

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 BAYAT
KLATEN TAHUN AJARAN 2006/2007**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Pendidikan Biologi



Oleh:

ERNA WIDIYASTUTI
A 420 030 112

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2007

PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 BAYAT
KLATEN TAHUN AJARAN 2006/2007**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

ERNA WIDIYASTUTI

A 420 030 112

Disetujui Untuk Dipertahankan Dihadapan
Dewan Penguji Skripsi Sarjana-S1

Pembimbing I

(Drs. Djumadi, M.Kes)
Tanggal:

Pembimbing II

(Drs. Sumanto)
Tanggal:

PENGESAHAN

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 BAYAT
KLATEN TAHUN AJARAN 2006/2007**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

ERNA WIDIYASTUTI

A 420 030 112

Telah Dipertahankan didepan Dewan Peguji
pada tanggal: 7 November 2007
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. Drs. Djumadi, M. Si ()
2. Drs. Sumanto ()
3. Dra. Tuti Rahayu, M.Pd ()

Surakarta,
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Drs. Sofyan Anif, M.Si
NIK 547

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran di dalam pernyataan saya di atas maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 2007

ERNA WIDIYASTUTI
A 420 030 112

MOTTO

*Dengan seni hidup akan indah, dengan ilmu hidup akan mudah,
dengan agama hidup akan terarah dan bermakna
(Khalil Gibran)*

*Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum
sehingga mereka merubah diri mereka sendiri
(Q. S. ar-Ra'/13:11)*

*Kehidupan seperti roda berputar kadang di atas kadang di bawah, adakalanya
saat di atas kita jangan lupa bahwa masih ada yang di bawah kita
(Penulis)*

*Ilmu yang kita miliki tidak akan berkurang meskipun kita berikan pada banyak
orang
ibarat mengambil api dari sebuah lilin, maka api itu akan tetap utuh menyala
meskipun berulang-ulang diambil
(Penulis)*

*Tidak ada masalah dengan masalah karena yang menjadi masalah itu ternyata
adalah cara kita yang salah dalam menyikapi masalah
(Penulis)*

PERSEMBAHAN

Dengan ridho Allah SWT dan penuh kerendahan hati aku persembahkan sebuah karya sederhana untuk:

- ✍ "Bapak dan Ibu" tercinta dengan penuh kasih sayang dan doa yang tulus ikhlas telah membesarkan dan mendidikku.*
- ✍ Kakakku...(mas edwan dan mas aris) yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk cepat menyelesaikan kuliahku.*
- ✍ "Seseorang" yang akan menjadi panutan dan pemimpin dalam kehidupanku kelak.*
- ✍ "Teman-temanku Rini, Santy, Henny, Viska, Dewi, Novy (Alm) , purwanti, Lena, Ina indah, Umi, Lina, Evi, Asri, Siria" Terimakasih atas kebersamaan dan keceriaan selama ini.*
- ✍ Teman-teman seperjuanganku "Angkatan 2003" Terima kasih atas kebersamaannya selama ini.*
- ✍ Almamaterku*

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr. wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatNya, shalawat serta salam haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul **EFEKTIFITAS METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASUL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 BAYAT KLATEN TAHUN AJARAN 2006/2007** dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar sarjana S1 Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Disadari tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, tidak akan mampu melaksanakan tugas ini, oleh karena itu pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Tuti Rahayu, M.Pd selaku Dosen Penguji dan Ketua Jurusan Pendidikan Biologi FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
2. Ibu Drs. Djumadi, M.Kes selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, semangat dan dorongan dalam penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.

3. Bapak Drs. Sumanto selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
4. Bapak Mukhlissul faatih, S.Si selaku pembimbing akademik yang telah memberikan semangat dan dorongan selama menyelesaikan studi.
5. Bapak Drs. Suramlan selaku kepala sekolah SMP Negeri 3 Bayat Klaten yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
6. Ibu Ismaeni, S.pd selaku guru mata pelajaran Biologi kelas VIIIA SMP Negeri 3 Bayat Klaten yang telah membantu dalam proses pengumpulan data penelitian.
7. Semua teman-teman Biologi Angkatan 2003 terimakasih atas kebersamaan kalian selama ini.
8. Sahabat-sahabatku terimakasih atas kebersamaan dan keceriannya selama ini, dan semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Semoga amal baik yang telah mereka berikan senantiasa mendapat ridho dari Allah SWT, amien.

