

BAB IV
HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian

4.1.1 Data Motivasi Siswa Terhadap Penerapan Pembelajaran Kooperatif Metode *Role Playing*

Motivasi belajar siswa SMP Muhammadiyah 10 Surabaya diukur menggunakan angket respon siswa terhadap penerapan pembelajaran kooperatif metode *role playing*. Hasil angket respon siswa di paparkan pada tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1 Data Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Kooperatif Metode *Role Playing*

No	Pernyataan	Skor yang dinilai			
		STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
1	Senang dengan proses pembelajaran sistem peredaran darah manusia yang baru saja dilaksanakan	0	0	13	10
2	Senang dengan penggunaan metode bermain peran pada materi sistem peredaran darah manusia	2	1	8	11
3	Senang cara penyampaian guru dalam menjelaskan materi sistem peredaran darah manusia	0	2	10	11
4	Materi sistem peredaran darah manusia menggunakan metode bermain peran membuat saya semangat belajar	0	2	14	7
5	Dalam kegiatan bermain peran saya bekerjasama dengan baik dengan kelompok	2	4	12	5
6	Kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kerjasama dengan kelompok	0	1	12	10
7	Saya tertantang untuk berkompetisi dengan kelompok lain pada saat melakukan kegiatan bermain peran	0	3	8	12
8	Penerapan pembelajaran metode bermain peran membuat saya lebih memahami materi sistem peredaran darah	1	1	9	12
9	Saya menyukai suasana kelas yang menerapkan pembelajaran bermain peran	3	3	13	5
10	Saya termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan pembelajaran metode bermain peran pada materi sistem	1	2	13	7

	peredaran darah manusia				
--	-------------------------	--	--	--	--

Keterangan: Jumlah siswa = 23 orang

Kriteria: (4) SS = Sangat setuju
 (3) S = Setuju
 (2) TS = Tidak setuju
 (1) STS = Sangat tidak setuju

4.1.2 Data Deskripsi Hasil Keterampilan Kerjasama Siswa

Keterampilan kerjasama siswa SMP Muhammadiyah 10 Surabaya diukur menggunakan lembar keterampilan kerjasama siswa melalui observasi observer dan penilaian diri sendiri. Hasil keterampilan kerjasama siswa di paparkan pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2 Data Hasil Keterampilan Kerjasama Siswa

No	Aspek yang Diamati	Poin Penilaian					
		Pertemuan ke-1		Pertemuan ke-2		Pertemuan ke-3	
		1	2	1	2	1	2
1	Saya siap untuk kerja kelompok	4	3	4	4	3	4
2	Tugas semua individu untuk kelompok selesai tepat waktu dan berkualitas	3	3	3	3	3	3
3	Saya berpartisipasi dengan cara yang konstruktif	3	3	3	3	3	3
4	Saya mendorong orang lain untuk berpartisipasi	3	3	3	3	3	3
5	Saya pendengar yang baik dan aktif	4	3	4	3	4	3
6	Saya berada dalam kelompok selama kegiatan pembelajaran berlangsung	4	4	4	4	4	4
7	Saya terlibat dalam proses bertukar pendapat saat diskusi	3	3	3	3	3	3
8	Saya berkompromi dengan kelompok	3	3	3	3	3	3
9	Tanggung jawab bersama dalam membantu kelompok menyelesaikan pekerjaan yang dilakukan dan sesuai waktu	4	3	4	3	4	3
10	Menampilkan hubungan yang positif antar anggota kelompok	4	3	4	3	4	3

Keterangan:

1= Penilaian diri sendiri
 2= Penilaian observer

Kriteria:

- 4= Sangat baik
- 3= Baik
- 2= Cukup
- 1= Kurang

4.1.3 Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII A

Data hasil belajar kognitif siswa SMP Muhammadiyah 10 Surabaya yang diukur melalui tes (pretest dan posttest). Hasil belajar kognitif siswa di paparkan pada tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3 Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VIII A

NIS	Pretest	Posttest
2705	25	75
2708	35	80
2711	45	85
2714	50	60
2717	35	80
2720	30	80
2723	40	95
2726	15	85
2728	40	80
2731	20	85
2734	15	60
2737	25	85
2740	50	70
2743	25	60
2746	30	75
2749	40	70
2752	25	80
2755	45	90
2758	50	90
2761	45	90
2764	40	85
2767	20	90
2770	35	80

