



**IMPLEMENTASI *DISCOVERY ROLE PLAY*
PADA PEMBELAJARAN SISTEM SARAF
DI MA MATHOLI'UL FALAH DEMAK**

Skripsi
disajikan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Progam Studi Pendidikan Biologi

oleh
Ida Himmatus Sa'diyyah
4401414087

**JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2018**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Implementasi *Discovery Role Play* pada Pembelajaran Sistem Saraf di MA Matholi’ul Falah Demak” disusun berdasarkan hasil penelitian saya dengan arahan dosen pembimbing. Sumber informasi atau kutipan yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar dalam program sejenis perguruan tinggi manapun.

Semarang, 28 September 2018



Ida Himmatus Sa'diyah
4401414087

PENGESAHAN

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul

Implementasi *Discovery Role Play* pada Pembelajaran Sistem Saraf di MA Matholi'ul Falah Demak

disusun oleh

Ida Himmatus Sa'diyah

4401414087

telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang pada tanggal 5 Oktober 2018.

Partita Lujan
KORPRIWISATA, TEKNOLOGI DAN PERIKLAMAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
JALAN MANIKRAYA DAN WILAYATUNNATALIA
UNNES
Prof. Dr. Zaenuri, S.E., M.Si., Akt.
NIP. 196412231988031001

Sekretaris



Dra. Endah Peniati, M.Si.
NIP. 196511161991032001

Penguji Utama



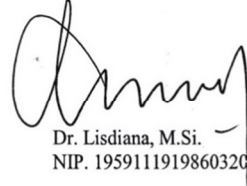
Prof. Dr. Ir. Priyantni Widiyaningrum, M.S.
NIP. 196004191986102001

Anggota Penguji/
Pembimbing I



Dr. Ning Setiati, M.Si.
NIP. 195903101987032001

Anggota Penguji/
Pembimbing II



Dr. Lisdiana, M.Si.
NIP. 195911191986032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Hidup itu perjuangan, karena dengan perjuangan kita belajar untuk selalu mensyukuri nikmat-Nya”

PERSEMBAHAN

Karya ini ku persembahkan khusus untuk kedua orang tuaku tersayang Bapak Masrokan dan Ibu Maskomah, kedua adikku tercinta Ahmad Minanur Rohman dan Muhammad Naufal.

PRAKATA

Alhamdulillahirobbil' alamin, segala puji hanya bagi Allah SWT atas segala limpahan karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi *Discovery Role Play* pada Pembelajaran Sistem Saraf Di MA Matholi'ul Falah Demak”. Shalawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada nabi besar Muhammad SAW, yang telah membawa cahaya iman bagi setiap umatnya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak, yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studinya.
2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Jurusan Biologi yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. Ning Setiati, M.Si. dan Dr. Lisdiana, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan penuh dengan kesabaran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Prof. Dr. Ir. Priyantini Widiyaningrum, M.S. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat berguna untuk menyempurnakan skripsi ini.
5. Drs. Krispinus Kedati Pukan, M.Si. sebagai dosen wali yang sangat perhatian dan penuh kesabaran mengarahkan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen Biologi yang telah memberikan bekal ilmu yang tak ternilai harganya selama saya belajar di jurusan Biologi FMIPA UNNES.
7. Seluruh staf administrasi di UNNES termasuk perpustakaan jurusan Biologi dan perpustakaan pusat UNNES, melalui referensi buku-buku yang telah membantu dan memperlancar penyusunan skripsi ini.

8. Kepala MA Matholi'ul Falah Demak yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di MA Matholi'ul Falah Demak.
9. Muntafiin, S.Pd. selaku guru Biologi MA Matholi'ul Falah Demak.
10. Siswa-siswi kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 MA Matholi'ul Falah Demak tahun pelajaran 2017/2018.
11. Sahabat tercinta Diah Agung, Yogi Priyani, Afifah, dan Rianti, yang selalu memberikan motivasi.
12. Keluarga kedua "Kos Aurora", yang selalu menyemangati dan memberikan nasihat tiada henti, mbak Eva, mbak Fitri, Dian, mbak Kiki, Nurmi, Sri, Toy, dan Dwi.
13. Keluarga besar Biologi angkatan 2014, khususnya pendidikan Biologi rombel 3, yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Almamater tercinta, Universitas Negeri Semarang dan semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bias penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada pembaca yang telah berkenan membaca skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Semarang, 28 September 2018

Penulis

ABSTRAK

Sa'diyah, Ida Himmatus. 2018. *Implementasi Discovery Role Play pada Pembelajaran Sistem Saraf Di MA Matholi'ul Falah Demak*. Skripsi, Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Utama Dr. Ning Setiati, M.Si. dan Pembimbing Pendamping Dr. Lisdiana, M.Si.

Kata kunci: *discovery role play*, hasil belajar, karakter komunikatif.

Salah satu prinsip pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 adalah menciptakan pembelajaran yang aktif, berbasis kompetensi dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Model *discovery role play*, yaitu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam menemukan konsep materi, dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena adanya pemeranan yang dapat mengilustrasikan konsep materi. Model tersebut juga dapat membantu dalam membentuk karakter komunikatif pada siswa. Materi sistem saraf adalah materi yang mempelajari tentang sistem saraf yang tidak dapat diamati secara langsung. Model pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa dalam memahami materi tersebut adalah model *discovery role play*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi *discovery role play* terhadap hasil belajar dan karakter komunikatif siswa pada pembelajaran materi sistem saraf di MA Matholi'ul Falah.

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Eksperimen*, yang dilaksanakan di jurusan Biologi FMIPA Universitas Negeri Semarang dan di MA Matholi'ul Falah. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Jenis data penelitian berupa hasil belajar siswa berupa data hasil aspek kognitif yang dianalisis dengan uji *t tes* dan data karakter komunikatif dianalisis menggunakan deskriptif presentase.

Analisis data hasil belajar pada aspek kognitif diketahui bahwa 86,3% siswa kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata sebesar 83,32, sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 77,3% siswa mencapai nilai rata-rata sebesar 75,32. Hasil uji *t* menunjukkan $t_{hitung} 0,05 \geq t_{tabel} 0,001$, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil data karakter komunikatif siswa pada kelas eksperimen memiliki kriteria sangat baik sebanyak 92%, maka dapat dikatakan bahwa pembentukan karakter komunikatif pada siswa setelah implementasi *discovery role play* pada pembelajaran materi sistem saraf telah terbentuk.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi *discovery role play* berpengaruh terhadap hasil belajar dan pembentukan karakter komunikatif siswa pada materi sistem saraf di MA Matholi'ul Falah Demak.

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--------------------------------------------|----------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | iv |
| PRAKATA | v |
| ABSTRAK | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.3 Pembatasan Masalah | 6 |
| 1.4 Penegasan Istilah | 6 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 9 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 10 |
| BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA | |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 11 |
| 2.2 Kerangka Berpikir | 25 |
| 2.3 Hipotesis | 26 |
| BAB 3 METODE PENELITIAN | |
| 3.1 Tempat dan Waktu Penelitian | 27 |
| 3.2 Populasi dan Sampel | 27 |
| 3.3 Variabel Penelitian | 27 |
| 3.4 Desain Penelitian | 28 |
| 3.5 Prosedur Penelitian | 29 |
| 3.6 Jenis Data dan Tehnik Penelitian | 36 |
| 3.7 Teknik Analisis Data Penelitian | 37 |

| | Halaman |
|----------------------------------------------|----------------|
| BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| 4.1 Hasil Penelitian | 46 |
| 4.2 Pembahasan | 54 |
| BAB 5 PENUTUP | |
| 5.1 Simpulan | 62 |
| 5.2 Saran | 62 |
| DAFTAR PUSTAKA | 63 |
| LAMPIRAN | 70 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 2.1 Indikator keberhasilan sekolah dan kelas dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa | 23 |
| 2.2 Keterkaitan nilai, jenjang kelas, dan indikator untuk SMA pada karakter komunikatif | 23 |
| 3.1 Hasil analisis validitas butir soal uji coba | 30 |
| 3.2 Hasil analisis tingkat kesukaran soal uji coba | 32 |
| 3.3 Hasil analisis daya pembeda soal uji coba | 33 |
| 3.4 Soal yang digunakan untuk evaluasi dalam penelitian | 33 |
| 3.5 Jenis data, sumber data, teknik pengambilan data, instrument, dan waktu pelaksanaan | 37 |
| 4.1 Deskripsi hasil <i>pre-test</i> | 47 |
| 4.2 Deskripsi hasil <i>post-test</i> | 48 |
| 4.3 Hasil belajar siswa pada aspek afektif | 50 |
| 4.4 Hasil belajar siswa pada aspek psikomotorik | 51 |
| 4.5 Data hasil wawancara guru | 52 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 2.1 Kerangka berpikir penelitian tentang implementasi <i>discovery role play</i> pada pembelajaran sistem saraf di SMA | 25 |
| 3.1 Desain penelitian eksperimen | 28 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 1. Silabus peminatan matematika dan ilmu-ilmu alam mata pelajaran biologi SMA | 71 |
| 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas eksperimen | 73 |
| 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas kontrol | 87 |
| 4. Kisi-kisi soal <i>pre-test/post-test</i> | 101 |
| 5. Soal <i>pre-test/post-test</i> | 105 |
| 6. Kunci jawaban | 110 |
| 7. Lembar jawaban | 111 |
| 8. Lembar diskusi siswa | 115 |
| 9. Naskah I | 119 |
| 10. Naskah II | 121 |
| 11. Naskah III | 123 |
| 12. Lembar penilaian afektif (kelas eksperimen) | 125 |
| 13. Lembar penilaian afektif (kelas kontrol) | 126 |
| 14. Rubrik penilaian afektif | 127 |
| 15. Lembar penilaian psikomotorik (kelas eksperimen) | 129 |
| 16. Lembar penilaian psikomotorik (kelas kontrol) | 130 |
| 17. Rubrik penilaian psikomotorik (kelas eksperimen) | 131 |
| 18. Rubrik penilaian psikomotorik (kelas kontrol) | 133 |
| 19. Kisi-kisi penilaian karakter komunikatif siswa | 135 |
| 20. Angket penilaian karakter komunikatif siswa | 140 |
| 21. Rubrik penilaian angket karakter komunikatif siswa | 143 |
| 22. Angket tanggapan siswa | 144 |
| 23. Data hasil wawancara guru | 147 |
| 24. Perhitungan validitas instrument soal | 150 |
| 25. Perhitungan reliabilitas instrument soal | 156 |
| 26. Perhitungan daya pembeda instrument soal | 158 |
| 27. Perhitungan tingkat kesukaran instrument soal | 159 |

| | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| 28. Perhitungan normalitas, homogenitas, dan kesamaan varians pada data hasil <i>pre-test</i> dengan SPSS | 160 |
| 29. Perhitungan normalitas, homogenitas, dan kesamaan varians pada data hasil <i>post-test</i> dengan SPSS | 161 |
| 30. Rekap data hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> | 162 |
| 31. Rekap data hasil belajar aspek afektif | 163 |
| 32. Rekap data hasil belajar aspek psikomotorik | 165 |
| 33. Data hasil angket karakter komunikatif siswa | 167 |
| 34. Data hasil angket tanggapan siswa | 169 |
| 35. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi | 172 |
| 36. Surat izin penelitian | 173 |
| 37. Surat keterangan telah melakukan penelitian di MA MaFa | 174 |
| 38. Dokumentasi penelitian | 175 |

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dilakukan untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran bagi siswa yang secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan sebagai satu-satunya wadah yang tepat untuk menciptakan manusia yang memiliki potensi tinggi, di mana mendorong semua pihak untuk mengupayakan kualitas pendidikan yang bermutu dengan melaksanakan pembelajaran yang baik, berkualitas, dan profesional. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran guru diharapkan memiliki perencanaan pelaksanaan pembelajaran dengan matang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Sesuai prinsip pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 2013 salah satunya adalah menciptakan pembelajaran yang aktif, terpusat pada siswa, berfikir kritis, peningkatan keterampilan, ilmiah, dan berbasis kompetensi. Karakteristik pembelajaran pada kurikulum 2013 yang dijelaskan pada Permendikbud Tahun 2016 No 022 BAB II, menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran yang digunakan adalah dengan menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific*). Adapun model-model pembelajaran yang digunakan dalam pendekatan *scientific* yaitu *problem based learning*, *project based learning*, *discovery learning*, dan *inquiry learning*.

Discovery merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan konsep-konsep pokok materi dengan mandiri. Model pembelajaran *discovery learning* memberikan banyak kesempatan untuk siswa menjadi aktif,

terlibat langsung, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 pada lampiran III menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* mengarahkan peserta didik untuk memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Penemuan konsep tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dan dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau mengkonstruksi apa yang mereka ketahui dan pahami dalam suatu bentuk akhir. Hal tersebut terjadi bila siswa terlibat, terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan dan *inferring*.

Model *Role Play* adalah suatu proses belajar mengajar di mana siswa aktif secara mental membangun pengetahuannya, yang dilandasi oleh struktur kognitif yang dimilikinya sedangkan guru lebih berperan sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran. Menurut Sumarni *et al* (2014) terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan metode *role play* terhadap hasil pembelajaran. Hasil penelitian Siregar dan Riwayati (2016) menyatakan bahwa pembelajaran *role play* di mana para siswa aktif dan banyak bertanya tentang peran dan hal yang tidak dimengerti. Disini menggambarkan bahwa model bermain peran (*role play*) mampu menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Penguatan hasil pembelajaran tersebut juga di sampaikan dalam hasil penelitian Utami *et al* (2016) menyatakan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dan media *Orkas* (*organ koran bekas*) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa mata pelajaran Biologi. Dengan demikian model pembelajaran *discovery* dan *role play* merupakan model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa dalam menemukan konsep materi dan memahami secara langsung materi melalui bermain peran (*role play*).

Pendidikan tidak hanya mengembangkan manusia dalam memperbaiki kualitas pembelajaran, namun juga mampu menciptakan manusia yang memiliki moral dan adab dalam mencirikan bangsa dan negaranya. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan kualitas manusia melalui pengembangan pendidikan karakter (Utami *et al* 2014).

Pendidikan karakter bertujuan untuk membangun perilaku siswa yang memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap dan memiliki keunggulan kompetitif dalam menghadapi globalisasi (Hidayati *et al* 2014). Dalam Lusiana dan Lestari (2013) pendidikan karakter menjadi tanggung jawab pada semua materi yang diajarkan disekolahan, terlebih pada jenjang pendidikan menengah keatas. Salah satu tujuan kurikulum 2013 juga mendukung adanya pendidikan karakter yaitu dengan mempersiapkan individu yang memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud No. 69 tahun 2013). Namun kenyataan dilapangan dalam dunia pendidikan jika dilihat dari hasil belajar siswa, hasilnya cenderung lebih mengutamakan kognitif dibanding afektif (Santoso 2013). Di mana sekolah lebih mementingkan kepandaian dibandingkan karakter atau proses yang jujur, dan berdasar karakter yang luhur. Sejalan dengan itu, banyak sekali permasalahan dalam pengembangan nilai nilai karakter anak bangsa di Indonesia yang belum sepenuhnya ditanamkan, seperti masih adanya anak SMA tawuran, adu jotos, geng di sekolah, *bullying*, dan lainnya. Dengan demikian untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu upaya yang lebih efektif dan lebih ketat dalam menanamkan pendidikan karakter (Pala 2011).

Salah satu nilai-nilai karakter yang di rumuskan oleh Kementerian Pendidikan Nasioanal adalah karakter komunikatif. Di mana karakter komunikatif adalah sikap yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain (Kemendiknas 2013). Menurut Chik (2016) melalui keterampilan komunikasi mampu meningkatkan rasa saling menghormati, toleransi dan kerja sama. Salah satunya dapat diaplikasikan melalui kegiatan belajar siswa, contohnya dalam meningkatkan keterampilan bertanya pada siswa, menyusun pertanyaan, memberikan pendapat, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi. Namun dalam kenyataannya banyak siswa yang cenderung lebih memilih diam dari pada memberikan pendapat atau pertanyaan walaupun siswa tersebut belum memahami materi (Putri *et al* 2014), sehingga karakter komunikatif masih kurang dibangun pada jiwa siswa.

Berdasarkan hasil observasi wawancara dengan guru dan siswa di MA Matholi'ul Falah (MaFa), sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum 2013. Di mana telah diterapkan prinsip pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013, yaitu pembelajaran lebih terpusat pada siswa, pembelajaran lebih banyak menggunakan pendekatan ilmiah seperti pengamatan, diskusi dan lainnya, pembelajaran juga mengedepankan adanya kemampuan berfikir kritis siswa melalui model atau metode yang diterapkan seperti diskusi kelompok dan kelas, dan juga menerapkan adanya keterampilan siswa dalam proses pembelajaran, serta berbasis kompetensi dimana hasil pembelajaran siswa selalu diukur dengan adanya kriteria kecapaian minimal atau KKM, yaitu 75. Akan tetapi pada pembelajaran biologi pada materi sistem saraf guru masih kesulitan untuk menentukan model pembelajaran yang sesuai dan menarik. Di mana materi sistem saraf memerlukan metode, model, maupun media tertentu untuk mampu menggambarkan konsep materi dengan jelas. Berdasarkan wawancara dengan siswa mengenai tanggapan tentang materi sistem saraf, kebanyakan siswa mengatakan bahwa model yang digunakan oleh guru sudah biasa seperti ceramah dan diskusi, sehingga membosankan dan kurang menarik. Maka diharapkan adanya suatu model yang mampu menjadikan siswa aktif, menarik, dan sesuai dengan materi sistem saraf, serta dapat memahamkan siswa pada konsep-konsep materi pada sistem saraf.