Akhirnya disadari bahwa skripsi ini belum sepenuhnya sempurna. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amien...

Wasalamu'alaikum wr.wb

Surakarta, 2007

ERNA WIDIYASTUTI

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah.....	4
C. Perumusan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	5

BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	6
	A. Pembelajaran dengan metode <i>Role Playing</i>	6
	B. Hasil Belajar Siswa	10
	C. Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	12
	D. Kerangka Berfikir	15
	E. Hipotesis	16
BAB III	METODE PENELITIAN	17
	A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	17
	B. Subjek Penelitian	17
	C. Prosedur Penelitian.....	17
	D. Teknik Pengumpulan Data	23
	E. Teknik Analisis Data	24
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	26
	A. Hasil Penelitian.....	26
	B. Pembahasan	45
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	51
	A. Kesimpulan.....	51
	B. Saran	52
	DAFTAR PUSTAKA	53
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Asumsi Penyebab Masalah.....	28
2. Rata-rata Hasil Belajar Biologi dengan Penerapan metode <i>Role Playing</i> pada siswa Kelas VIII A SMP Negeri 3 Bayat Klaten Tahun Ajaran 2006/2007.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kegiatan pada Setiap Siklus PTK	14
2. Kerangka Pemikiran Penelitian.....	16
3. Langkah-langkah dalam PTK.....	19

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. Pengembangan Silabus	55
2. Rancangan Pembelajaran Siklus I.....	57
3. Rancangan Pembelajaran Siklus II.....	58
4. Rancangan Pembelajaran Siklus III	59
5. Naskah Bermain Peran Siklus I.....	60
6. Naskah Bermain Peran Siklus II	62
7. Naskah Bermain Peran Siklus III.....	64
8. Soal Post Tes Siklus I.....	67
9. Soal Post Tes Siklus II	68
10. Soal Post Tes Siklus III	70
11. Soal Post-Tes Siklus I	71
12. Soal Post-Tes Siklus II	72
13. Soal Post-Tes Siklus III.....	73
14. Daftar Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 3 Bayat Tahun Ajaran 2006-2007	74
15. Daftar Nilai Kognitif Siswa SMP Negeri 3 Bayat Tahun Ajaran 2006-2007.....	76
16. Sistem Penilaian Afektif	78
17. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus I	80
18. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus II	82

19. Hasil Penilaian Aspek Afektif Siklus III.....	84
20. Catatan Lapangan	86
21. Dokumentasi Penelitian	87

**EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 BAYAT
KLATEN TAHUN AJARAN 2006/2007**

Oleh:

Erna Widiyastuti, A 420 030 112, Jurusan Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2007, 91 halaman.

ABSTRAK

Dalam melakukan proses pembelajaran guru dapat memilih dan menggunakan beberapa metode mengajar. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VIII semester II SMP Negeri 3 Bayat Klaten tahun ajaran 2006/2007. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas VIII SMP Negeri 3 Bayat Klaten sebagai subjek pemberi tindakan, kepala sekolah sebagai subjek pembantu, perencanaan dan pengumpulan data penilaian, serta siswa kelas VIIIA yang berjumlah 41 siswa sebagai subjek penerima tindakan. Data hasil belajar biologi diambil dengan menggunakan tes, observasi baik dengan lembar penilaian maupun catatan lapangan, dokumentasi dan wawancara. Analisis data dari penilaian ini dengan cara deskriptif kualitatif dengan metode alur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Sebelum tindakan didapat rata-rata pada siklus I aspek kognitif meningkat menjadi 6,51 dan aspek afektif 30,12 rsts-rsts ini termasuk dalam kategori cukup berminat, rata-rata siklus II aspek kognitif meningkat menjadi 7,0 dan aspek afektif 36,73 walaupun masih termasuk dalam kategori cukup berminat dan siklus III aspek kognitif meningkat menjadi 7,46 sedangkan aspek afektif 46,19 rata-rata ini termasuk dalam kategori berminat. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* efektif meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Bayat Klaten tahun ajaran 2006/2007.

Kata kunci: Metode *role playing*, hasil belajar biologi