



Jurnal Bioshell

ISSN: 2623-0321

Doi: 10.56013/bio.v12i2.2386

<http://ejournal.ujj.ac.id/index.php/BIO>



PENINGKATAN MINAT BELAJAR MELALUI METODE ROLE PLAYING BERBASIS PBL PADA KURIKULUM MERDEKA

¹Nahdliatul Latifah, ²Kukuh Munandar, ³Wahyu Giri Prasetyo

bu.nadialatifah@gmail.com, kukuhmunandar@unmuhjember.ac.id, giriwahyugiri@gmail.com

¹Pendidikan Profesi Guru, ²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember,

³SMA Unggulan BPPT Darus Sholah Jember

ABSTRAK

Pelaksanaan pembelajaran pada kurikulum merdeka memberikan guru kebebasan dalam mendesain pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan tes diagnostik yang dilakukan di kelas XA SMA Unggulan BPPT Darus Sholah menunjukkan peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran yang disebabkan kurangnya variasi guru dalam merancang pembelajaran dan ketidaktertarikan terhadap pelajaran biologi. Hal ini menunjukkan minat yang rendah. Model pembelajaran PBL dengan metode role playing diyakini mampu meningkatkan minat belajar biologi melalui aktivitas yang menyenangkan dan keterlibatan peserta didik. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi sebanyak dua siklus yang dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023 di kelas XA SMA Unggulan BPPT Darus Sholah. Data minat belajar didapat dari lembar observasi dan lembar angket secara tertutup. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan pada setiap pertemuan dengan skor rata-rata pada siklus I sebesar 63,29% ke siklus II yaitu pertemuan 1 67,93% menjadi 77,12% pada pertemuan 2 sehingga model PBL menggunakan metode role playing dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran biologi.

Kata Kunci : Minat belajar, Metode Role playing, Model PBL

ABSTRACT

Implementing learning on an independent curriculum gives teachers freedom in designing learning. Based on the results of observations and diagnostic tests carried out in the XA Graduate Classes of BPPT, Darus Sholah showed that pupils were less enthusiastic about the learning process due to the lack of variation among teachers in designing learning and a lack of interest in biology lessons. The PBL learning model with role-playing methods is believed to enhance interest in learning biology through fun activities and student involvement. This research includes class action research consisting of two cycles of planning, implementation, observation, and reflection phases carried out in the 2022–2023 academic year in the XA Graduate Grade of BPPT Darus Sholah. Study interest data is obtained from the observation sheet and the closed lift sheet. The results showed an increase in each meeting with an average score in cycle I of 63.29% to cycle II, i.e., meeting 1 67.93% to meeting 2 77.12%, so that the PBL model using the role-play method can increase the student's learning interest in biology lessons.

Keywords: Learning interests, Role playing methods, PBL models

I. PENDAHULUAN

Kurikulum adalah salah satu perangkat pembelajaran yang penting dalam pendidikan karena kurikulum jantung pendidikan yang perlu dievaluasi sesuai dengan perkembangan zaman secara inovatif, dinamis dan berkala. Covid 19 memberikan dampak terjadinya learning loss, sehingga pemerintah melakukan penyederhaan kurikulum dari kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka atau disingkat Kurmer (Kemendikbudristek, 2021). Kurmer memberi kebebasan guru untuk menentukan rencana pembelajaran yang berdasarkan kebutuhan peserta didik (Iwan & Warneni, 2023).

Kurmer memberi kesempatan peserta didik untuk belajar secara aman, menyenangkan, jauh dari pikiran stres dan tekanan untuk menumbuhkan minat, bakat serta pemikiran kreatif (Rahayu et al., 2022). Guru berperan dalam menciptakan pembelajaran menyenangkan yang melibatkan peserta didik secara langsung baik secara mental, fisik, emosional dan intelektual (Suardi, 2018). Proses pembelajaran yang baik bagaimana peserta didik bisa belajar, mengingat, memotivasi diri sendiri dan bisa terjadi interaksi aktif antara guru dan peserta didik (Masruri, 2020). Tantangan guru pada abad ke-21 yaitu mengeksplorasi dan menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan dan mengikuti perkembangan saat ini (Mardhiyah et al. 2021). Hal ini berkaitan dengan minat belajar peserta didik.