4.1.4 Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Rencana Pembelajaran

Dari hasil penelitian pengaruh pembelajaran kooperatif metode *role playing* pada materi sistem peredaran darah manusia terhadap motivasi, keterampilan kerjasama, dan hasil belajar kognitif siswa kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 10 Surabaya pada tiap pertemuan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data Keterlaksanaan Rencana Pembelajaran Tiap Pertemuan

No	Aspek yang Diamati	Rata-rata Hasil Pengamatan Observer Tiap Pertemuan			Σ
		I	II	III	
I.	A. Pendahuluan				
	1. Menginformasikan tujuan pembelajaran	4	3,6	4	3,8
	2. Menyampaikan metode yang digunakan bermain peran (<i>role playing</i>)	4	3,3	3	3,4
	3. Menyampaikan pada siswa bahwa untuk kegiatan pembelajaran hari ini siswa akan berpura-pura berperan sebagai organ-organ tubuh manusia	4	4	3,6	3,8
	4. Memberi gambaran atau peran kepada siswa	4	3,6	4	3,8
	B. Kegiatan Inti				
	1. Menyampaikan masalah atau penyakit yang berkaitan	4	3	4	3,6
	2. Memberi gambaran masalah/penyakit yang berkaitan dengan pembelajaran peredaran darah manusia	3,6	4	4	3,8
	3. Menjelaskan organ-organ penyusun sistem peredaran darah manusia	4	3,3	4	3,7
	4. Menjelaskan prinsip metode pembelajaran <i>role playing</i> (bermain peran) pada siswa	3,6	3,6	4	3,7
	5. Memberikan gambaran mengenai teknis pelaksanaan metode <i>role playing</i> (bermain peran)	3,6	4	4	3,8
	6. Menugaskan kelompok yang sudah ditetapkan untuk melakukan bermain peran (<i>role playing</i>) yaitu, kelompok yang sudah ditetapkan melakukan peran organ penyusun sistem peredaran, mekanisme peredaran darah manusia, dan penyakit/ kelainan darah	3,6	4	4	3,8
	7. Melaksanakan kegiatan bermain peran (<i>role playing</i>) proses organ penyusun sistem peredaran darah manusia, mekanisme peredaran darah manusia, dan penyakit/ kelainan darah	3,6	4	4	3,8

	C. Penutup				
	1. Mengulangi materi yang dianggap sulit (jika ada) dan membimbing siswa dan menarik kesimpulan bersama siswa	4	3,3	3,3	3,4
	2. Mengingat kelompok yang akan bertugas melakukan bermain peran (role playing) pada pertemuan selanjutnya untuk mempersiapkan diri	3,6	3,6	3,6	3,6
	3. Memberikan tugas kepada siswa untuk mencari informasi mengenai penyakit atau kelainan yang berhubungan dengan sistem peredaran darah manusia	3,3	3,3	4	3,5
	4. Mengingat siswa tentang materi peredaran darah manusia pada pertemuan selanjutnya. Mengingat kembali siswa tentang materi peredaran darah manusia. Evaluasi dan berdiskusi hasil pembelajaran dan membimbing siswa untuk membuat kesimpulan.	3,6	3,6	4	3,7
II.	Pengolaan Waktu	3,3	4	3,6	3,6
III.	Suasana Kelas				
	1. Siswa Antusias	3,6	4	4	3,8
	2. Guru Antusias	4	4	4	4,0

Keterangan: Σ = Rata-rata tiap pertemuan

4.2 Analisis Data

4.2.1 Data Respon Siswa Terhadap Penerapan Pembelajaran Kooperatif Metode *Role Playing*

Lembar pengamatan angket respon siswa ini diberikan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap komponen-komponen pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Angket ini diberikan kepada siswa pada pertemuan ke-3 setelah pembelajaran selesai.

