

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Tempat Penelitian

Sekolah yang menjadi tempat penelitian adalah SMP Negeri 3 Bayat yang terletak di Jl. Kalikebo, Desa Wiro, Bayat, Klaten berdiri pada tanggal 22 Desember 2003, gedung ini berdiri di atas tanah seluas 6010 m² dengan status sekolah C.

Lingkungan fisik sekolah terdiri dari ruang Kepala Sekolah, ruang Guru, ruang Perpustakaan, ruang Mushola, ruang Kantin, ruang Tata Usaha, ruang Laboratorium Biologi dan Fisika, ruang Laboratorium Komputer, ruang UKS, ruang OSIS, ruang BP/BK, ruang Koperasi, dan tempat parkir, ruang Kesenian. Lingkungan fisik ini letaknya sudah strategis pada masing-masing ruangan dan sudah berjalan sesuai dengan fungsinya.

Ditinjau dari kualitas guru, SMP Negeri 3 Bayat memiliki 34 guru. Kepala Sekolah, dan 11 karyawan yang meliputi 1 orang di bagian administrasi, 2 orang di bagian perpustakaan, 6 orang di bagian tata usaha dan 2 orang penjaga sekolah. Mayoritas guru merupakan lulusan dari sarjana pendidikan, pendidikan guru agama dan diploma D3. Dari 34 guru terdiri dari Guru tetap, Guru tidak tetap/ GTT, Guru kontrak/ bantu dan Guru PNS dipekerjakan.

2. Dialog Awal

Penelitian mulai dilaksanakan pada bulan Mei 2007, yaitu diawali dengan dialog awal antara peneliti, Kepala Sekolah dan guru Biologi kelas VIIIA. Kegiatan dialog awal dilaksanakan pada hari Selasa, 24 April 2007, mulai pukul 09.00-10.00 WIB, di ruang tamu Kepala Sekolah yang telah disediakan oleh pihak SMP Negeri 3 Bayat. Pertemuan antara peneliti, Kepala Sekolah dan guru Biologi kelas VIIIA berlangsung serius tanpa kendala. Pada pertemuan ini bapak Kepala Sekolah menyambut baik kehadiran peneliti yang akan melakukan dialog dengan guru Biologi SMP Negeri 3 Bayat. Pertemuan tersebut sekaligus mengutarakan maksud dan tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan. Pada dialog awal tersebut digunakan juga untuk mengetahui keadaan awal pembelajaran sebelum dilaksanakan tindakan.

Pada dialog awal kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 28 April 2007, pada pukul 08.30 WIB - 09.30 WIB, di ruang guru Biologi kelas VIIIA dan hasil observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti disepakati bahwa masalah yang perlu segera diatasi dalam penelitian ini adalah: a. keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan belum ada, b. keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan belum ada, c. keaktifan siswa di dalam pembelajaran masih kurang, d. kemampuan menguasai materi belum optimal.

Masalah-masalah tersebut di atas, kiranya telah memenuhi syarat sebagai permasalahan yang dapat dipecahkan melalui penelitian tindakan

kelas. Setelah mendapatkan masalah tersebut di atas, selanjutnya diskusi dilakukan untuk mengidentifikasi faktor penyebab masalah. Dengan memahami berbagai kemungkinan penyebab masalah, maka suatu tindakan dikembangkan. Hasil kerja kolaboratif guru Biologi, Kepala Sekolah dan peneliti disepakati asumsi penyebab masalah tersebut di atas adalah sebagai berikut:

Tabel I Asumsi Penyebab Masalah

No	Faktor	Penyebab Masalah
1	Siswa	a. Ramai dalam proses pembelajaran b. Sulit mengutarakan ide/ gagasan c. Takut untuk bertanya d. Pasif dalam proses pembelajaran e. Biologi sebagai ilmu hafalan
2	Guru	a. Penyampaian materi cenderung ceramah b. Tidak bisa menguasai kelas c. Kurang memberi motivasi dalam pembelajaran d. Kurang mendorong siswa untuk menyampaikan pendapat
3	Proses Pembelajaran	a. Keaktifan didominasi oleh guru b. Masih berpusat pada guru c. Pembelajaran cenderung satu arah
4	Materi ajar	a. Proses b. Abstrak c. Komplek
5	Lain-lain	a. Pengaruh siswa lain yang tidak belajar sangat kuat b. Kurangnya perhatian orang tua terhadap kegiatan belajar anak di rumah

Berbagai kemungkinan penyebab masalah yang disajikan pada tabel I dianalisis secara kolaborasi antara peneliti dan guru Biologi kelas VIIIA berdasarkan observasi kelas. Melalui kerja kolaborasi disimpulkan penyebab sesungguhnya yang paling dominan adalah kualitas proses pembelajaran

yang tidak kondusif bagi siswa untuk melakukan pembelajaran Biologi secara aktif. Proses pembelajaran yang kurang kondusif dapat dilihat dari pembelajaran yang cenderung satu arah dan keaktifan masih didominasi oleh guru.