Materi sistem saraf manusia merupakan materi biologi yang mengkaji tentang sel saraf, impuls saraf, terjadinya gerak biasa dan gerak refleks, sistem saraf pusat dan saraf tepi, pengaruh zat psikoaktif terhadap sistem saraf. Kompetensi dasar materi sistem saraf yaitu KD 3.10 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem koordinasi dan mengaitkannya dengan proses koordinasi sehingga dapat menjelaskan peran saraf dan hormon, dan alat indera dalam mekanisme koordinasi dan regulasi serta gangguan fungsi yang mungkin terjadi pada sistem koordinasi manusia melalui studi literatur, pengamatan, percobaan, dan simulasi dan 4.10 Menyajikan hasil analisis data dari berbagai sumber (studi literatur, pengamatan, percobaan, dan simulasi) pengaruh pola hidup dan kelainan pada struktur dan fungsi organ sistem koordinasi yang

menyebabkan gangguan sistem saraf dan hormon pada manusia melalui berbagai bentuk media informasi. Pengkajian pada materi sistem saraf sangat memerlukan model pembelajaran yang membangun siswa untuk senantiasa aktif, berpikir kritis, dan mampu memahami dengan baik konsep atau inti materi serta memberikan pengalaman suasana pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat mengilustrasikan konsep-konsep yang ada pada materi, seperti melalui modifikasi ragam model pembelajaran contohnya dengan model penemuan (*discovery*) dan bermain peran (*role play*).

Selanjutnya peneliti bermaksud untuk menggabungkan kedua model yaitu *discovery* dan *role play* dalam pembelajaran sistem saraf. Dimana model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam menemukan suatu konsep materi melalui informasi, pengumpulan data, maupun pengetahuan mereka. Sedangkan model *role play* merupakan model pembelajaran yang digunakan dalam memecahkan masalah melalui peragaan, identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Bermain peran (*role play*) sebagai suatu model yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna dan konsep materi serta mampu memecahkan permasalahan dengan bantuan kelompok. Dan dengan mengimplementasikan *discovery role play* juga mampu mempengaruhi karakter komunikatif siswa. Karakter komunikatif yang dimaksudkan adalah karakter siswa dalam berkomunikasi dengan temannya dan dalam bekerja sama kelompok, serta berkomunikasi dengan guru maupun personalia sekolah lainnya. Berdasarkan uraian diatas, diharapkan dengan implementasi *discovery role play* pada pembelajaran sistem saraf di MA MaFa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan pembentukan karakter komunikatif

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh implementasi *discovery role play* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran materi sistem saraf di MA MaFa Demak?

2. Bagaimanakah pembentukan karakter komunikatif pada siswa setelah implementasi *discovery role play* pada pembelajaran materi sistem saraf di MA MaFa Demak?

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya mengulas pengaruh model *discovery role play* pada pembelajaran materi sistem saraf dan penilaian karakter komunikatif pada siswa. Yang dimaksud model *discovery role play* disini adalah suatu model pembelajaran yang penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan penemuan dan pengembangan imajinasi penghayatan siswa, yang di dalamnya terdapat unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta penilaian karakter komunikatif pada siswa selama proses pembelajaran materi sistem saraf.

1.4 Penegasan Istilah

Untuk menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini, maka perlu diberikan batasan pengertian dan penegasan istilah untuk memberi gambaran yang sama terhadap judul penelitian, membatasi dan menjelaskan istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini:

1.4.1 Model *discovery learning*

Model *discovery learning* adalah pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran Biologi yang dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan mampu menemukan konsep-konsep dari pokok materi yang dipelajari. Dalam penelitian ini model *discovery learning* akan digunakan dalam setiap pertemuan, adapun tahapan dalam model *discovery learning*, yaitu stimulasi/pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan menarik kesimpulan.

Dalam pembelajaran menggunakan model *discovery learning*, nantinya siswa akan diajak untuk menemukan pokok materi yang sedang diajarkan, dengan cara guru akan menyajikan suatu permasalahan, kemudian siswa akan diajak untuk mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data, dan pengolahan data melalui kerja kelompok yang didalamnya terdapat kegiatan diskusi dan melakukan *role play* atau bermain peran serta pengumpulan data dari berbagai informasi dalam membuktikan temuan dan hasil diskusi kelompok. Sehingga diharapkan dalam siswa dalam menyampaikan pembuktian melalui kegiatan presentasi dan diskusi antar siswa akan lebih memahami materi yang dipelajari, kemudian pada akhir pembelajaran bersama dengan guru menyimpulkan pokok dari materi yang dipelajari.

1.4.2 Model Role Play

Model *role play* adalah model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran Biologi yang dilakukan dengan permainan peran oleh siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa menjadi aktif, lebih memahami konsep materi, dan tercipta suasana belajar yang menyenangkan sehingga dengan cara pembelajaran seperti ini hasil belajar siswa akan mampu meningkat. Dalam penelitian ini akan digunakan dalam setiap pertemuan pada kelas eksperimen.

Adapun tahapan dalam model *role play*, yaitu (1) menentukan topik dan tujuan bermain peran (*role play*), (2) guru memberikan gambaran secara garis besar masalah atau situasi yang akan dimainkan, (3) guru memimpin pengorganisasian siswa, pemilihan peran, pengaturan ruangan, pengaturan alat dan sebagainya, (4) guru memberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada siswa dan pemegang peranan, (5) menyiapkan pengamat, (6) pelaksanaan bermain peran (*role play*), (7) evaluasi dan pemberian balikan, baik berupa diskusi atau tanya jawab.

Pada penelitian dengan model *role play* ini, siswa akan diajak untuk bermain peran dalam menemukan pokok materi yang sedang dipelajari yaitu materi sistem saraf. Di mana siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian setiap kelompok akan ditugaskan untuk menampilkan *role play* sesuai

materi yang didapat, contohnya dalam materi struktur dan fungsi sel saraf, maka setiap siswa akan memerankan perannya sebagai dendrit, akson, badan sel, dan lainnya. Sehingga diharapkan melalui model *role play* siswa mampu menemukan pokok materi secara mandiri melalui pemeranan berdasarkan materi dan tidak hanya itu, pembelajaran juga diharapkan dapat menjadikan siswa aktif, baik melalui bermain peran dan diskusi, serta diharapkan pula terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan.

1.4.3 Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai dari hasil tes evaluasi siswa yang diperoleh setelah melakukan pembelajaran Biologi pada materi sistem saraf dengan menerapkan model *discovery role play*. Dapat pula diartikan hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh setelah terjadinya proses belajar mengajar yang dapat dinilai melalui bentuk tes maupun non tes.

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar aspek kognitif, hasil belajar aspek psikomotorik, dan hasil belajar aspek afektif. Hasil belajar aspek kognitif diperoleh dari nilai *post-test* yang nantinya akan dianalisis dan digunakan untuk menjawab hipotesis. Hasil belajar aspek psikomotorik diperoleh dari aktivitas siswa dalam kegiatan *role play* melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi. Adapun penilaian pada aspek psikomotorik meliputi mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, memerankan *role play*, menyimpulkan hasil diskusi, dan membuat naskah *role play*. Sedangkan hasil belajar aspek afektif diperoleh selama proses pembelajaran melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi. Adapun penilaian pada aspek afektif meliputi sikap jujur dalam mengerjakan ulangan, sikap kerja sama dalam kelompok, sikap disiplin dalam masuk kelas, dan sikap disiplin mengumpulkan tugas.

1.4.4 Karakter Komunikatif

Karakter komunikatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sikap senang bersahabat atau proaktif, yakni sikap dan tindakan terbuka terhadap

teman/orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerja sama secara kolaboratif dengan baik. Karakter komunikatif ini merupakan salah satu nilai-nilai karakter yang dirumuskan Kementerian Pendidikan Nasional.

Dalam penelitian ini, penilaian karakter komunikatif diperoleh melalui pengisian angket oleh siswa setelah pembelajaran. Dan penilaian ini akan di gunakan pada kelas eksperimen, untuk mengetahui membentuk karakter komunikatif pada siswa. Adapun aspek yang digunakan berdasarkan indikator nilai karakter komunikatif yang dirumuskan oleh Kemendiknas 2010, yaitu:

1. memberikan pendapat dalam kerja kelompok di kelas,
2. memberikan dan mendengarkan pendapat dalam diskusi kelas,
3. aktif dalam kegiatan sosial dan budaya kelas,
4. aktif dalam kegiatan organisasi di sekolah,
5. aktif dalam kegiatan sosial budaya sekolah,
6. berbicara dengan guru, kepala sekolah, dan personalia sekolah lainnya.