Minat dapat dimaknai sebagai aspek

penting dalam diri individu untuk menciptakan perilaku secara intrinsik terhadap kegiatan yang menarik bagi mereka, kaitannya dengan belajar yaitu mengarah pada pembelajaran bermakna, menghasilkan penyimpanan jangka panjang, dan memberikan motivasi untuk belajar (Schiefele 1991). Menurut (Ricardo & Meilani R I, 2017), minat belajar adalah faktor pendorong peserta didik berupa keinginan dan ketertarikan untuk belajar sebagai motivasi dalam kegiatan sosial dan keterlibatan peserta didik saat proses pembelajaran. Peserta didik yang mempunyai minat belajar tinggi maka cenderung akan mempelajari materi secara mendalam dan bisa mengaplikasikan dalam kehidupan nyata khususnya pada pelajaran biologi. Ada beberapa indikator yang menunjukkan minat belajar seseorang yaitu perasaan senang, perhatian saat proses pembelajaran, adanya ketertarikan belajar, dan keterlibatan dalam belajar (Jauhari et al., 2023).

Hasil observasi terhadap kegiatan belajar mengajar biologi yang dilakukan di kelas XA SMA Unggulan BPPT Darus Sholah, guru sudah melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik namun karena kurangnya variasi dalam mengajar menyebabkan kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses diskusi dan tanya jawab, kurangnya perhatian secara sungguh-sungguh, beberapa diantaranya mengaku pembelajaran biologi terasa menegangkan. Hal ini didukung hasil asesmen diagnostik angket yang dilakukan di awal

pembelajaran menunjukkan bahwa 72,7% siswa merasa biasa saja terhadap pelajaran biologi. Dari hasil pengamatan dan pengisian asesmen diagnostik menunjukkan bahwa peserta didik kurang berminat dalam pelajaran biologi.

Berdasarkan permasalahan di atas, minat belajar yang rendah dapat disebabkan salah satunya pendekatan pembelajaran yang bersifat monoton dan menegangkan. Guru memiliki dampak besar terhadap belajar siswa di kelas, jika guru melaksanakan pembelajaran dengan baik dan menyenangkan maka siswa akan lebih tertarik dan antusias dalam belajar (Putri et al., 2019). Penentuan model dan metode pembelajaran yang tepat akan berdampak pada minat belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan minat belajar yaitu Problem Based Learning atau PBL. Penerapan model PBL memberi dampak positif dalam meningkatkan keterampilan sains, minat belajar, kemampuan memecahkan masalah, berpikir kritis, motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik (Hartati et al., 2022). Alasan model PBL menarik karena guru memberi instrument permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga dapat menumbuhkan minat dan memaknai permasalahan yang ada pada LKPD dan soal evaluasi (Meilasari et al., 2020).

Penerapan model PBL selain terdapat keunggulan juga terdapat

kelemahan yaitu jika peserta didik tidak mempunyai minat atau kepercayaan bahwa permasalahan sulit bisa dipecahkan maka mereka akan merasa tidak mau untuk mencoba sehingga diperlukan suatu inovasi untuk menyempurkan model PBL menggunakan suatu metode (Purwanto et al., 2016). Metode pembelajaran harus berdasarkan kebutuhan peserta didik sebagai salah satu komponen dalam keberhasilan pembelajaran. Menurut Adnyana & Yudaparmita (2023), penggunaan metode dan media adalah salah satu hal yang menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran sehingga diperlukan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bisa membuat peserta didik menjadi aktif dan senang untuk belajar. Untuk itu peneliti memilih metode *role playing* (bermain peran) sebagai penunjang ketertarikan peserta didik dalam proses memecahkan masalah. dalam pertemuan kecil dan lebih terkait dengan pola kerja sama dari pada secara individu.

Metode Role playing atau bermain peran merupakan metode dimana peserta didik belajar menirukan watak tokoh yang ditentukan melalui ekspresi tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia (Nurfauzi et al., 2023). Penerapan role playing meningkatkan semangat peserta didik melalui kegiatan bermain peran berdasarkan informasi yang dikumpulkan oleh peserta didik sendiri (Purwanti & Nurwati, 2023). Peserta didik perlu menjadi pribadi yang imajinatif,

memiliki prakarsa, minat yang tinggi, mandiri dalam berpikir, memiliki rasa ingin tahu dan percaya diri (Paudi, 2019).