Berdasarkan pada penyebab masalah yang telah disepakati oleh rekan kolaborasi, kegiatan dilanjutkan dengan dialog untuk membahas perencanaan solusi masalah yang dikembangkan berdasarkan akar penyebab masalah, yaitu kualitas pembelajaran Biologi. Tindakan solusi masalah yang disepakati dalam pembelajaran Biologi, yaitu strategi pembelajaran yang cenderung monoton dan membosankan dibenahi menjadi pembelajaran dengan strategi *Role Playing*. Tindakan pembelajaran melalui *Role Playing* akan diterapkan pada siswa kelas VIIIA yang akan dikembangkan setiap siklus, tindakan melalui perencanaan terevisi. Pembelajaran dengan *Role Playing* yang dimaksud dalam penelitian adalah cara mengajar dimana siswa diteliti untuk aktif dalam mengemukakan pikirannya dan guru aktif untuk membimbing siswa sehingga siswa dilibatkan dalam kegiatan belajar, dengan pembelajaran *Role Playing* diharapkan hasil belajar siswa meningkat.

3. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan hasil serangkaian kegiatan pada dialog awal, terlihat bahwa pembelajaran Biologi belum dapat dilaksanakan dengan baik sehingga hasil belajar yang dicapai siswa belum optimal. Berdasarkan kesepakatan peserta kolaborasi tindakan yang akan dilakukan untuk

meningkatkan hasil belajar siswa yang dengan pembelajaran *Role Playing* pada materi pokok sistem saraf. Sebelum dilaksanakan tindakan peneliti terlebih dahulu menyusun silabus (lampiran I), rencana pembelajaran (lampiran 2, 3, 4) yang disusun saat perencanaan tindakan pada masing-masing siklus dan soal post-tes (lampiran 11, 12, dan 13) yang akan diberikan pada setiap akhir tindakan.

4. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas VIIIA yang berpedoman pada rencana pembelajaran (lampiran 2, 3, 4) serta perencanaan tindakan yang telah disusun sebelumnya. Strategi pembelajaran yang digunakan adalah penerapan metode *Role Playing* dimana pada setiap siklus pembelajaran peneliti didampingi oleh guru Biologi kelas VIIIA SMP Negeri 3 Bayat.

a. Tindakan Kelas Siklus I

1). Perencanaan Tindakan Kelas Siklus I

Sebelum dilaksanakan tindakan terlebih dahulu menyusun rencana pembelajaran (lampiran 2). Pembelajaran dengan metode *Role Playing* akan berpedoman pada rencana pembelajaran yang telah disusun selama 2 jam pembelajaran (90 menit) dengan materi pokok sistem saraf pada manusia.

2). Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I

Tindakan kelas siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 9 Mei 2007 yaitu dimulai pada pukul 07.00-08.30 WIB, jumlah siswa yang

hadir sebanyak 41 siswa. Selain melaksanakan tindakan, peneliti juga mengadakan observasi dan monitoring selama pembelajaran berlangsung, didampingi guru Biologi kelas VIIIA SMP Negeri 3 Bayat.

3). Hasil Tindakan Kelas Siklus I

a). Observasi dan Monitoring Tindakan Kelas Siklus I

Diawali dengan guru menanyakan tentang materi sebelumnya dan kebanyakan siswa menjawab lupa, meskipun ada jawaban tetapi yang menjawab hanya siswa yang pandai di kelasnya. Hal ini disebabkan karena siswa tidak terlalu paham akan materi yang diajarkan oleh guru dengan pembelajaran yang hanya ceramah, sehingga peneliti akan mencoba menerapkan pembelajaran dengan metode bermain peran. Sebelum pembelajaran dengan metode *Role Playing* dimulai, guru menjelaskan materi pelajaran yaitu organ-organ pada sistem saraf. Selanjutnya guru menjelaskan cara bermain peran kepada siswa dan menunjuk satu kelompok siswa yang terdiri enam siswa untuk memainkan peran. Bermain peran diawali dengan pengenalan yang dilakukan siswa sesuai dengan peran yang dimainkannya dan menjelaskan pengertian dari perannya tersebut. Sebelum melakukan bermain peran dalam organ-organ sistem saraf, siswa terlebih dulu berbaris sesuai dengan urutan dalam organ-organ sistem saraf, kemudian siswa memainkan perannya masing-