Respon siswa terhadap pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.1 dan secara singkat dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5 Data Analisis Deskripsi Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Kooperatif Metode *Role Playing*

No	Pernyataan	Presentase			
		STS	TS	S	SS

		(1)	(2)	(3)	(4)
1	Senang dengan proses pembelajaran sistem peredaran darah manusia yang baru saja dilaksanakan	0 0	0 0	13 56,5	10 43,4
2	Senang dengan penggunaan metode bermain peran pada materi sistem peredaran darah manusia	2 8,6	1 4,3	8 34,7	11 47,8
3	Senang cara penyampaian guru dalam menjelaskan materi sistem peredaran darah manusia	0 0	2 8,6	10 43,4	11 47,8
4	Materi sistem peredaran darah manusia menggunakan metode bermain peran membuat saya semangat belajar	0 0	2 8,6	14 60,8	7 30,4
5	Dalam kegiatan bermain peran saya bekerjasama dengan baik dengan kelompok	2 8,6	4 17,3	12 52,1	5 21,7
6	Kegiatan pembelajaran dengan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kerjasama dengan kelompok	0 0	1 4,3	12 52,1	10 43,4
7	Saya tertantang untuk berkompetisi dengan kelompok lain pada saat melakukan kegiatan bermain peran	0 0	3 13,0	8 34,7	12 52,1
8	Penerapan pembelajaran metode bermain peran membuat saya lebih memahami materi sistem peredaran darah	1 4,3	1 4,3	9 39,1	12 52,1
9	Saya menyukai suasana kelas yang menerapkan pembelajaran bermain peran	3 13,0	3 13,0	13 56,5	5 21,7
10	Saya termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan pembelajaran metode bermain peran pada materi sistem peredaran darah manusia	1 4,3	2 8,6	13 56,5	7 30,4

Keterangan: Jumlah siswa = 23 Orang

Kriteria: (4) SS = Sangat setuju
(3) S = Setuju
(2) TS = Tidak setuju
(1) STS = Sangat tidak setuju

Berdasarkan data respon siswa pada tabel diatas diketahui seluruh siswa (100%) senang dengan proses pembelajaran sistem peredaran darah manusia yang dilaksanakan.

4.2.2 Data Rekapitulasi Hasil Keterampilan Kerjasama Siswa

Data hasil keterampilan kerjasama siswa dianalisis secara deskriptif sesuai kategori nilai kerjasama. Hasil analisis dipaparkan pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6 Data Rekapitulasi Keterampilan Kerjasama Siswa

No	Aspek yang Diamati	Rata-rata Poin Penilaian						Σ	Ket.
		Pertemuan Ke-1		Pertemuan Ke-2		Pertemuan Ke-3			
		1	2	1	2	1	2		
1	Saya siap untuk kerja kelompok	4	3	4	4	3	4	22	SB
2	Tugas semua individu untuk kelompok selesai tepat waktu dan berkualitas	3	3	3	3	3	3	18	B
3	Saya berpartisipasi dengan cara yang konstruktif	3	3	3	3	3	3	18	B
4	Saya mendorong orang lain untuk berpartisipasi	3	3	3	3	3	3	18	B
5	Saya pendengar yang baik dan aktif	4	3	4	3	4	3	21	B
6	Saya berada dalam kelompok selama kegiatan pembelajaran berlangsung	4	4	4	4	4	4	24	SB
7	Saya terlibat dalam proses bertukar pendapat saat diskusi	3	3	3	3	3	3	18	B
8	Saya berkompromi dengan kelompok	3	3	3	3	3	3	18	B
9	Tanggung jawab bersama dalam membantu kelompok menyelesaikan pekerjaan yang dilakukan dan sesuai waktu	4	3	4	3	4	3	21	B
10	Menampilkan hubungan yang positif antar anggota kelompok	4	3	4	3	4	3	21	B

Keterangan: 1= Penilaian diri sendiri
2= Penilaian observer

Kriteria:

- 4= Sangat baik (SB)
- 3= Baik (B)
- 2= Cukup (C)
- 1= Kurang (K)

Berdasarkan data tabel 4.6 diatas, dan pada setiap pertemuan diketahui bahwa keterampilan kerjasama siswa dalam kelompok pada kategori sangat baik dan baik.

