

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tugas pokok seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar adalah mengajarkan materi pelajaran secara efektif dan benar. Salah satu kegiatan pendidikan adalah menyelenggarakan proses belajar. Belajar tidak semata-mata sebagai suatu upaya dalam suatu menstimulus, tetapi lebih dari itu belajar dilakukan melalui berbagai kegiatan yaitu mengalami, melakukan dan memahami. Kegiatan itu disebut belajar melalui proses. Lebih dalam mempelajari ilmu pengetahuan alam, belajar melalui proses sangat tepat untuk diterapkan. Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran anak diajak untuk mengalami, mengerjakan dan memahami sehingga hasil belajar itu akan bertambah lebih lama di dalam ingatan anak (Roestiyah,1991).

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Di dalam proses belajar-mengajar guru memegang peranan utama, karena materi pelajaran dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa, sehingga untuk menunjang kegiatan belajar-mengajar seorang guru dituntut untuk kreatif yang dapat diterima dengan mudah oleh siswa (Mohammad Uzer Usman, 1993: 16)

Untuk mempelajari IPA siswa perlu diberi kesempatan untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan akan prinsip-prinsip dan nilai-nilai IPA dalam rangka menumbuhkan nalar, cara berpikir logis, sistematis

dan kreatif serta sikap kritis, terbuka dan ingin tahu. Dengan kata lain siswa mengalami proses IPA itu sendiri melalui kegiatan, pengamatan, percobaan, pemecahan masalah, diskusi dan sebagainya (Margono Maryono, 1996: 54).

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah metode belajar *role playing*. Selain itu belajar dengan menggunakan metode *role playing* menyebabkan timbulnya keberanian menyatakan pendapat, meningkatkan kesadaran akan adanya hubungan antara yang diperankan dengan masalah kehidupan masyarakat yang sebenarnya dan juga memudahkan mengingat materi pelajaran.

Metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dibahas. Para siswa bersangkutan diharapkan menghayati kejadian itu sehingga pemahaman dan sikap siswa terhadap mata pelajaran biologi semakin meningkat.

Metode bermain peran banyak melibatkan siswa untuk beraktifitas dalam pembelajaran dan akan memberikan suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian kesan yang didapatkan siswa tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru biologi dan siswa kelas VIIIA SMP N 3 Bayat Klaten diperoleh pembelajaran yang monoton yaitu dengan ceramah dan tanpa media pembelajaran. Pembelajaran seperti itu menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar biologi. Belajar dengan model siswa hanya menerima informasi kurang bermakna bagi siswa,

sehingga banyak siswa yang menganggap biologi sebagai pelajaran hafalan. Siswa harus mengingat-ingat informasi atau penjelasan guru dan menceritakannya kembali pada waktu ulangan atau ujian. Sedangkan siswa yang mempelajari biologi melalui pengamatan langsung akan lebih dapat menghayati konsep biologi.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian tindakan yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit disalahkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam penelitian tindakan kelas muncul dari rekayasa peneliti. Dalam PTK, peneliti atau guru dapat melihat sendiri praktek pembelajaran atau bersama guru lain dapat melakukan terhadap siswa dilihat dari segi aspek interaksinya dalam proses pembelajaran. Guru secara reflektif dapat menganalisis terhadap apa yang telah dilakukan di kelas. Dalam hal ini berarti dengan melakukan PTK, pendidik dapat memperbaiki praktik-praktik pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif (Supardi, 2006).

Berdasarkan hasil observasi dan tujuan PTK maka masalah yang muncul diharapkan dapat dipecahkan, sehingga keberhasilan suatu pendidikan terkait dengan masalah untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa ikut berpartisipasi di dalamnya. Salah satu upaya meningkatkan keberhasilan pendidikan biologi yaitu dengan menggunakan pembelajaran aktif dimana dengan siswa belajar sesuatu yang baru akan lebih efektif jika siswa itu aktif dan bermain peran dari pada hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru (Hisyam Zaini, dkk, 2004).

Dari uraian di atas perlu dilakukan penelitian tentang: **EFEKTIVITAS METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 BAYAT KLATEN TAHUN AJARAN 2006 / 2007.**

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Subjek penelitian

Model pembelajaran dengan metode *role playing* (bermain peran)

2. Objek penelitian

Siswa kelas VIII Semester II SMP Negeri 3 Bayat Klaten Tahun Ajaran 2006/2007 dengan materi sistem saraf pada manusia.

3. Parameter

Parameter yang digunakan adalah hasil belajar, yaitu hasil akhir dari suatu proses belajar mengajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

C. Perumusan Masalah

Dari latar belakang penelitian di atas, dapat dibuat rumusan masalahnya yaitu, Bagaimanakah efektivitas metode *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII Semester II SMP Negeri 3 Bayat Klaten Tahun Ajaran 2006/2007?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII Semester II SMP Negeri 3 Bayat Klaten Tahun Ajaran 2006/2007.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi ilmu pengetahuan

Dapat memberikan masukan dan pengembangan dunia pendidikan pada umumnya tentang penggunaan strategi pembelajaran untuk menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif

2. Bagi masyarakat

- a. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pembelajaran metode *role playing*.

- b. Bagi Sekolah

Dengan adanya strategi pembelajaran yang baik diharapkan mampu mewujudkan siswa yang cerdas dan berprestasi.