masing. Dalam kegiatan pembelajaran dengan metode *Role Playing* siswa yang bermain peran masih malu dan canggung dalam memainkan perannya. Hal ini terlihat dari suara siswa yang kurang keras sehingga siswa yang lainnya kurang jelas dalam mengamati peran yang dimainkan. Selama permainan, siswa yang tidak bermain peran mengamati dan membuat catatan yang dianggap penting, namun masih banyak siswa yang tidak membuat catatan dan hanya ramai serta berbicara dengan teman sebangkunya. Setelah bermain peran selesai guru memandu diskusi kelas tentang materi yang sedang dipelajarinya yaitu organ-organ pada sistem saraf. Namun kebanyakan siswa masih malu untuk bertanya atau mengemukakan pendapat mereka. Hal ini dikarenakan siswa baru pertama kali mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan metode yang berbeda dari biasanya sehingga siswa masih bingung dengan kegiatan yang banyak menuntut keaktifan siswa ini. Selain itu siswa selama ini sudah terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode yang tidak menuntut banyak keaktifan siswa, siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru. Kemudian guru bersama siswa menyimpulkan dari pelajaran yang telah dibahas. Setelah itu guru membacakan soal post-tes untuk dikerjakan oleh masing-masing siswa dan siswa merasa kaget karena tidak tahu dan tidak siap untuk post-tes, sehingga dalam mengerjakan soal

siswa masih bingung. Sementara siswa mengerjakan soal, peneliti berkeliling mengawasi untuk melakukan observasi dan monitoring sambil memberikan penilaian terhadap aspek afektif (lampiran 19). Sebelum pelajaran berakhir guru memberi motivasi pada siswa untuk belajar di rumah.

b). Refleksi terhadap Tindakan Kelas Siklus I

Refleksi tindakan kelas siklus ini dilaksanakan habis pelaksanaan tindakan pada hari Rabu, 9 Mei 2007 pukul 08.45-09.30 WIB. Kegiatan refleksi ini mendiskusikan hasil observasi tindakan kelas siklus I yang harus dicatat sebagai bahan masukan untuk perbaikan pada tindakan selanjutnya yaitu:

- (1) Kebanyakan siswa masih ramai pada saat bermain peran dimulai
- (2) Keaktifan didominasi oleh siswa yang pandai di kelas
- (3) Siswa tidak berani mengajukan pertanyaan
- (4) Metode bermain peran yang diterapkan di kelas belum berjalan secara optimal

c). Evaluasi terhadap Tindakan Kelas Siklus I

Hasil observasi dan refleksi pada siklus I dievaluasikan antara peneliti dan guru kelas VIIIA. Evaluasi tersebut diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada pada siklus I, yang diperoleh kesepakatan bahwa:

- (1) Sebelum pembelajaran, peneliti hendaknya lebih menjelaskan tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan
- (2) Guru perlu memberikan dorongan dan motivasi pada siswa agar berani mengajukan pertanyaan
- (3) Guru harus mampu menguasai kelas
- (4) Peneliti harus pandai menggunakan bahasa sehingga siswa mudah untuk memahami pelajaran
- (5) Alokasi waktu yang direncanakan harus dilaksanakan seefektif mungkin

b. Tindakan Kelas Siklus II

1). Perencanaan Tindakan Kelas Siklus II

Berdasarkan hasil tindakan kelas siklus I maka rencana tindakan kelas siklus I perlu direvisi dan hasilnya akan digunakan sebagai acuan pelaksanaan tindakan siklus II. Berbagai revisi yang disepakati rekan kolaborasi adalah sebagai berikut:

- a) Guru lebih meningkatkan bimbingan pada siswa secara menyeluruh
- b) Proses pembelajaran harus berpusat pada siswa
- c) Strategi pembelajaran diupayakan lebih menarik agar semangat belajar siswa semakin meningkat
- d) Guru perlu mengoptimalkan pemberian motivasi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa

- e) Kemandirian siswa dalam mengajukan pertanyaan dan dalam menjawab pertanyaan harus ditingkatkan
- f) Pengefektifan alokasi waktu pembelajaran

Pembelajaran tindakan kelas siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil revisi dan rencana pembelajaran (RP) yang telah dibuat (lampiran 3) yang dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (90 menit) dengan materi pokok yaitu fungsi otak, sumsum tulang belakang dan sel saraf. Pembelajaran juga menerapkan metode *Role Playing* seperti pada tindakan kelas siklus I

2). Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II

Kegiatan tindakan kelas siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Mei 2007 dimulai pukul 07.00-08.30 WIB, jumlah siswa yang hadir 41 siswa. Selama pelaksanaan berlangsung, peneliti selain mengajar juga mengadakan observasi dan monitoring yang didampingi guru Biologi kelas VIIIA SMP Negeri 3 Bayat.