4.2.3 Data Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif Siswa

Berdasarkan rekapitulasi hasil analisis tes siswa berupa tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest) diperoleh data tentang ketuntasan belajar baik

secara induvidu maupun klasikal yang peneliti analisis dari ketuntasan setiap indikator dan ketuntasan dari setiap siswa yang dilihat dari perolehan nilai tes. Hasil analisis tes (pretest-posttest) tersebut dipaparkan pada tabel 4.7 dibawa ini:

Tabel 4.7 Data Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

No	NIS	Pretest	Ket.	Posttest	Ket.
1	2705	25	TT	75	T
2	2708	35	TT	80	T
3	2711	45	TT	85	T
4	2714	50	TT	60	TT
5	2717	35	TT	80	T
6	2720	30	TT	80	T
7	2723	40	TT	95	T
8	2726	15	TT	85	T
9	2728	40	TT	80	T
10	2731	20	TT	85	T
11	2734	15	TT	60	TT
12	2737	25	TT	85	T
13	2740	50	TT	70	T
14	2743	25	TT	60	TT
15	2746	30	TT	75	T
16	2749	40	TT	70	T
17	2752	25	TT	80	T
18	2755	45	TT	90	T
19	2758	50	TT	90	T
20	2761	45	TT	90	T
21	2764	40	TT	85	T
22	2767	20	TT	90	T
23	2770	35	TT	80	T
	Σ	780		1830	
	\bar{X}	3,39		7,95	
	T	0		20	
	TT	23		3	
	Klasikal	0%		86,9%	

Keterangan:

- Σ = Jumlah
 \bar{X} = Rata-rata
 T = Tuntas
 TT = Tidak tuntas

Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan sekolah sebesar 70, hasil pretest pada tabel diatas menunjukkan bahwa semua siswa (23 orang) tidak tuntas karena nilai yang diperoleh dibawah 70, artinya

hasil dibawah KKM. Sedangkan hasil posttest pada tabel diatas menunjukkan 20 siswa tuntas secara klasikal (86,9%), dan hanya 3 siswa belum tuntas.

4.2.4 Analisis Data Hasil Belajar Kognitif

Data hasil belajar kognitif siswa SMP Muhammadiyah 10 Surabaya dianalisis secara statistik menggunakan uji-t. Sebelum menggunakan uji-t terlebih dahulu data diuji normalitasnya. Hasil uji tersebut dipaparkan sebagai berikut:

a. Data Analisis Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan tabel output normalitas pada lampiran 13 diketahui bahwa nilai signifikan (2-tailed) pretest 0.744 dan posttest 0,248 lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan data yang di uji berdistribusi normal.

Maka dari itu hasil belajar bisa di liat dengan uji-t dibawah ini:

b. Data Hasil Analisis Uji-T

Data hasil uji-t di paparkan sebagai berikut:

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	33.9130	23	11.17592	2.33034
Posttest	79.5652	23	9.99011	2.08308

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	23	.118	.593

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-4.56522E1	14.08613	2.93716	-51.74347	-39.56088	-15.543	22	.000

Dilihat dari perbandingan antara nilai t hitung dengan t tabel dapat diketahui bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel ($15,543 > 2,364$) dengan tingkat signifikan dibawah 0,05 yaitu 0,000, karena nilai t hitung $>$ t tabel atau nilai sig. $<$ 0,05. Maka H_0 (Tidak ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar biologi) ditolak dan H_1 (Terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar biologi) diterima. Sehingga berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran kooperatif metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa di kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 10 Surabaya.

4.2.5 Data Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Rencana Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi pengamat untuk keterlaksanaan rencana pembelajaran yang tercantum pada tabel 4.4 diperoleh rekapitulasi nilai hasil pengamatan untuk setiap pertemuan yang diamati pada waktu pembelajaran berlangsung, secara singkat dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8 Data Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterlaksanaan Rencana Pembelajaran

Aspek yang Diamati	Pertemuan			Σ	Kriteria
	I	II	III		
A. Pendahuluan	4,00	3,62	3,65	3,75	B
B. Kegiatan Inti	3,71	3,70	4,00	3,80	B
C. Pentup	3,62	3,45	3,72	3,59	B
Pengolaan Waktu	3,30	4,00	3,60	3,63	B
Suasana Kelas	3,80	4,00	4,00	3,93	B