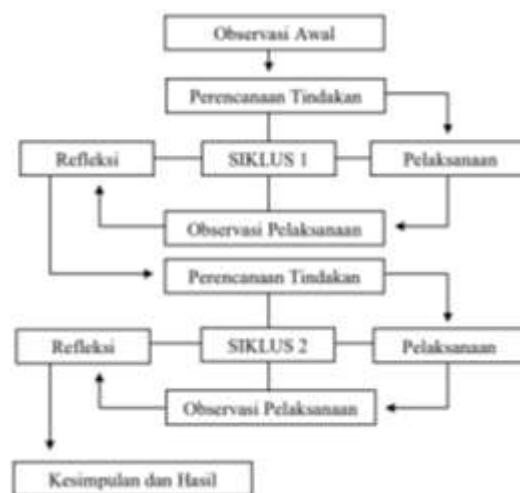
Biologi merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari kehidupan dan fenomena alam. Dalam belajar biologi banyak hal yang bisa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran lebih kontekstual. Namun ternyata masih banyak peserta didik yang menganggap mapel biologi itu susah karena banyak istilah dan konsep yang perlu dipahami dan dihafal (Prasetyo, 2022). Apalagi pada materi perubahan lingkungan khususnya submateri pencemaran lingkungan, peserta didik perlu menguasai konsep tentang global warming dan efek rumah kaca serta dampaknya karena materi ini termasuk dalam materi esensial dalam kurikulum merdeka, sehingga dalam penyampaiannya perlu menggunakan strategi yang tepat, salah satu diantaranya menggunakan metode *role playing* dipadukan dengan model pembelajaran PBL. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti merasa perlu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya peningkatan minat belajar biologi melalui metode *role playing* berbasis model PBL di kelas X-A SMA Unggulan BPPT Darus Sholah tahun ajaran 2022-2023 pokok bahasan perubahan lingkungan.

II. METODE PENELITIAN

a. Rancangan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar melalui penerapan model pembelajaran PBL yang dikombinasikan dengan metode *role playing*, jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama dua siklus, dimana siklus 1 terdiri dari 1 pertemuan dan siklus 2 terdiri dari 2 pertemuan (Ardian, Muh Y.A.W., Sukarmin, Fauzi, 2021) di kelas X-A (putri) yang terdiri dari 22 orang di SMA Unggulan BPPT Darus Sholah Jember pada pokok bahasan perubahan lingkungan tahun pelajaran 2022/2023 semester genap. PTK dilaksanakan selama dua siklus dimana dalam satu tindakan terdiri dari tahapan berikut, 1) perencanaan (*plan*), peneliti menyusun modul ajar yang berorientasi pada model pembelajaran PBL yang dipadukan dengan metode *role playing*, membuat bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, dan instrumen pengumpulan data seperti lembar observasi dan angket minat belajar peserta didik 2) tindakan (*act*), peneliti melaksanakan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pembuka dilakukan dengan mengucapkan salam, memeriksa kehadiran peserta didik, apersepsi dan memberikan pertanyaan pemantik, memberi motivasi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti dilakukan dengan mengikuti

sintaks PBL yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil data, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Kegiatan role playing dilakukan pada sintaks ketiga yaitu penyelidikan dengan langkah-langkah sebagai berikut pemilihan peran, persiapan bermain peran, menyiapkan pengamat, bermain peran. Kegiatan penutup dilakukan dengan menyimpulkan materi, melakukan refleksi diri dan pengisian angket minat belajar melalui *google form*, diakhiri dengan salam. 3) observasi (pengamatan) dilakukan oleh satu observer melalui lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya untuk melihat dan mengamati aktivitas peserta didik, 4) refleksi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sehingga dapat memperbaikinya pada siklus berikutnya. PTK yang digunakan merupakan PTK model Kemmis dan McTaggart. Berikut desain PTK model Kemmis dan McTaggart.



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Peneliti menggunakan penelitian data kuantitatif. Sumber data yang digunakan meliputi hasil observasi, angket, dan dokumentasi kegiatan.

b. Kriteria Keberhasilan Siklus

Kriteria keberhasilan pada penelitian tindakan kelas ini apabila persentase/penskoran minat belajar yang diukur melalui angket dan hasil observasi mencapai 75% (Kaharu, 2021). Jika belum mencapai 75% maka akan dilakukan siklus berikutnya karena pembelajaran yang dilakukan masih belum berhasil.

c. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan peneliti adalah lembar observasi dan angket. Instrument observasi pada penelitian tindakan kelas menjadi pedoman bagi observer untuk mengamati hal-hal yang akan diamati. Dalam penelitian ini menggunakan observasi jenis check list (daftar cek). Check list adalah pedoman observasi yang berisi daftar dari semua aspek yang akan diobservasi sehingga observer tinggal memberi tanda cek (√) tentang aspek yang diobservasi. Semua pertanyaan pada lembar observasi

menggunakan skala penilaian dengan rentang 1-4. Adapun alternative skala penilaian dengan skala 4 artinya selalu, skala 3 artinya sering, skala 2 artinya kadang-kadang, dan skala 1 artinya tidak pernah. Berikut lembar observasi dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

Indikator	Aspek yang diamati	No. Butir
Perasaan senang	Ekspresi wajah senang (tersenyum) menggunakan model pembelajaran PBL dengan metode <i>role playing</i>	1
	Terlihat tidak bosan saat pembelajaran	2
Ketertarikan	Lebih bersemangat dalam kegiatan belajar mengajar	3
	Tertarik untuk bermain peran sesuai instruksi guru	4
Perhatian siswa	Fokus memperhatikan saat guru mengajar	5
	Siswa tidak bermain sendiri ketika guru mengajar	6
Keterlibatan siswa	Siswa bertanya atau menjawab pertanyaan yang diberikan guru	7
	Siswa mengerjakan tugas dalam kelompok dan saling membantu antar anggota kelompok	8

Sumber: Modifikasi dari (Fitriani, 2018)

Angket digunakan peneliti untuk

mengetahui sejauh mana minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Biologi setelah menggunakan model PBL yang didukung metode *role playing* berisi 30 pertanyaan secara tertutup. Semua pertanyaan pada angket terdiri dari item pertanyaan positif dengan menggunakan skala likert dengan empat alternatif jawaban Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, pilihan Setuju (S) dengan skor 2, Kurang Setuju (KS) dengan skor 2, dan Tidak Setuju (TS) diberi skor 1 yang diisi oleh masing-masing peserta didik. Angket disusun berdasarkan indikator yang terdiri dari perasaan senang, ketertarikan, perhatian siswa, dan keterlibatan yang mengacu pada Munif (2019).

Tabel 2. Instrumen Angket Minat Belajar Siswa terhadap Biologi

No	Indikator	Nomor item
1.	Perasaan senang	1,2,3,4,5,6,7,8
2.	Ketertarikan	9,10,11,12,13,14,15
3.	Perhatian Siswa	16,17,18,19,20,21,22,23
4.	Keterlibatan	24,25,26,27,28,29,30

d. Metode Analisis Data dan Penyajian Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi dan angket minat belajar yang merupakan data kuantitatif. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk mengetahui persentase skor minat belajar peserta didik. Hasil penskoran (persentase), selanjutnya diinterpretasikan dalam bentuk kategori yang dijelaskan pada Tabel 3 berikut.

$$\text{Penskoran (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh pada setiap aspek}}{\text{Skor maksimum dari setiap aspek}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Minat Belajar Biologi

Kriteria	Persentase	Kategori
4	76-100	Sangat Baik
3	51-75	Baik
2	26-50	Kurang Baik
1	0-25	Tidak Baik

Sumber : Adaptasi dari Sahil, Hasan, and Ermin (2023)

Data hasil observasi dan minat belajar yang telah diolah selanjutnya ditampilkan secara sederhana dalam bentuk grafik agar lebih mudah dipahami.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kurikulum merdeka di sekolah dapat dikatakan penerapannya masih bertahap, karena baru tahun ini diterapkan kurikulum merdeka. Salah satu karakteristik kurikulum merdeka adalah guru diberi kebebasan dalam mendesain proses pembelajaran yang berorientasi pada karakteristik peserta didik. Penerapan kurikulum merdeka yang dilakukan oleh peneliti diawali dengan melakukan asesmen diagnostik di awal pembelajaran. Menurut Sulistyosari, Karwur, and Sultan (2022), guru memiliki kewajiban dalam memahami peserta didik melalui keterampilan guru dalam menentukan model pembelajaran agar pembelajaran tercapai. Dalam hal ini peneliti memilih model PBL dan metode *role playing* sebagai upaya meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran biologi.