3). Hasil Tindakan Kelas Siklus II

a). Observasi dan Monitoring Tindakan Kelas Siklus II

Pembelajaran dimulai dengan guru menerangkan kembali bagaimana cara bermain peran, memotivasi, dan mengaktifkan siswa dalam KBM agar siswa mempunyai semangat, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Guru mengulas inti materi pelajaran pertemuan sebelumnya, siswa memperhatikan bahkan ada yang bertanya. Setelah materi sebelumnya sudah jelas,

kemudian guru memulai masuk ke materi selanjutnya yaitu fungsi pada sistem saraf. Kali ini siswa mulai tenang, hal ini terbukti bahwa pada siklus II siswa telah mampu menyesuaikan diri terhadap proses pembelajaran yang dirancang dengan metode bermain peran walaupun belum optimal. Kemudian guru meminta siswa untuk bermain peran dengan cara memperkenalkan diri sebagai peran yang dimainkannya dengan menunjukkan papan nama yang dipasang didada dan menyebutkan fungsi dari peran yang dimainkannya. Siswa yang bermain peran sudah mengalami kemajuan dibanding pertemuan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari suara siswa yang keras sehingga dapat menarik siswa lainnya untuk memperhatikan peran yang mereka mainkan dan siswa lebih memperhatikan kelompok yang maju di depan kelas untuk memainkan perannya. Selama permainan, siswa yang tidak bermain peran mengamati dan membuat catatan yang dianggap penting. Namun masih ada sebagian siswa yang tidak membuat catatan dan hanya ramai dengan teman sebangkunya. Setelah bermain peran selesai guru memandu diskusi kelas tentang fungsi pada sistem saraf. Kali ini siswa sudah tidak malu lagi untuk bertanya atau mengemukakan pendapat mereka meskipun masih ada yang malu untuk bertanya tetapi hanya sebagian kecil siswa. Hal ini dikarenakan siswa sudah pernah melakukan kegiatan ini

pada pertemuan sebelumnya. Kemudian guru bersama-sama siswa menyimpulkan fungsi pada sistem saraf.

Setelah itu guru membacakan soal post-tes untuk dikerjakan, siswa mulai paham apa maksud diberikan soal dari setiap akhir pembelajaran dan siswa tidak kaget serta tidak bingung lagi. Sementara siswa mengerjakan, peneliti berkeliling untuk mengawasi siswa dan memberikan penilaian afektif (lampiran 20) yang dilakukan pada saat kegiatan observasi dan monitoring. Setelah 20 menit, jawaban serta catatan bermain peran dikumpulkan dan siswapun tenang. Begitu pelajaran berakhir, seperti biasanya guru memotivasi siswa untuk selalu belajar di rumah agar hasil belajarnya lebih baik.

b). Refleksi terhadap Tindakan Kelas Siklus II

Refleksi terhadap tindakan kelas siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 16 Mei 2007 pukul 09.30-10.00 WIB. Kegiatan refleksi ini mendiskusikan hasil observasi tindakan kelas siklus II dan diperoleh beberapa kesepakatan untuk perbaikan pada tindakan selanjutnya, yaitu:

- (1) Keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan mulai meningkat
- (2) Siswa yang semula pasif, dan takut mengeluarkan pendapat menjadi lebih berani dan aktif

- (3) Pemusatan perhatian siswa dalam pembelajaran bermain peran belum optimal karena masih ada siswa yang ramai dalam proses pembelajaran

c). Evaluasi terhadap Tindakan Kelas Siklus II

Hasil observasi dan refleksi pada tindakan kelas siklus II di evaluasi bersama guru kelas dan diperoleh kesepakatan bahwa:

