

## ABSTRAK

**Teni Budiarti : Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Siswa SMA Pada Materi Alat Indera Manusia.** (Penelitian Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Kertasari Kabupaten Bandung).

Penguasaan konsep sebagai salah satu aspek yang termasuk domain kognitif itu sangat penting dimiliki oleh siswa. Sebagian besar dalam proses belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional, maka dari itu fenomena ini menjadi dasar dilakukannya penelitian. Selain itu juga sulitnya siswa dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran biologi sehingga keterampilan berpikir siswa tidak berkembang. Oleh karena itu, hendaknya dilakukan perubahan paradigma atau reorientasi terhadap proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa SMA pada materi alat indera manusia. Hipotesis yang digunakan yaitu terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap peningkatan penguasaan konsep siswa pada materi alat indera manusia.

Berangkat dari pemikiran tentang fungsi metode pembelajaran *role playing*, maka penelitian ini diarahkan pada sejauh mana peningkatan penguasaan konsep siswa terhadap materi alat indera manusia pada pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *role playing* dan yang tanpa menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Penelitian dilakukan Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Kertasari Kabupaten Bandung. Penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *Post-test Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok control. Cara pengambilan sampel yaitu dengan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan datanya melalui test, lembar observasi dan angket. Data diperoleh melalui perhitungan statistik yaitu dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian membuktikan bahwa metode pembelajaran *role playing* berpengaruh positif terhadap peningkatan penguasaan konsep pada materi alat indera manusia, Penguasaan konsep dengan menggunakan metode *role playing* pada materi alat indera manusia memperoleh nilai rata-rata sebesar 83 dengan kategori baik. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,72 dengan kualifikasi tinggi. Pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap penguasaan konsep siswa dinyatakan signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai  $t_{hitung} = 3,54 > t_{tabel} = 2,18$  pada taraf signifikansi 5%.