Prasiklus

Tahap prasiklus guru melakukan pengamatan selama proses pembelajaran

biologi. Peserta didik kurang antusias dalam mendengarkan penjelasan guru disebabkan kurang variasi dalam pembelajaran. Guru telah berusaha menciptakan dan mengimplementasikan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, namun masih terbawa dengan penggunaan kurikulum 2013, yaitu menggunakan pendekatan saintifik hampir dalam setiap proses pembelajaran sehingga kurangnya variasi strategi pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran harus dilakukan dengan menyesuaikan pada materi dan tingkat kemampuan peserta didik (Sanjani, 2021) Berdasarkan permasalahan kurangnya minat belajar terhadap pelajaran biologi dan kurangnya variasi guru dalam menggunakan strategi pembelajaran pada kurikulum merdeka maka diambil sebuah tindakan dengan menerapkan model pembelajaran PBL yang dikombinasikan dengan metode *role playing* pada materi perubahan lingkungan. Hal ini disebabkan metode *role playing* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Siklus I

Tahap siklus I mengenal konsep dasar materi perubahan lingkungan. Peserta didik memberikan respon positif dan mulai beradaptasi yang ditunjukkan dengan ekspresi wajah senang dan antusias dalam kegiatan *role playing* saat kegiatan pembelajaran. Perasaan senang disebabkan karena pembelajaran disajikan dengan unsur permainan sehingga peserta didik tidak merasa terbebani dalam memahami materi dan menyampaikan narasi pada dialog. Walaupun terdapat beberapa peserta didik yang cenderung diam selama proses pembelajaran. Peserta didik yang

tidak aktif mengaku kurang percaya diri untuk tampil bermain peran di depan kelas sehingga peneliti memberikan perhatian kepada peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dengan cara memotivasi secara personal. Hal ini disebabkan metode role playing yang dipadukan dengan PBL dapat dikatakan pertama kali diterapkan di kelas.

Saat kegiatan bermain peran, hanya beberapa siswa yang memperhatikan temannya di depan kelas sedang yang lainnya asyik melakukan kegiatan sendiri. Hal ini membuat peneliti merasa belum puas pada pelaksanaan tindakan siklus I yang dianggap bisa diatasi dengan refleksi siklus I, sehingga peneliti memutuskan untuk memperbaiki kendala yang ada pada siklus berikutnya.

Hasil minat peserta didik melalui observasi yang didukung dengan angket menunjukkan bahwa perolehan minat belajar mencapai persentase skor rata-rata 63, 29% yang mana belum menunjukkan adanya pencapaian indikator keberhasilan dalam pembelajaran karena pelaksanaan tindakan pada siklus I terdapat beberapa hal yang belum maksimal. Berikut grafik minat belajar pada siklus I.



Gambar 2 Grafik Minat Belajar Peserta Didik Siklus I

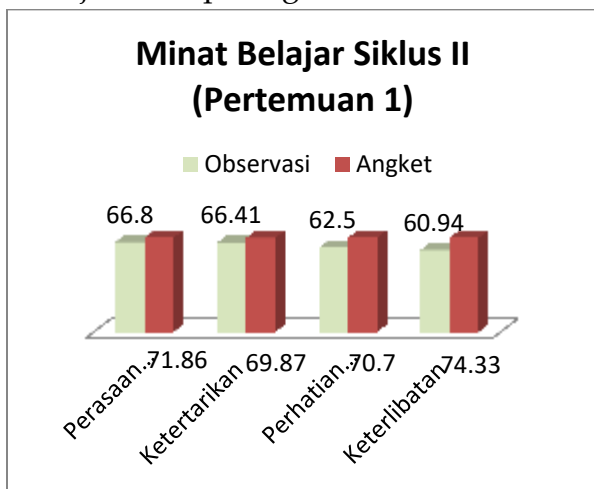
Siklus II (Pertemuan 1)

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pada materi perubahan lingkungan (pencemaran air dan tanah) berlangsung dengan lancar namun saat pemilihan peran menyita waktu yang cukup banyak karena guru kurang mampu mengorganisir dengan baik. Hal ini menjadi refleksi guru untuk perbaikan pembelajaran pertemuan berikutnya. Peserta didik cenderung memperhatikan penjelasan guru dan antusias menjadi pemeran. Saat bermain peran peserta didik masih saja ada yang canggung karena malu sehingga guru memotivasi peserta didik untuk tetap percaya diri dengan tampil di depan kelas sebagai pemeran. Peserta didik juga aktif dalam melaksanakan diskusi kelompok dan pengerjaan LDS. Namun karena guru membedakan antara lembar diskusi siswa (LDS) dengan lembar kerja siswa (LKS) menyebabkan peserta didik menjadi bingung, bahan refleksi dengan menggabungkan keduanya dalam bentuk LKPD.