1.4.5 Materi Sistem Saraf

Pada kurikulum 2013 materi sistem saraf merupakan sub materi dari bab sistem regulasi yang diajarkan pada siswa kelas XI semester genap. Materi ini mengkaji tentang sel saraf, impuls saraf, terjadinya gerak biasa dan gerak refleks, sistem saraf pusat dan saraf tepi. Kompetensi dasar materi sistem saraf yaitu KD 3.10 Menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun organ pada sistem koordinasi dan mengaitkannya dengan proses koordinasi sehingga dapat menjelaskan peran saraf dan hormon, dan alat indera dalam mekanisme koordinasi dan regulasi serta gangguan fungsi yang mungkin terjadi pada sistem koordinasi manusia melalui studi literatur, pengamatan, percobaan, dan simulasi dan 4.10 Menyajikan hasil analisis data dari berbagai sumber (studi literatur, pengamatan, percobaan, dan simulasi) pengaruh pola hidup dan kelainan pada struktur dan fungsi organ sistem koordinasi yang menyebabkan gangguan sistem saraf dan hormon pada manusia melalui berbagai bentuk media informasi. Namun dalam penelitian ini kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa hanyalah pada sub bab sistem saraf saja.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah:

1. untuk mengetahui pengaruh implementasi *discovery role play* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran materi sistem saraf di MA Mafa Demak.
2. untuk mengetahui pembentukan karakter komunikatif pada siswa setelah implementasi *discovery role play* pada pembelajaran materi sistem saraf di MA MaFa Demak.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat

1. Bagi guru
 - a. Mendapat pengalaman untuk mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi dan efektif sehingga membantu siswa dalam memahami materi dan dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.
 - b. Dapat meningkatkan kualitas guru.
 - c. Dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi.
2. Bagi siswa
 - a. Memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.
 - b. Menumbuhkan keterampilan ilmiah dalam belajar.
 - c. Meningkatkan pemahaman terhadap konsep materi.
 - d. Menumbuhkan kemandirian belajar siswa.
3. Bagi sekolah
 - a. Meningkatkan kualitas belajar siswa di sekolah tersebut.
 - b. Memberikan sumbangan untuk pengembangan pembelajaran biologi.
4. Bagi Peneliti
 - a. Sebagai bahan kajian, evaluasi diri dan bahan pertimbangan dalam pola mengajar dan mendidik para siswa di institusi peneliti, sehingga menjadikan anak didiknya berhasil dalam studinya.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang terus ada didalam kehidupan manusia. Proses pembelajaran dapat merubah perilaku organisme yang dihasilkan dari keteraturan dalam lingkungan organisme (Houwer & Moors 2013). Sedangkan belajar merupakan kegiatan yang ada dalam proses pembelajaran, dimana belajar sebagai respon terhadap stimulus agar dapat efektif dilakukan dengan memperhatikan pendekatan yang sesuai mencakup desain pembelajaran secara universal, mengakomodasi pembelajaran yang berbeda, dan menggunakan pendekatan berjenjang untuk preventif dan intervensi (MoE 2013).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Untuk itu dalam pembelajaran biologi diharapkan guru dapat memberikan pembelajaran dengan pendekatan-pendekatan yang mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Salah satu cara untuk dapat mencapai tujuan belajar yaitu dengan memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan untuk mendukung ketercapaian hasil belajar. Model pembelajaran dapat diartikan dengan istilah sebagai gaya atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Menurut Joice & Weil (1978) model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi

petunjuk kepada guru di kelasnya. Sehingga model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar.

2.1.2 Pengertian Model *Discovery*

Discovery learning merupakan suatu model yang memberikan manfaat bagi siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi kehidupannya dikemudian hari, dimana penerapannya bertujuan agar siswa mampu memahami suatu materi dan dalam pembelajarannya lebih merasa bermakna (Rosarina *et al* 2016). Sedangkan menurut Saputra (2016) model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga siswa dapat aktif belajar secara mandiri, mencari, memecahkan masalah dan menyampaikan ide serta gagasan baru melalui penemuan yang ditemukannya, sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Model *discovery* sendiri menurut Fauzi *et al* (2017) model yang menghendaki guru untuk menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk yang final. Sehingga dalam pembelajarannya siswa diharuskan untuk menemukan konsep materi (Istiana *et al* 2015). Dengan model *discovery*, siswa mampu mengorganisasikan dan melakukan eksperimen untuk menemukan pengetahuan baru dalam meningkatkan hasil belajar (Toy *et al* 2018).

Kurikulum 2013 menganjurkan suatu pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *scientific*. Pada pendekatan *scientific* memiliki model pembelajaran salah satunya model *discovery learning*, yaitu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan konsep-konsep materi secara mandiri. Didukung oleh Supliyadi *et al* (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery* sesuai dengan kurikulum 2013 dibutuhkan untuk dapat mendukung pendidikan karakter dan kompetensi lainnya yaitu pengetahuan dan ketrampilan.

Terdapat tiga ciri utama *discovery learning*, yaitu: (1) eksplorasi dan *problem solving* untuk menciptakan, mengintegrasikan, dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) aktivitas pembelajaran berdasarkan minat siswa; dan (3) aktivitas untuk mendorong integrasi pengetahuan baru ke dalam pengetahuan awal

yang sudah dimiliki siswa (Dafitra 2017). Menurut Fitriyah *et al* (2017) karakteristik model pembelajaran *discovery* sangat disesuaikan dengan tujuannya, yaitu: memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran; menjadikan siswa mampu menemukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak; menjadikan siswa belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawab untuk memperoleh informasi yang bermanfaat; membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain; menjadikan keterampilan dan konsep yang dipelajari lebih bermakna; dan pelajaran lebih mudah ditransfer untuk aktivitas baru dan di aplikasikan dalam situasi belajar yang baru. Adapun prosedur pembelajaran *discovery* menurut Heryani dan Setialesmana (2017) yaitu: *stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan), *problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), *generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi).

Menurut hasil penelitian Pangaribowo *et al* (2017) menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan nilai kognitif siswa, dan juga berpengaruh positif terhadap aspek psikomotorik dan afektif siswa. Namun tidak hanya untuk siswa, model pembelajaran *discovery* juga dapat menjadikan guru lebih terinovatif dan kemampuan guru menjadi lebih baik dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan baik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (In'am & Hajar 2017). Sedangkan menurut Saifunnisa dan Sunarti (2016) kegiatan pembelajaran yang menggunakan model *discovery learning* berdasarkan analisis angket mendapat persentase respons sebesar 86% dari siswa dengan kategori baik. Dengan mempergunakan teknik pendekatan pemecahan masalah, sehingga hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan (Sari *et al* 2017), selain itu penerapan *discovery learning* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Supriyanto 2014). Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery* sangatlah memberikan pengaruh dalam hasil belajar siswa baik kognitif, afektif, dan psikomotorik (Susanti *et al* 2016).

2.1.2.1 Kelebihan Model *Discovery*

Kelebihan model pembelajaran *discovery* menurut menurut Aprilianti (2017) mengungkapkan kelebihan model *discovery learning* yaitu: (1) membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif, (2) pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer, (3) menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil, (4) menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri, (5) model ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya, (6) berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan, (7) membantu siswa menghilangkan keraguan, (8) membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru, (9) kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar, (10) mendorong siswa berfikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.

2.1.2.2 Kelemahan Model *Discovery*

Kelemahan model pembelajaran *discovery learning* menurut Aprilianti (2017) yaitu: (1) menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atau mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi, (2) tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya, (3) harapan-harapan yang terkandung dalam model ini dapat buyar berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama, (4) pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan, dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian, (5) pada beberapa disiplin ilmu, misalnya IPA kurang

fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa, (6) tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

Menurut Adriyanto (2017), kelemahan model *discovery* yaitu: (1) pada siswa harus ada kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajar ini, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik, (2) bila kelas terlalu besar penggunaan teknik ini kurang berhasil, (3) bagi guru dan siswa yang sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sangat kecewa bila diganti dengan teknik penemuan, (4) dengan teknik ini ada yang berpendapat bahwa proses mental ini terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan/ pembentukan sikap dan ketrampilan bagi siswa, (5) teknik ini mungkin tidak memeberikan kesempatan untuk berpikir secara kreatif.

2.1.3 Pengertian Model *Role Play*

Salah satu contoh model pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik dan dipandang sebagai suatu model pembelajaran yang sesuai pada banyak materi, di mana terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi atau skenario, disebut dengan model bermain peran (*role play*). Model bermain peran (*role play*) adalah pembelajaran dengan seolah-olah berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran atau cara guru dalam pembelajaran yang melibatkan siswa aktif untuk berimajinasi dalam memerankan peranan sebagai orang lain dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga ingatan, penyerapan kosakata, pengendalian diri, eksplorasi perasaan, sikap, dan nilai-nilai terlatih saat berhubungan dengan orang lain (Afifi 2017)

Menurut Saputra (2015) model *role play* merupakan model yang diterapkan melalui permainan dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Menggunakan model *role play* ini, siswa mampu

diajak untuk berpartisipasi dan berinteraksi langsung dengan teman sekelasnya sesuai dengan materi yang dibahas (Sari 2017). Selain itu model bermain peran (*role play*) juga mampu meningkatkan kepercayaan diri, kreativitas, kemampuan sosial dan empati (Rumilasari *et al* 2016). Sehingga penerapan model *role play* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya aktivitas siswa menyenangkan, menarik dan bermakna. Model ini dapat melatih keberanian siswa dalam mengungkapkan pendapatnya dan meningkatkan motivasi belajar siswa serta kerjasama siswa dalam berdiskusi (Rohmanurmeta 2016).

Menurut Santoso (2011) yang mengatakan bahwa model *role play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar mengajar. Dan menurut Ernani dan Syarifuddin (2016) Metode *role play* adalah metode yang dilakukan oleh dua orang siswa atau lebih dengan cara mengarahkan siswa untuk memainkan suatu peran sesuai dengan peran yang telah berikan oleh guru dalam suatu peristiwa. Sedangkan menurut Anggraeni (2015) model *role play* berbantuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi yang dipelajari. Menurut Baroroh (2011) menyatakan bahwa model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar yang juga diikuti dengan peningkatan nilai nilai karakter siswa yaitu disiplin, kerja keras, kreatif, dan kemampuan komunikasi siswa dengan peningkatan nilai disiplin. Dengan demikian dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan, model bermain peran (*role play*) adalah cara dalam penguasaan materi untuk memperoleh konsep materi dengan mengembangkan imajinasi, penghayatan (potensi), dan berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan juga meningkatkan nilai-nilai karakter siswa.