Keterangan : Σ = rata-rata tiap pertemuan

Kriteria	:	Nilai 1,00-1,59 : Tidak Baik	(TB)
		Nilai 1,60-2,59 : Kurang Baik	(KB)
		Nilai 2,60-3,59 : Cukup	(C)
		Nilai 3,60-4,59 : Baik	(B)

Berdasarkan tabel 4.8 diperoleh rata-rata nilai hasil pengamatan untuk setiap aspek yang diamati dalam keterlaksanaan rencana pembelajaran pada pertemuan ke-1, ke-2, dan ke-3 dapat dikategorikan baik.

4.3 Pembahasan

4.3.1 Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Kooperatif Metode *Role Playing*

Berdasarkan data respon siswa pada tabel 4.5 diketahui seluruh siswa (100%) senang dengan proses pembelajaran sistem peredaran darah manusia yang dilaksanakan. Sebagian besar siswa (82,5%) menyenangi metode bermain peran pada materi sistem peredaran darah manusia, hanya (12,9) yang tidak menyenangi.

Sebagian besar (91,2%) siswa menyenangi cara penyampaian guru dalam menjelaskan materi sistem peredaran darah manusia, hanya (8,6) siswa tidak menyenangi. Sebagian besar (91,2%) siswa semangat dengan memakai pembelajaran metode bermain peran materi sistem peredaran darah manusia, hanya (8,6%) yang tidak semangat. Dalam kegiatan bermain peran (73,8%) siswa dapat bekerjasama dengan baik dengan kelompok dan hanya (25,9%) siswa tidak bekerjasama dengan kelompok. (95,5%) siswa kerjasamanya meningkat dengan kelompok dengan pembelajaran metode bermain peran, hanya (4,3%) siswa yang tidak meningkat kerjasamanya dengan kelompoknya. Sebagian besar (86,8%) siswa tertantang untuk berkompetisi dengan kelompok lain pada saat melakukan kegiatan bermain peran, hanya (13,0%) yang tidak tertantang.

Sebagian besar (91,2%) siswa memahami materi sistem peredaran darah manusia dalam penerapan pembelajaran metode *role playing* (bermain peran), hanya (8,6%) siswa yang tidak paham. (8,2%) siswa menyukai suasana

kelas dengan penerapan pembelajaran metode bermain peran, hanya (26%) siswa yang tidak menyukai. Dan (86,9%) siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar dengan menggunakan pembelajaran metode bermain peran pada materi sistem peredaran darah manusia, hanya (12,9%) siswa yang tidak termotivasi.

Dari hasil respon siswa diatas dapat disimpulkan bahwa siswa menyukai, senang, termotivasi dan sudah bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing dalam mengikuti proses belajar mengajar model pembelajaran kooperatif metode *role playing* (bermain peran). Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dariyo (2004) bahwa motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin besar kesuksesan, tampak gigih, tidak mau menyerah, giat belajar untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

4.3.2 Keterampilan Kerjasama Siswa

Berdasarkan data tabel 4.6, dan pada setiap pertemuan diketahui bahwa siswa sudah sangat siap untuk kerja kelompok. Tugas semua individu untuk kelompok sudah baik, selesai tepat waktu dan berkualitas. Dalam berpartisipasi dengan cara yang konstruktif, mendengarkan guru, dan aktif dalam proses belajar mengajar sudah baik. Siswa juga sudah sangat baik tetap berada dalam kelompok selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa juga terlibat dalam proses bertukar pendapat saat diskusi, berkompromi dengan kelompok, membantu kelompok menyelesaikan pekerjaan yang dilakukan dan sesuai waktu, dan menampakkan hubungan yang positif antar anggota kelompok sudah baik. Secara keseluruhan semua aspek keterampilan kerjasama sudah baik ditunjukkan oleh semua siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Dewi (2015) bahwa kesuksesan dalam dunia digital ini sangat tergantung pada keterampilan kerjasama untuk dimiliki dalam era digital, antara lain keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi dan berkolaborasi,

4.3.3 Hasil Belajar Kognitif Siswa

Berdasarkan KKM yang ditentukan sekolah sebesar 70, hasil pretest pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa semua siswa (23 orang) tidak tuntas karena nilai yang diperoleh dibawah 70, dibawah KKM. Sedangkan hasil posttest pada tabel 4.10 menunjukkan 20 siswa tuntas secara klasikal (86,9%), dan 3 siswa belum tuntas.