Peserta didik yang mendapatkan peran masih terbatas melaksanakan tugas memerankan tokoh tanpa ada penghayatan dan improvisasi peran dengan baik sehingga terkesan sekedarnya saja. Hal ini menjadi bahan refleksi pada pertemuan selanjutnya dengan cara guru menekankan kepada peserta didik untuk bermain peran sesuai dengan imajinasi masing-masing dan mengekspresikannya. Salah satu upaya perbaikan dari siklus I dengan memberi kesempatan bagi peserta didik yang tidak aktif untuk menjadi narator terlebih dahulu sehingga ia tetap terlibat dalam kegiatan. Adapun peserta didik yang tidak mendapat giliran bermain peran bertugas sebagai

pengamat, bertugas dalam menulis nama pemain beserta perannya dan mengamati proses role playing.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik pada siklus II (pertemuan 1) yang didukung dengan respon angket peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I namun belum mencapai indikator keberhasilan sehingga perlu dilakukan tindakan berikutnya yang dibuktikan dengan skor rata-rata sebesar 67,93%. Hal ini dijelaskan pada grafik berikut.



Gambar 3 Grafik Minat Belajar Peserta Didik Siklus II (Pertemuan 1)

Siklus II (Pertemuan 2)

Pelaksanaan siklus II melalui empat tahapan dalam penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dimana segala kekurangan pada siklus sebelumnya diperbaiki pada siklus II. Adanya ketidaktepatan pengalokasian waktu maka langkah yang diambil guru dengan memisahkan peserta didik yang belum menjadi pemeran pada pertemuan sebelumnya pada sub materi ini (pencemaran udara) menggunakan metode role playing berbasis PBL. Hasilnya peserta didik yang belum mendapat giliran tampil pada siklus II

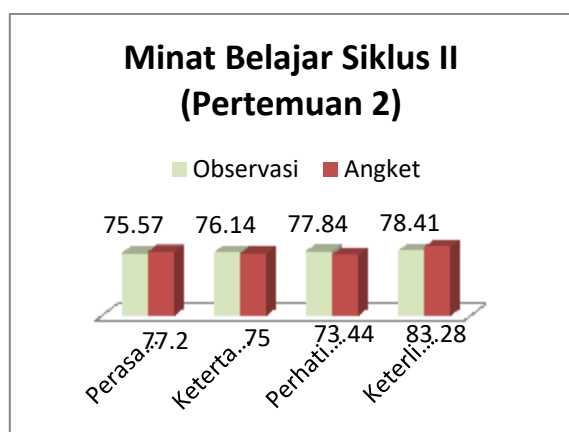
pada pertemuan 1 secara antusias mengangkat tangan. Hal ini memperlihatkan peserta didik sudah mulai terbiasa menerapkan kegiatan role playing berbasis PBL. Peserta didik yang mendapat peran sudah tidak canggung dalam mengekspresikan dialog yang telah disediakan guru karena mereka telah memahami langkah-langkah role playing pada pertemuan sebelumnya. Selain itu adanya kartu peran yang dikemas peneliti dalam bentuk ikat kepala identitas pemeran menjadi salah satu faktor penunjang role playing menjadi lebih menarik, sungguh-sungguh, dan bisa membantu peserta didik menganalogikan peran yang dijalankan sehingga dapat menumbuhkan rasa senang peserta didik dalam mapel biologi.

Penggunaan metode role playing yang dipadukan dengan PBL memungkinkan peserta didik untuk memerankan objek mati seolah-olah hidup dan nyata sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi dengan mudah. Peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi karena metode role playing berisi permainan gerak yang didalanya terdapat tujuan, aturan, sekaligus melibatkan unsur senang (Nusmasyita et al., 2023).

Pada siklus II pada pertemuan ini peserta didik sudah mulai menghayati perannya masing-masing, hal ini ditunjukkan dengan sikap mereka yang berani bertanya tentang bagaimana tokoh yang diperankan kepada guru model. Saat proses diskusi dan presentasi, terdapat kelompok yang memberanikan diri untuk maju tanpa diminta oleh peneliti karena kelompok mereka telah menyelesaikan LKPD terlebih dahulu. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan

indikator keterlibatan peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik pada siklus II menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik telah mengalami peningkatan dari kegiatan siklus I dan mencapai indikator keberhasilan yang dibuktikan dengan skor rata-rata 77,12%. Hal ini dijelaskan pada gambar grafik berikut.



