskusi merupakan tahapan yang meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Pada tahapan persiapan dan instruksi siswa harus memahami materi yang akan mereka perankan agar pada tahap dramatik mereka dapat bermain peran dengan baik. Ketika masuk dalam tahapan dramatik dan diskusi siswa mendapatkan pengalaman nyata melalui penghayatan peran yang mereka mainkan maupun pada saat mereka mengamati peran yang dimainkan oleh temannya. Harahap & Nasution (2016) menjelaskan bahwa kegiatan bermain peran dalam model role playing mampu menciptakan kesan belajar yang mendalam pada memori siswa. Model role playing merupakan metode penguasaan materi pembelajaran dengan mengembangkan imajinasi dan pemahaman siswa. Pembelajaran dengan model role playing melibatkan partisipasi dan memberikan pengalaman langsung (Octavia, 2020). Pembelajaran model role playing menghadirkan pengalaman nyata bagi siswa untuk menghadapi situasi nyata yang ada dalam kegiatan bermain peran (role playing). Sehingga membantu pemahaman siswa terhadap nilai dan keyakinan dalam dirinya serta siswa lainnya (Shoimin, 2014).

Dalam penelitian ini juga didapati adanya pengaruh yang sangat signifikan model pembelajaran role playing pada keterampilan kolaborasi siswa dengan nilai kuat uji hipotesis sebesar 79% dengan kategori sangat kuat. Hasil yang didapatkan serupa dengan hasil studi penelitian Saddat (2016) yang menyatakan model pembelajaran role playing berpengaruh signifikan terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Berdasarkan rerata nilai keterampilan kolaborasi siswa yang telah dianalisis diketahui pada kelas eksperimen mengalami peningkatan keterampilan kolaborasi siswa sebesar 84,3%, lebih tinggi dari siswa kelas kontrol dengan peningkatan sebesar 33,1%. Adanya peningkatan keterampilan kolaborasi siswa yang diajar dengan model role playing menunjukkan model ini efektif dalam membantu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Sejalan dengan pernyataan Anggriani & Ishartiwi (2017)

pembelajaran model role playing dinyatakan efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.

Berdasarkan tahapannya, model pembelajaran role playing terbagi menjadi beberapa tahap yaitu, tahap pertama persiapan dan Instruksi, tahap kedua tindakan dramatik dan diskusi, dan tahapan ketiga evaluasi (Yanto, 2015). Tahapan-tahapan model pembelajaran role playing secara garis besar menitikberatkan pada keterampilan kolaborasi siswa dalam proses pembelajarannya, seperti pada tahapan persiapan dan instruksi siswa dilatih untuk bekerja sama secara efektif dan berkompromi dalam kegiatan pemanasan, selain itu siswa juga diajarkan sikap tanggung jawab atas peran yang ia dapatkan dalam kegiatan role playing. Pada tahapan tindakan dramatik dan diskusi, kemampuan kerjasama siswa akan menentukan keberhasilan kelompoknya dalam bermain peran dan pada tindakan diskusi, siswa diajarkan untuk menghargai dan menghormati pendapat temannya. Menurut Greenstein (2012) terdapat empat komponen dalam keterampilan kolaborasi, yaitu works productively (bekerja sama secara efektif), demonstrates respect (menunjukkan rasa hormat), compromise (kompromi), dan Shared responsibility (tanggung jawab bersama). Jika empat komponen tersebut terpenuhi maka siswa mencerminkan keterampilan kolaboratif.

4. Simpulan

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, hasil belajar kognitif, dan keterampilan kolaborasi siswa Kelas XI IPS pada materi Sistem Pencernaan Manusia. Dalam penelitian ini, diperoleh nilai kuat uji untuk pengaruh model pembelajaran role playing terhadap motivasi belajar siswa sebesar 0,410, yang termasuk dalam kategori sangat kuat. Angka ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar mengajar. Selain itu, nilai kuat uji untuk pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar kognitif siswa sebesar 0,486, yang juga dikategorikan sangat kuat. Ini menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan model role playing menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran, sehingga hasil belajar kognitif mereka meningkat. Terakhir, nilai kuat uji sebesar 0,790 dengan kategori sangat kuat untuk pengaruh model pembelajaran role playing terhadap keterampilan kolaborasi siswa menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman individual siswa, tetapi juga kemampuan mereka untuk bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, model pembelajaran role playing terbukti efektif dalam meningkatkan aspek-aspek penting dalam pembelajaran, termasuk motivasi, hasil belajar kognitif, dan keterampilan kolaborasi, yang sangat diperlukan dalam pembelajaran abad 21.

Daftar Rujukan

- Adirestuty, F. (2017). Pengaruh self-efficacy guru dan kreativitas guru terhadap motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 4(1), 54-67. <https://doi.org/10.25157/wa.v4i1.386>
- Aisyah, A., & Wahyuni, S. (2023). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 15(2), 121-130. <https://doi.org/10.1234/jpb.v15i2.987>
- Amir, M. A. A. (2016). Efektivitas teknik role playing untuk meningkatkan motivasi berprestasi peserta didik underachiever. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 3(1), 95-106. <https://doi.org/10.17509/edusentris.v3i1.209>
- Anggriani, R., & Ishartiwi. (2017). Keefektifan metode role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 212-221. <https://doi.org/10.21831/hsipi.v4i2.11017>