Tujuan bermain peran (*role play*) adalah membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, kreatif dan bersama-sama. Bermain peran (*role play*) juga membantu siswa mengumpulkan dan mengorganisasi informasi. Inilah yang merupakan tekanan utama dalam bermain peran yang membedakannya dari simulasi. Simulasi lebih menekankan pada pembentukan keterampilan, sedangkan pembentukan sikap dan nilai merupakan tujuan tambahan. Di dukung Mahendra

et al (2015) model pembelajaran *role play* dapat meningkatkan kerjasama dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sehingga dapat melatih kemampuan pemahaman konsep siswa. Selain itu juga memberikan kesan pembelajaran yang menyenangkan, di mana faktor penting yang membantu dalam mengembangkan peningkatan pembelajaran yaitu dengan dikombinasikan dengan kesan menyenangkan atau hiburan (Rigas dan Ayad 2010).

2.1.3.1 Kelebihan Model Role Play

Adapun kelebihan dari model *role play* menurut Mahendra *et al* (2014) yaitu: (1) pemanasan (*warming up*), guru memperkenalkan kepada siswa mengenai metode *role play* (bermain peran), (2) memilih pemain, guru menentukan siswa yang bermain peran dan mengelompokkannya sebagai kelompok pemain, (3) menyiapkan pengamat, guru menunjuk kelompok lain sebagai kelompok pengamat, (4) menata panggung, guru berdiskusi dengan siswa bagaimana peran itu dimainkan dan kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk bermain peran, (5) memainkan peran, permainan dilakukan oleh kelompok pemain, (6) diskusi dan evaluasi, guru meminta kelompok pengamat dan kelompok lain untuk memberikan pertanyaan dan melakukan evaluasi hasilnya, (7) berbagi pengalaman dan kesimpulan, siswa diajak untuk berbagi pengalaman mengenai peran yang telah dimainkan dan memberikan kesimpulan.

Menurut Saputro (2016) berpendapat bahwa “kelebihan *role play* dibanding metode lainnya, yaitu (a) siswa akan lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah sosial sangat berarti untuk siswa; (b) siswa lebih mudah memahami materi ataupun masalah-masalah sosial itu karena siswa bermain peran sendiri; (c) menumbuhkan sikap saling pengertian tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama karena siswa berperan seperti orang lain, maka siswa dapat menempatkan diri seperti watak orang lain, dapat merasakan perasaan orang lain dan dapat mengakui pendapat orang lain; (d) menimbulkan diskusi yang hidup karena merasa menghayati permasalahannya; dan (e) siswa yang tidak bermain peran atau penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik”.

2.1.3.2 Kelemahan Model Role Play

Adapun kelemahan dari model *role play* yaitu: (1) metode bermain peran *role play* memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak, (2) memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun siswa. Dan ini tidak semua guru memilikinya, (3) kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu, (4) apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai, (5) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

2.1.3.3 Langkah – langkah Model Role Play

Setiap model pembelajaran aktif, ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan. Menurut penelitian Hudha *et al* (2016) langkah – langkah model bermain peran (*role play*) yaitu: (1) memanaskan suasana kelompok, (2) memilih partisipan, (3) mengatur setting, (4) mempersiapkan peneliti, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memerankan kembali, (8) diskusi dan Evaluasi, (9) berbagi dan menggeneralisasi pengalaman

Menurut ahli lain langkah-langkah pelaksanaan dalam metode pembelajaran bermain peran (*role play*) yaitu: (1) menentukan topik dan tujuan bermain peran (*role play*), (2) guru memberikan gambaran secara garis besar masalah atau situasi yang akan dimainkan, (3) guru memimpin pengorganisasian siswa, pemilihan peran, pengaturan ruangan, pengaturan alat dan sebagainya, (4) guru memberikan kesempatan untuk mempersiapkan diri kepada siswa dan pemegang peranan, (5) menyiapkan pengamat, (6) pelaksanaan bermain peran (*role play*), (7) evaluasi dan pemberian balikan, baik berupa diskusi atau tanya jawab.

Dengan demikian langkah-langkah model bermain peran (*role play*), yaitu: (1) guru harus menerangkan dan memperkenalkan kepada siswa tentang teknik pelaksanaan metode bermain peran (*role play*), bahwa dengan metode ini siswa

dapat memecahkan masalah hubungan sosial yang aktual di masyarakat, (2) guru menunjuk beberapa siswa yang akan bermain peran dimana masing-masing akan mencari pemecahan masalah sesuai dengan perannya, sementara siswa yang lain menjadi penonton dengan tugas-tugas tertentu pula (jika ada penonton), (3) guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat siswa, (4) guru harus dapat menceritakan peristiwa yang akan diperankan sambil mengatur adegan yang pertama agar siswa memahami peristiwanya, (5) bila ada kesediaan sukarela dari siswa untuk berperan, guru harus memberikan tanggapan dan harus mempertimbangkan apakah siswa tersebut tepat untuk perannya. Bila tidak, guru menunjuk siswa yang memiliki kemampuan dan pengetahuan serta pengalaman sesuai dengan peran yang akan dimainkan, (6) guru memberikan penjelasan kepada pemeran dengan sebaik-baiknya, agar mengetahui tugas peranannya, menguasai masalahnya dan pandai berekspresi maupun berdialog, (7) siswa yang tidak bermain peran menjadi penonton yang aktif, disamping mendengar dan melihat, siswa harus memberikan saran dan kritik kepada siswa yang telah bermain peran, (8) bila siswa belum terbiasa, perlu dibantu guru dalam menimbulkan kalimat pertama dalam dialog, (9) setelah bermain peran (*role play*) mencapai situasi klimaks, maka harus dihentikan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat didiskusikan secara umum. Sehingga para penonton ada kesempatan untuk berpendapat, menilai permainan dan sebagainya. Bermain peran (*role play*) juga dapat dihentikan bila sedang menemui jalan buntu. Sebagai tindak lanjut dari hasil diskusi, dilakukan tanya jawab, diskusi atau membuat karangan yang berbentuk sandiwara.

2.1.4 Hasil Belajar

Cara untuk mengukur kemampuan, pengetahuan dan pemahaman siswa tentang suatu mata pelajaran di sekolah yaitu dengan melihat hasil belajar siswa. Hasil dari suatu pembelajaran bermakna berpeluang besar bermakna, baik pada aspek kognitif, efektif, maupun psikomotor. Namun, hasil belajar yang lebih disoroti sebagai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (Mite *et al* 2016).

Guru memiliki pengaruh besar dalam hasil belajar peserta didik, terutama dalam memilih media pembelajaran yang menunjang. Penggunaan media dalam pembelajaran tidak terbatas pada penggunaannya dalam proses belajar namun juga memiliki tujuan spesifik yaitu tercapainya belajar yang efektif (Sutrisno 2016). Pencapaian hasil belajar dalam pembelajaran biologi dapat berbeda antara satu siswa dengan siswa lainnya. Hal ini disebabkan adanya beberapa variabel yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa, di antaranya yaitu gaya belajar, berpikir kritis, keterampilan metakognitif, model pembelajaran dan lain-lain. Di antara variabel tersebut, gaya belajar memiliki peluang yang lebih besar dalam menjelaskan hasil belajar pembelajaran biologi.

Proses pembelajaran harus menyentuh tiga ranah, yaitu sikap (*attitude*), pengetahuan (*knowledge*), dan keterampilan (*skill*). Ketiga ranah tersebut terintegrasi dalam setiap proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran Biologi dengan pendekatan saintifik diharapkan dapat memberdayakan ketiga ranah hasil belajar yaitu, sikap peduli lingkungan (*attitude*), hasil belajar kognitif (*knowledge*) dan keterampilan proses sains (*skill*) (Asikin 2016).

2.1.5 Pendidikan Karakter

Secara harfiah 'karakter' adalah kekuatan mental atau moral seseorang, akhlak atau budi pekerti yang merupakan kepribadian khusus yang membedakan dengan orang lain. Karakter sebagai cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas individu yang sesuai dengan nilai, norma, moral dan etika yang berlaku dalam masyarakat agar dapat hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa maupun Negara (Fatimah 2016). Sedangkan menurut Sutjipto (2011) karakter adalah nilai-nilai yang khas, baik (tahu nilai kebaikan, mau berbuat baik, nyata berkehidupan baik, dan berdampak baik terhadap lingkungan) yang terpateri dalam diri dan terejawantahkan dalam perilaku.

Suatu bangsa juga memiliki karakter dan budaya yang berbeda dan harus dipertahankan agar dapat dibedakan, sehingga dalam memperahankan karakter haruslah perlu melakukan suatu pembangunan karakter, salah satunya dalam

pendidikan, yang disebut pendidikan karakter (Rachmah 2013). Menurut Suyitno (2017) dalam pendidikan karakter dan budaya bangsa ini, segala sesuatu yang dilakukan guru harus mampu mempengaruhi karakter siswa dimana guru harus menunjukkan keteladanan yang baik sehingga mampu menjadi contoh bagi siswa. Didukung dalam penelitian Baroroh (2011) dalam hasilnya mengakui ada terdapat karakter kedisiplinan, kerja keras, kreativitas, kemampuan komunikasi dalam pembelajaran dengan model *role play*.