Gambar 3 Grafik Minat Belajar Peserta Didik Siklus II

Berdasarkan data yang ditampilkan pada siklus II diatas dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II baik pada pertemuan 1 maupun pertemuan 2. Minat belajar peserta didik sudah mulai meningkat dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu lebih dari 75%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* berbasis PBL dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran biologi pada materi perubahan lingkungan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas XA SMA Unggulan BPPT Darus Sholah pada pelajaran biologi dapat disimpulkan

bahwa penerapan metode *role playing* yang dipadukan dengan PBL dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini berdasarkan data pengamatan dan angket dari semua indikator yang telah ditentukan terjadi peningkatan pada setiap pertemuan. Hasil pada siklus I sebesar 63,29% (kategori baik) meningkat menjadi 67,93% pada siklus II pertemuan 1 (kategori baik) lalu meningkat menjadi 77,12% pada siklus II pertemuan 2 dengan kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Ardian, Muh Y.A.W., Sukarmin, Fauzi, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Fisika Siswa Kelas VIII B SMP IT Nur Hidayah Surakarta. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 3(1), 27-32. <https://jurnal.usk.ac.id/JPSI/article/view/8404%0Ahttps://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/61737/Penerapan-Model-Pembelajaran-Berbasis-Masalah-Problem-Based-Learning-untuk-Meningkatkan-Kemampuan-Kognitif-Fisika-Siswa-Kelas-VIII-B-SMP-IT-Nur-Hidayah-Surakart>
- Fitriani, I. (2018). *Meningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tipe Cooperative Integrated Reading and Composition pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MI Dakwah Islamiyah Nurul Hakim Kediri*

- [UIN Mataram]. <http://www.tfd.org.tw/opencms/english/about/background.html> <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001> <http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055> <https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006> <https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024>
- Hartati, H., Azmin, N., Nasir, M., & Andang, A. (2022). Keterampilan Proses Sains Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Biologi. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5795–5799. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1190>
- Iwan, R., & Warneni. (2023). Migrasi Kurikulum: Kurikulum 2013 Menuju Kurikulum Merdeka pada SMA Swasta Kapuas Pontianak. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 751–758.
- Jauhari, T., Rosyidi, A. H., & Sunarlijah, A. (2023). Pembelajaran dengan Pendekatan TaRL untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *PTK Dan Pendidikan*, 9(1), 59–74. <https://doi.org/10.18592/ptk.v>
- Kaharu, F. (2021). Penerapan Metode Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 507–522.
- Kemendikbudristek. (2021). Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran. In *Kajian Akademik*.
- Masruri. (2020). Metode Simulasi Berbasis Project Based Learning Sebagai Alternatif Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Konsep Mutasi Pada Siswa Kelas Xii Mipa Sma Negeri 1 Moga Tahun Pelajaran 2019/2020. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, XI(1), 49–58.
- Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>
- Munif, M. A. (2019). *Pengaruh Minat Siswa pada Mapel Biologi terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X MA Uswatun Hasanah Mangkang*. Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Nurfauzi, Y., Mayadiana Suwarna, D., Ramatni, A., Wilson Sitopu, J., & Sinaga, J. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 213–221. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2934>
- Nusmasyita, P., Sirajuddin, & Satriani, S. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Statistika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(3), 142–155.
- 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>
- Prasetyo, T. H. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kabat Semester Gasal Tahun Pelajaran 2021 / 2022. *Sosioedukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 11(1), 139–156.
- Purwanti, H., & Nurwati, N. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Blended Learning Pada Pembelajaran Dasar-Dasar Kuliner. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3),

380–387.

<https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.547>

- Purwanto, W., W, T. D. R. W., & Hariyono. (2016). Penggunaan Model Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 1(9), 1700–1705.
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di SD Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(2), 68–74. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Ricardo, & Meilani R I. (2017). The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Perkantoran*, 1(1), 79–92. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Sahil, J., Hasan, S., & Ermin. (2023). Minat Belajar Siswa SMA Terhadap Pembelajaran Biologi dengan Menggunakan Media Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(3), 239–247.
- Sanjani, M. A. (2021). Pentingnya Strategi Pembelajaran Yang Tepat Bagi Siswa. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 10(2), 32–37. <https://ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/jc/article/view/517>
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran* (1st ed.). Deepublish.