Model pembelajaran kooperatif metode *role playing* (bermain peran) berpengaruh terhadap motivasi, keterampilan kerjasama siswa, dan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Uno (2011) bahwa metode *role playing* (bermain peran) dapat mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan dapat mendalami materi dengan berbagai macam cara diantaranya bermain peran. Hal yang sama juga dikemukakan oleh sha'adhah (2013) bahwa metode *role playing* dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat membuat siswa termotivasi, juga meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan keterampilan kerjasama (afektif) siswa.

4.3.4 Keterlaksanaan Rencana Pembelajaran Kooperatif Metode *Role Playing*

Dalam perannya sebagai pengelola kelas, guru hendaknya mampu mengelola kelas sebagai lingkungan belajar serta merupakan aspek dari lingkungan sekolah yang perlu di organisasikan. Tujuan pengelolaan kelas adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan alat belajar, menyediakan kondisi-kondisi yang memungkinkan siswa dalam bekerja dan belajar serta membawa siswa agar memperoleh hasil yang diharapkan.

Berdasarkan pengamatan pada tabel 4.8 keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran materi sistem peredaran darah manusia dengan pembelajaran kooperatif metode *role playing* pada pertemuan I, II, dan III adalah sebagai berikut:

Untuk aspek pada pendahuluan pertemuan I, II, dan II pengamat memberikan penilaian yang efektif, dengan rata-rata nilai hasil pengamatan sebesar 3,75 yang berarti pada kegiatan pendahuluan ini dikatakan baik.

Karena untuk aspek mengaitkan pembelajaran pengamat menilai sudah terlaksana dengan baik, sedangkan dalam hal memotivasi siswa juga sudah terlaksana dengan baik, karena dilakukan di awal pertemuan sehingga antusias siswa semakin lama semakin tinggi.

Pada kegiatan inti pada pertemuan I, II, dan III nilai yang diberikan oleh pengamat rata-rata nilai hasil pengamatan sebesar 3,80. Untuk aspek mendorong siswa bermain peran, pengamat menilai sudah terlaksana tetapi kurang tepat karena bagi siswa melakukan peran atau model pembelajaran role playing masih terasa asing. Jadi berdasarkan hasil pengamatan untuk kegiatan inti, ini guru sudah baik dalam membimbing, mendorong untuk berdiskusi, mengingatkan dan mengawasi siswa bermain peran dalam kelompoknya masing-masing.

Pada kegiatan penutup pertemuan I, II, dan III rata-rata hasil pengamatan sebesar 3,59. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut berarti kegiatan ini sudah terlaksana dengan baik, hanya saja untuk aspek memberikan tugas cukup baik yang berarti sudah terlaksana tetapi tidak selesai, karena menurut pengamat tugas itu dilihat dari bentuknya atau bendanya misalnya berupa simbol (bintang) sedangkan peneliti memberikan tugas berupa ide bagi siswa yang berani bertanya, menjawab, dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Untuk aspek pengelolaan waktu pada pertemuan I, II, dan III pengamat menilai sudah baik sesuai dengan waktu yang sudah ditetapkan dalam rencana pembelajaran. Jadi hasil pengamatan nilai rata-rata untuk pengelolaan waktu sebesar 3,63 yang artinya sudah terlaksana dengan baik. Sedangkan untuk aspek yang terakhir yaitu suasana kelas pada pertemuan I, II, dan III peneliti mendapat nilai rata-rata sebesar 3,93 yang berarti sudah baik, karena antusias siswa beberapa pertemuan tersebut semakin meningkat.

Berdasarkan hasil penilaian pengamat dapat disimpulkan bahwa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru telah melaksanakan semua komponen-komponen pengelolaan pembelajaran kooperatif metode *role playing* (bermain peran) dengan baik.