Kebijakan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengenai pendidikan karakter dalam Kurikulum 2013 perlu disambut gembira dan didukung semua pihak. Pendidikan karakter bukan hanya penting, tetapi mutlak dilakukan oleh setiap bangsa jika ingin menjadi bangsa yang beradab (Kemendiknas 2013). Pusat Kurikulum menyatakan bahwa nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter yang diidentifikasi dari sumber-sumber agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional ada 18 nilai, yaitu: religius; jujur; toleransi; disiplin; kerja keras; kreatif; mandiri; demokratis; rasa ingin tahu; semangat kebangsaan; cinta tanah air; menghargai prestasi; bersahabat/komunikatif; cinta damai; gemar membaca; peduli lingkungan; peduli sosial, dan tanggung jawab (Fatimah 2016)

2.1.6 Karater Komunikatif

Komunikatif atau bersahabat merupakan karakter atau sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerja sama secara kolaboratif dengan baik. Sedangkan menurut Ulfah (2015) mendeskripsikan karakter komunikatif sebagai tindakan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain yang di dalamnya terdapat sikap tanggung jawab, kesungguhan, menghargai, menyadari, menghormati, memberikan perhatian. Menurut Sulhan dalam Sifa (2015), dapat diuraikan indikator yang bisa digunakan untuk mendiskripsikan karakter komunikatif atau bersahabat, yaitu: (1) menghargai pendapat orang lain, (2) memberikan dukungan kepada teman, (3) berbagi dengan orang lain, (4) membiasakan bermusyawarah untuk memecahkan masalah, (5) mengutamakan kepentingan bersama, (6)

mengembangkan sikap demokratis, (7) menyukai bergotong royong, (8) dapat bekerja sama dalam kelompok. Pada dasarnya sikap komunikatif atau komunikasi tidak akan lepas dalam kehidupan, karena tidak ada kegiatan yang lebih mendasar untuk kehidupan manusia secara pribadi, sosial, atau profesional kecuali komunikasi (Setyowati 2016).

Menurut Zainuddin (2013) melalui penerapan kerja sama dan pengaturan diri dalam pembelajaran dapat membangun karakter sahabat dan komunikasi dengan baik. Didukung oleh Alfikri *et al* (2012) komunikatif mampu melatih berkomunikasi dengan baik, dimana komunikasi sebagai solusi pada hubungan persahabatan tampak pada usaha untuk mengerti dan mendengarkan sahabat. Nilai komunikatif juga dianggap sebagai nilai yang bersifat urgen untuk segera dikembangkan dan diajarkan pada anak, karena pada perkembangan teknologi sekarang ini, banyak anak di jenjang pendidikan dasar yang telah mahir menggunakan Hp, dimana anak yang telah fokus pada Hp akan kurang peduli dan kurang berkomunikasi dengan lingkungan sekitar (Finali 2016)

Banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi karakter komunikatif. Salah satu contohnya adalah komunikasi dalam keluarga, dimana komunikasi dalam keluarga menjadi suatu hal yang sangat penting dalam membangun karakter komunikatif anak untuk pertama kali (Janitra dan Prasanti 2017). Disamping itu, untuk memahami anak dan bisa berkomunikasi secara efektif dengan anak, orang tua dituntut untuk meningkatkan komunikasi keluarga dengan membuka jalur komunikasi agar semuanya dapat berbicara, mendengarkan, memahami, dan menyenangkan orang lain (Iyoq 2017). Penanaman karakter komunikatif juga harus diterapkan dalam dunia pendidikan sejak dini, dengan cara pembiasaan-pembiasaan kegiatan pembelajaran yang bermakna (Wahyuni dan Mustadi 2016). Guru jug memiliki tugas dan kewajiban menanamkan etika norma dan perilaku yang berlaku di masyarakat, termasuk didalamnya penanaman pendidikan karakter bagi anak. Sehingga diharapkan dalam menumbuhkan karakter komunikatif pada anak, pendidikan karakter mampu memiliki esensi dan makna yang sama dengan pendidikan moral dan pendidikan akhlak (Kurniati 2013).

Adapun indikator keberhasilan sekolah dan kelas dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa menurut Kemendiknas 2010 pada karakter komunikatif sebagai berikut.

Tabel 2.1 Indikator keberhasilan sekolah dan kelas dalam pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa

| Nilai | Deskripsi | Indikator Sekolah | Indikator Kelas |
|------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bersahabat/ Komunikatif | Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain. | <ul style="list-style-type: none"> • Suasana sekolah yang memudahkan terjadinya interaksi antarwarga sekolah. • Berkomunikasi dengan bahasa yang santun. • Saling menghargai dan menjaga kehormatan. • Pergaulan dengan cinta kasih dan rela berkorban. | <ul style="list-style-type: none"> • Pengaturan kelas yang memudahkan terjadinya interaksi peserta didik. • Pembelajaran yang dialogis. • Guru mendengarkan keluhan keluhan peserta didik. • Dalam berkomunikasi, guru tidak menjaga jarak dengan peserta didik. |

Sedangkan keterkaitan nilai, jenjang kelas, dan indikator untuk MA pada karakter komunikatif menurut Kemendiknas 2010 yang sekaligus akan dijadikan instrumen dalam penilaian karakter komunikatif sebagai berikut.

Tabel 2.2 Keterkaitan nilai, jenjang kelas, dan indikator untuk SMA pada karakter komunikatif

| Nilai | Indikator | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | 7-9 | 10-12 |
| Bersahabat/ komunikatif: Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain | Bekerja sama dalam kelompok di kelas. | Memberikan pendapat dalam kerja kelompok di kelas. |
| | Berbicara dengan teman sekelas. | Memberi dan mendengarkan pendapat dalam diskusi kelas. |
| | Bergaul dengan teman sekelas ketika istirahat. | Aktif dalam kegiatan sosial dan budaya kelas. |
| | Bergaul dengan teman lain kelas. | Aktif dalam kegiatan organisasi di sekolah. |
| | Berbicara dengan guru, kepala sekolah, dan personalia sekolah lainnya. | Aktif dalam kegiatan sosial dan budaya sekolah. Berbicara dengan guru, kepala sekolah, dan personalia sekolah lainnya. |