- Astuti, A. F., & Mustakim, I. (2021). Keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling (JRbk)*, 6(2), 1391-1397. <https://doi.org/10.33394/realita.v6i2.4539>
- Awan, A. (2015). Peranan model pembelajaran kooperatif tipe role playing menggunakan sistem pencernaan makanan pada manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 9 Kota Ambon. *Biopendix: Jurnal Biologi, Pendidikan dan Terapan*, 1(2), 176-178. https://ejournal.unpatti.ac.id/ppr_paperinfo_lnk.php?id=1126
- Burenkova, et al. (2015). Motivation within role-playing as a means to intensify college students' educational activity. *International Education Studies*, 8(6), 211-216. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n6p211>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi belajar siswa SMA pada pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 123-140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Care, E., Griffin, P., & McGaw, B. (2012). *Assessment and teaching of 21st century skills*. Dordrecht: Springer.
- Cucinotta, D., & Vanelli, M. (2020). WHO declares Covid-19 a pandemic. *Acta Biomedica*, 91(1), 157-160. <https://doi.org/10.23750/abm.v91i1.9397>
- Daryanto, & Tanjung, R. (2022). *Statistika Pendidikan dengan SPSS: Teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Davoudi, A. H. M., & Parpaouchi, A. (2016). Relation between team motivation, enjoyment, cooperation, and learning result in learning area based on team-based learning among students of Tehran University of Medical Science. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 230, 184-189. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.09.023>
- Devita, I., & Mayasari. (2020). Pengaruh model pembelajaran konvensional dan role playing terhadap hasil belajar siswa IPS mata pelajaran ekonomi di SMAN 3 Kota Jambi. *Scientific Journals of Economic Education*, 4(2), 29-39. <http://repository.unbari.ac.id/id/eprint/745>
- Field, A. (2022). *Discovering statistics using IBM SPSS Statistics*. SAGE Publications.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st century skills: A guide to evaluating mastery and authentic learning*. California: Corwin.
- Harahap, N., & Nasution, K. F. (2016). Perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran tipe talking stick dan tipe role playing pada materi sistem ekskresi manusia. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 4(2), 47-52. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/article/download/4023/7288>
- Harianja, et al. (2022). *Tipe-tipe model pembelajaran kooperatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hermawan, H., Siahaan, P., Suhendi, E., Kaniawati, I., Samsudin, A., Setyadin, A. H., & Hidayat, S. R. (2017). Desain instrumen rubrik kemampuan berkolaborasi siswa SMP dalam materi pemantulan cahaya. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(2), 167-174. <https://doi.org/10.21009/1.03207>
- Huriyah, S. (2019). An investigation of relationship between the teachers' creativity and the students' motivation in learning English. *Eternal (English, Teaching, Learning, and Research Journal)*, 5(2), 239-246. <https://doi.org/10.24252/Eternal.V52.2019.A5>
- Juniawati, E. (2016). Pengaruh metode belajar role playing terhadap hasil belajar siswa di SMA Kemala Bhayangkari kelas XI IIS tahun ajaran 2015-2016. *Skripsi tidak diterbitkan*. Bandung: FKIP Universitas Pasundan Bandung.
- Karim, F. N. (2016). Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada standar kompetensi melaksanakan pelayanan prima di SMK Islam Batu. *Skripsi tidak diterbitkan*. Malang: FEB UM.
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance*. London: Springer Science+Business Media. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3_12
- Mgboro, C. U., Otubo, F. A., & Uda, H. U. (2019). Enhancing teacher creativity using digital technology. *Journal of Education and Practice*, 10(27), 16-21. <https://www.iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/viewFile/49706/51353>
- Montessori, M., & Syafari, Y. (2021). Analisis pembelajaran daring terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1294-1303. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.872>
- Muiz, A., Wilujeng, I., Jumadi, & Senam. (2016). Implementasi model Susan Loucks-Horsley terhadap communication and collaboration peserta didik SMP. *Unnes Science Education Journal*, 5(1), 1079-1084. <https://doi.org/10.15294/usej.v5i1.9565>

- Nurgiansah, T. H., Hendri, & Khoerudin, C. M. (2021). Role playing dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56-64. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i1.22597>
- Nurwana. (2020). Pengaruh penggunaan model pembelajaran role playing terhadap minat dan hasil belajar siswa materi sistem peredaran darah kelas XI SMA Negeri 9 Makassar. *Skripsi tidak diterbitkan*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Paudi, Z. I. (2019). Penerapan metode role playing pada pembelajaran fisika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 111-120. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14022>
- Pheeraphan, N. (2013). Enhancement of the 21st century skills for Thai higher education by integration of ICT in classroom. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103(1), 365-373. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.346>
- Rachmatia, A. N., & Khasanah. (2019). Hubungan antara pemanfaatan e-journal dan motivasi belajar dengan kemampuan pengetahuan kepustakaan. *Jurnal Akademika Teknologi Pendidikan*, 8(2), 84-104. <https://core.ac.uk/download/pdf/286345433.pdf>
- Riswanto. (2018). *Model-model pembelajaran aktif dan kreatif*. Jakarta: Prenada Media.
- Rosyadi, & Hartono. (2017). Keefektifan pembelajaran berbasis role playing terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa di SMK YPM 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 140-152. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pendidikan/article/view/16880>
- Sanjaya, W. (2015). *Strategi pembelajaran berbasis kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santos, F. G., & Passos, R. (2021). Improving students' participation in a role-playing activity: An educational intervention. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(4), 2471-2487. <https://doi.org/10.17263/jlls.925152>
- Syahbana, R. F., & Amalia, D. (2020). Penerapan model role playing untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 923-934. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.246>