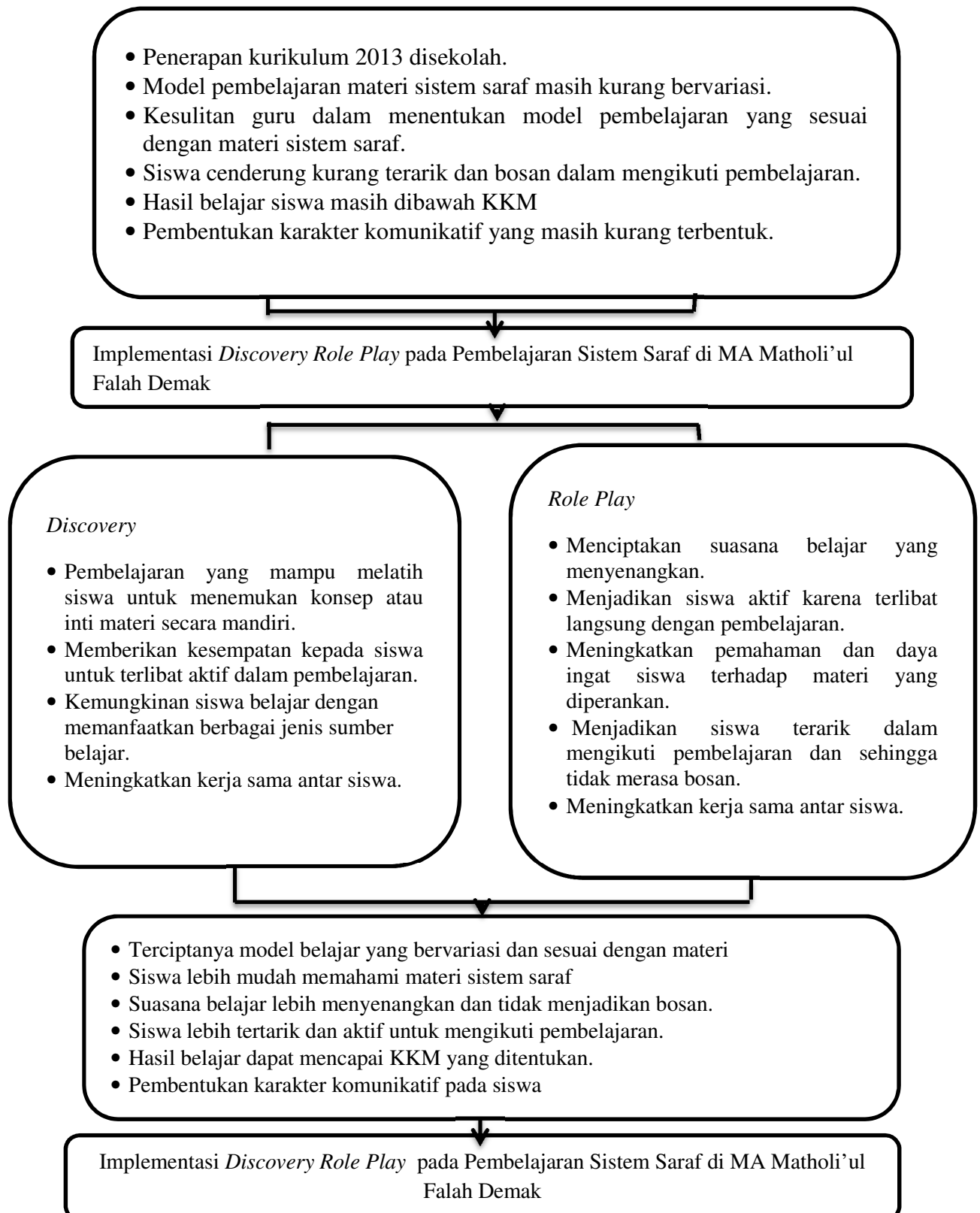
2.1.7 Materi Sistem Saraf

Materi sistem saraf merupakan sub materi pada bab sistem regulasi yang diajarkan di MA kelas XI pada semester gasal. Materi ini memberikan pengetahuan tentang penjelasan bagian-bagian penyusun sel saraf manusia, bagian penyusun sistem saraf manusia, proses perambatan impuls, proses terjadinya gerak refleks, sistem daraf pusat dan saraf tepi, dan pengaruh zat psikoaktif terhadap sistem saraf. Tujuan dari pembelajaran yang ingin dicapai adalah siswa dapat menjelaskan materi-materi yang ada di sub bab sistem saraf, mampu memahami konsep materi sistem saraf.

Dimana materi sistem saraf juga merupakan materi yang objek dan proses yang berlangsung didalamnya sulit untuk diamati secara langsung tanpa menggunakan alat bantu (Sari 2016). Selain itu bagian-bagian yang dipelajari pada sistem saraf sulit dilihat tanpa alat bantu dan banyak menggunakan istilah asing sehingga sulit dipahami siswa. Dengan demikian, materi sistem saraf sangat diperhatikan oleh pendidik atau guru dalam menyampaikan materi agar siswa dapat memahami materi.

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka berpikir penelitian tentang implemenasi *discovery role play* pada pembelajaran sistem saraf di MA Matholi'ul Falah Demak.

2.3 Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berpikir, hipotesis penelitian ini adalah implementasi *discovery role play* berpengaruh terhadap hasil belajar dan pembentukan karakter komunikatif siswa pada pembelajaran sistem saraf di MA Matholi'ul Falah Demak.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa implemenasi *discovery role play* berpengaruh terhadap hasil belajar dan pembentukan karakter komunikatif siswa pada pembelajaran sistem saraf di MA Matholi'ul Falah Demak.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Sebagai tindak lanjut dari penelitian ini, guru tidak perlu ragu untuk mencoba mengimplementasikan *discovery role play* pada pembelajaran Biologi lainnya.
2. Guru disarankan untuk menyiapkan segala kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran dengan implementasi *discovery role play*, seperti naskah, kertas nama atau properti yang dibutuhkan. Selain itu guru harus dapat mengelola kelas dan juga waktu agar pembelajan dapat berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. 2017. *Instilling Values Character Education Through Playing Role Model in Learning History. International Conference on Ethics in Governance: Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. Vol. 84.
- Agustina, P., Lisdiana, & Marianti, A. 2015. *Problem Posing Card (PPC): Meningkatkan Keterampilan Bertanya dan Hasil Belajar Siswa. Unnes Journal of Biology Education*. Vol. 4 (3). Hal. 282-289.
- Alfikri, M., & Tarigan A. E. S. 2012. Peranan Komunikasi Interpersonal dalam Menyelesaikan Konflik pada Hubungan Persahabatan Remaja. *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas Isipol Uma*. Vol 5(2). Hal 101-108.
- Ardiyanto, F. E. 2014. Implementasi Metode *Discovery Learning* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Afifi, F. 2017. Pengaruh Penerapan Model *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Pembelajaran Terpadu di Kelas IV SD Negeri 2 Sukoharjo II Tahun Ajaran 2016/2017. Lampung: Universitas Lampung.
- Anggraeni, L., Martin, P., & Isnaeni W. 2015. Efektivitas Metode *Role Playing* Berbantuan Medispro untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia. *Unnes Journal of Biology Education*. Vol 4(3). Hal 311-316.
- Aprilianti, E. 2017. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung. Lampung: Universitas Lampung.
- Arikunto, S. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Cet. 7.
- Asikin, N., Irawati, M. H., & Syamsuri, I. 2016. Pembelajaran Biologi Berpendekatan Saintifik Model Sains Teknologi Masyarakat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *J. Pedagogi Hayati*. Vol 1(1). Hal 1-10.
- Baroroh, K. 2011. Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode *Role Playing*. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Vol. 8(2).
- Barutu, Y.R. 2017. Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Karakter Siswa. *Prosiding Seminar Nasioanal Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*.

- Bhattacharjee, S., & Ghosh, S. 2013. *Usefulness of Role-Playing Teaching in Construction Education: A Systematic Review*. 49th ASC Annual International Conference Proceedings.
- Chik, N. A. 2016. *Action Research: Student's Communication Skill through Peer Learning Method-(Regional Development - GMJT3124) Group B*. *Journal of Education & Social Policy*. Vol 3(6). Hal. 36-44.
- Dafitra, I. E. 2017. Pengaruh *Discovery Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Analitis dalam Menemukan Konsep Keanekaragaman Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*. Vol 6(1).
- Ernani, & Syarifuddin, A. 2016. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Wathoniyah Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI*. Vol. 2(1). Hal. 29-42.
- Fatimah. 2016. Pengembangan Pendidikan Karakter dan Keunggulan Lokal dalam Kurikulum Kejuruan di SMK Negeri Kabupaten Tapin. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol 6(11). Hal 882-899.
- Fauzi, A. R., Zainuddin, & Atok, R. A. 2017. Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial melalui *Discovery Learning*. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*. Vol. 2(2). Hal. 27-36.
- Finali, Z. 2016. Pengembangan RPP PKn Berbasis Model Triprakoro dan Budaya Lokal (*Using*) untuk Mengembangkan Nilai Komunikatif pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Pancaran*. Vol 5(4). Hal. 213-222.
- Fitriyah, M.A, & Warti, R. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MAN Model Kota Jambi. *Jurnal Pelangi*. Vol 9(2). Hal 108-112.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Heryani, Y., & Seialesmana, D. 2017. Penggunaan Model *Discovery Learning* terhadap Peningkatkan Kemampuan Koneksi dan Komunikasi Matematik. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 8(1). Hal 43-52.
- Hidayati, A., Zaim, M., Rukun, K., & Darmansyah. 2014. *The Development of Character Education Curriculum for Elementary Student in West Sumatera*. *International Journal of Education and Research*. Vol 2(6). Hal. 189-198.

- Houwer, J. D., Barnes-Holmes, D., & Moors, A. (2013). *What is learning? On the nature and merits of a functional definition of learning. Psychon Bull Rev.* DOI 10.3758/s13423-013-0386-3.
- Huda, I. 2010. Penerapan Pendekatan Jelajah Alam Sekitar (JAS) dengan Metode *Role Playing* pada Materi Sistem Peredaran Darah di SMA 10 Semarang. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hudha, A. M., Amin, M., Bambang, S., & Akbar, S. 2016. Telaah Model-Model Pembelajaran dan Sintaksnya sebagai Upaya Pengembangan Model Pembelajaran ‘Oidde’ *Study Of Instructional Models And Syntax As An Effort For Developing ‘Oidde’ Instructional Model*. Malang: *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*. Vol. 2(2). Hal. 109-124.
- In’am, A., & Hajar, S. 2017. *Learning Geometry through Discovery Learning Using a Scientific Approach. International Journal of Instruction*. Vol 10(1). Hal 55-70.
- Indayani, T. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model *Role Playing* “To Be Smartest”. Pekanbaru: Simposium Guru Tahun 2015.
- Istiana, G. A., Catur S, A. N., & Sukardjo, J. S. 2015. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Pokok Bahasan Larutan Penyangga pada Siswa Kelas XI IPA Semester II SMA Negeri 1 Ngemplak Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vol. 4(2). Hal. 65-73.
- Iyoq, N. A. 2017. Efektivitas Komunikasi Orang Tua pada Anak dalam Membentuk Perilaku Positif (Studi Deskriptif di Kelurahan Sungai Pinang Dalam Kecamatan Sungai Pinang). *eJournal Ilmu Komunikasi*. Vol. 5(2). Hal. 39-50.
- Janitra, P. A., & Prasanti, D. 2017. Komunikasi Keluarga dalam Pencegahan Perilaku Bullying bagi Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Mamangan*. Vol. 6(1).
- Joyce, B., & M. Weil. 1978. *Models of Teaching*. Second Edition. Prentice-Hall, Inc., Englewood Cliffs, New Jersey.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Standar Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2013. Kebijakan Nasional Pembangunan Karakter Bangsa Tahun 2010-2025. *Kementerian Pendidikan Nasional, 2013*: Jakarta.
- Kurniati, E. 2013. Pembelajaran Bahasa Jawa integratif Komunikatif Berbasis Folklore Lisan sebagai Sarana Pendidikan Karakter. *Kearifan Lokal Indonesia Untuk Pembangunan Karakter Universal*. Fakultas Bahasa dan

Seni Universitas Negeri Semarang: FDA IHDN Denpasar bekerjasama dengan Jayapangus Press.

- Lisdiana, Saptono, S., & Ismarlini. 2017. Analisis Hasil Belajar dan Sikap terhadap Penyalahgunaan Psikotropika dan Zat Adiktif pada Pembelajaran Sistem Saraf dengan *Bioedutainment Role Play* pada Siswa SMA. *Indonesian Journal of Conservation*. Vol. 6(1). Hal. 8-14.
- Lusiana, D., & Letari, W. 2013. Instrumen Penilaian Afektif Pendidikan Karakter Bangsa Mata Pelajaran PKN SMK. *Journal of Educational Research and Evaluation*. Vol. 2(1).
- Mahendra, I. N. K., Kristiantari, M. G. R., & Ganing, N. N. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Role Playing* Berbantuan *Powerpoint* terhadap Keterampilan Menyimak pada Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*. Vol. 2 (1).
- Mahendra, M. O., Tasra, D. K., & Jampel, I. N. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SD Selat Gugus VII Kecamatan Sukasada. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 3(1).
- Mite, Y., Corebima, A. D., & Syamsuri, I. 2016. Hubungan antara Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Siswa SMA Katolik Santa Maria Malang Berbasis Skor Terkoreksi dalam Pembelajaran Biologi melalui Pembelajaran *Group Investigation* (GI) Tahun Ajaran 2015/2016. Malang: *Jurnal Pendidikan*. Vol. 1(5). Hal. 822-827.
- MoE. 2013. *Learning for All*. Ontario: Queen's Printer for Ontario <http://www.edu.gov.on.ca/eng/general/elemsec/speced/LearningforAll2013.pdf>. Diakses tanggal: 20 April 2017.
- Pala, A. 2011. *The Need for Character Education*. *International Journal of Social Sciences and Humanity Studies*. Vol 3(2). Hal. 23-32.
- Pangaribowo, D. R., Keliat, N. R., Sastrodihardjo, S., & Hutangoal, D. R. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Permainan *Smart Case* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII C SMP Kristen 2 Salatiga. *Bioedukas*. Vol 10(1). Hal 47-57.
- Permendikbud No.69 Tahun 2013 tentang Kompetensi Dasar dan Struktur Kurikulum SMA-MA.
- Putri, A. M., Khanafiyah, S., dan Susanto, H. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan *Snowball Throwing* untuk Mengembangkan Karakter Komunikatif dan Rasa Ingin Tahu Siswa SMP. *Unnes Physics Education Journal*. Vol 3(1). Hal. 55-60.

- Rachmah, H. 2013. Nilai-Nilai dalam Pendidikan Karakter Bangsa yang Berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. *E-Journal WIDYA Non-Eksakta*. Vol 1(1). Hal 7-14.
- Rigas, D., & Ayad, K. 2010. *Using Edutainment in E-Learning Application: An Empirical Study*. *International Journal of Computers*. Vol 4(1).
- Rohmanurmeta, F. M. 2016. Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Metode *Role Playing* pada Siswa Sekolah Dasar. *Bahastra*. Vol 37(1). Hal 24-31.
- Rosarina, G., Sudin, A., & Sujana, A. 2016. Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Perubahan Wujud Benda. *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol 1(1). Hal 371-380.
- Rumilasari, N. P. D., Tegeh, M. I., & Ujianti, P. R. 2016. Pengaruh Metode Bermain Peran (*Role Playing*) terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok A. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 4(2).
- Saifunnisa, A. D., & Sunarti, T. 2016. Penerapan Metode *Brain Gym* pada Model Pembelajaran *Discovery Learning* Materi Getaran dan Gelombang di SMP Tri Guna Bhakti Surabaya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*. Vol 5(3). Hal 6-18.
- Santoso, J. T. B. 2013. Karakter dan Pemahaman Pendidikan Karakter Mahasiswa Pendidikan Akuntansi melalui Pembelajaran Strategi Belajar Mengajar Berkarakter. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. Vol 8(1). Hal. 11-25.
- Santoso, R. B. E. 2011. Model Pembelajaran Role Playing. [online]. Tersedia: http://www.ras-eko.com/2011/05/model-pembelajaran_roleplaying.html. Diakses tanggal : 20 April 2017.
- Saputra, D. R. 2015. Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Saputra, S. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Lingkungan Sekolah terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Keanekaragaman Hayati. *JESBIO*. Vol 5(2).
- Saputro, A. E., Mulyono, S., & Hantuti, S. 2016. Peningkatan Motivasi Belajar dan Keterampilan Berbicara Negosiasi dengan Penerapan Metode *Role Playing*. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*. Vol. 4(2). Hal. 19-33.

- Sari, J., Bahar, A., & Handayani, D. 2017. Studi Komparasi antara Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan *Group Investigation* terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*. Vol 1(1). Hal. 60-65.
- Sari, R. N. L. 2016. Penyusunan Media Belajar Mandiri Berbasis Blog Submateri Sistem Saraf Manusia Untuk Siswa SMA. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setyaningrum, T. W., Rahayu, E. S., Setiati, N. 2015. Pembelajaran Berbasis Proyek Pembuatan Miniatur Ekosistem untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Ekologi pada Siswa SMA. *Unnes Journal of Biology Education*. Vol. 4(3). Hal. 290-297.
- Setyowati, Y. 2016. Tindakan Komunikatif Masyarakat “Kampung Preman” dalam Proses Pemberdayaan. *Jurnal ASPIKOM*. Vol. 3(1). Hal. 16-32.
- Sifa, L. 2015. Implementasi Karakter Bersahabat dan Peduli Sosial pada Siswa SMP. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Siregar, F. L., & Riwayati. 2016. Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode *Role Playing* dan Metode Stad pada Materi Sistem Urinaria. Medan: *Jurnal Pelita Pendidikan*. Vol. 4(2). Hal. 036-040.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Cet. 14.
- Sumarni, M. L., Hasjmy, M. A., & Tirtowati, N. 2014. Pengaruh Metode *Role Playing* terhadap Hasil Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Artikel Pendidikan*. 1 (1): 1-13.
- Supliyadi, Baedhoni, M. I., & Wiyanto. 2017. Penerapan Model *Guided Discovery Learning* Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Profesi Keguruan*. Vol 3(2). Hal 2015-212.
- Supriyanto, B. 2014. Penerapan *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI B Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Keliling dan Luas Lingkaran di SDN Tanggul Wetan 02 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Pancaran*. Vol 3(2). Hal 165-174.
- Susanti, E., Jamhari, M., & Suleman, S. M. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Keterampilan Sains dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII tentang IPA SMP Advent Palu. *Jurnal Sains dan Teknologi Tadulako*. Vol 5(3). Hal 36-41.

- Susanti, Y., Wahjoedi, & Utaya, S. 2017. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Jurnal Pendidikan*. Vol 2(5). Hal 661-666.
- Sutiyani, S., Nurhayati, S., & Widiyatmoko, A. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* pada Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII Tema *Global Warming* dan Dampaknya bagi Ekosistem. *Unnes Science Education Journal*. Vol. 4(3). Hal. 945-951.
- Sutjipto. 2011. Rintisan Pengembangan Pendidikan Karakter di Satuan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol 17(5).
- Sutrisno, V. L. P. 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol. 6(1). Hal. 111-120.
- Suyitno, I. 2017. *The Development of Education on the Character and Culture of the Nation Based on the Local Wisdom*. *Research Gate*. Vol 2(1).
- Toy, B. A. I., Karwur, F. F., da Costa, J. F., Langkun, J. F., & Rondonuwu, F.S. 2018. Desain Bahan Ajar Biologi Berbasis *Discovery Learning* dengan *Scientific Approach* untuk Materi Jamur di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol. 11(1). Hal. 67-75.
- Ulfah, M. 2015. Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Game Tournament* (TGT), Upaya untuk Mengembangkan Karakter Komunikatif Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 1(1). Hal 103-112.
- Utami, R., Sumarni W., & Habibah, N. A. 2014. Efektivitas Lembar Kerja Siswa (LKS) IPA Terpadu Tema Pencemaran Lingkungan terhadap Penanaman Nilai Karakter dan Pemahaman Konsep. *Unnes Science Education Journal*. Vol 3(2). Hal. 487-493.
- Utami, S., Wijianti, I., & Ardhi, M. W. 2016. Penerapan Metode *Role Playing* Dengan Media *Orkas (Organ Koran Bekas)* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA Madrasah Ma'arif Al-Falah. *Jurnal Florea*. Vol. 3(2). Hal. 36-44.
- Wahyuni, M., dan Mustadi, A. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Collaborative Learning* Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Kreatif dan Bersahabat. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol. 6(2).
- Zainuddin, H. M. 2013. Implementasi Pembentukan Karakter Bersahabat melalui Model Pembelajaran *Group Investigation*. *MIMBAR*. Vol 29(1). Hal 69-76.