- (1) Peneliti dan guru Biologi harus pandai dalam membuat metode pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik dan senang pada materi yang akan diajarkan
- (2) Bimbingan kepada siswa untuk aktif bertanya dan menjawab pertanyaan perlu ditingkatkan untuk mencapai hasil belajar yang optimal
- (3) Menghargai dan merespon setiap pendapat siswa

c. Tindakan Kelas Siklus III

1). Perencanaan Tindakan Kelas Siklus III

Berdasarkan hasil yang dicapai pada tindakan kelas siklus II maka rencana tindakan kelas siklus II perlu direvisi yang hasilnya akan digunakan sebagai pedoman pelaksanaan tindakan kelas siklus III. Berbagai revisi yang disepakati rekan kolaborasi adalah sebagai berikut:

- a). Strategi pembelajaran yang dibuat lebih menarik perhatian siswa
- b). Pembelajaran difokuskan pada siswa
- c). Membiasakan siswa untuk aktif bertanya

d). Pada waktu pembelajaran yang aktif harus siswa bukan gurunya

Tindakan kelas siklus III berdasarkan hasil revisi di atas dan berpedoman pada rencana pembelajaran (RP) yang telah disusun (lampiran 4). Pembelajaran dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (90 menit) dengan materi pokok yaitu kelainan serta penyakit dalam sistem saraf, juga menerapkan metode bermain peran seperti pada pertemuan sebelumnya.

2). Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus III

Pelaksanaan tindakan kelas siklus III dilaksanakan pada hari Rabu, 30 Mei 2007 dimulai pukul 07.00-08.30 WIB, jumlah siswa yang hadir 41 siswa. Seperti kegiatan sebelumnya selama pembelajaran berlangsung peneliti mengadakan observasi dan monitoring yang didampingi oleh guru Biologi kelas VIIIA SMP Negeri 3 Bayat

3). Hasil Tindakan Kelas Siklus III

a). Observasi dan Monitoring Tindakan Kelas Siklus III

Setelah memberikan motivasi kepada siswa tentang pentingnya belajar Biologi, kemudian peneliti memulai pelajaran dengan mengulas inti materi pertemuan sebelumnya, dan siswa pun lebih aktif. Setelah materi sebelumnya sudah jelas, maka pada tindakan kelas siklus III ini, materi yang dibahas adalah mengenai kelainan/ penyakit pada sistem saraf. Seperti tindakan sebelumnya, guru meminta siswa untuk memainkan peran dengan cara

memperkenalkan diri sebagai peran yang dimainkannya tersebut. Siswa yang bermain peran sudah mengalami kemajuan dibandingkan pertemuan I dan II. Hal ini dapat dilihat dari suara yang keras sehingga dapat menarik siswa lainnya untuk memperhatikan peran yang mereka mainkan dan siswa lebih memperhatikan kelompok yang maju. Selama permainan, siswa yang tidak bermain peran mengamati dan membuat catatan yang dianggap penting dan siswapun sudah mulai tenang. Setelah bermain peran selesai guru memandu siswa untuk berdiskusi kelas tentang kelainan atau penyakit pada sistem saraf. Kali ini siswa sudah banyak yang bertanya dan mengemukakan pendapat mereka. Hal ini dikarenakan siswa sudah pernah melakukan.

Kegiatan ini pada pertemuan I dan II. Kemudian guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Seperti biasanya guru membacakan soal post-tes untuk dikerjakan dalam waktu 20 menit. Siswa kelihatan sudah siap dan tenang karena sudah terbiasa, setelah waktu berakhir jawaban dan catatan dari bermain peran dikumpulkan dan sebelumnya guru mengutarakan apa maksud dan tujuan dari kegiatan tersebut agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran dengan berani bertanya/ meningkatkan keaktifan dan memudahkan dalam belajar karena dengan metode ini siswa senantiasa belajar untuk meningkatkan prestasinya. Seperti pada tindakan kelas siklus I dan

II guru kelas juga memberikan penilaian afektif (lampiran 21) selama observasi dan monitoring berlangsung.

b). Refleksi terhadap Tindakan Kelas Siklus III

Refleksi terhadap tindakan kelas siklus III dilaksanakan pada hari Rabu, 30 Mei 2007 pukul 07.00-08.30 WIB. Kegiatan refleksi ini mendiskusikan hasil observasi tindakan siklus III dan diperoleh beberapa kesepakatan antara lain:

- (1) Keberanian siswa dalam bermain peran mengalami peningkatan
- (2) Kemandirian siswa dalam bertanya sudah mengalami peningkatan
- (3) Pemusatan perhatian pada pelajaran sudah baik
- (4) Pembelajaran pada tindakan kelas siklus III jauh lebih baik dibandingkan pada siklus I dan II karena pada siklus III siswa telah mampu menyesuaikan diri terhadap proses pembelajaran yang dirancang dengan metode bermain peran.

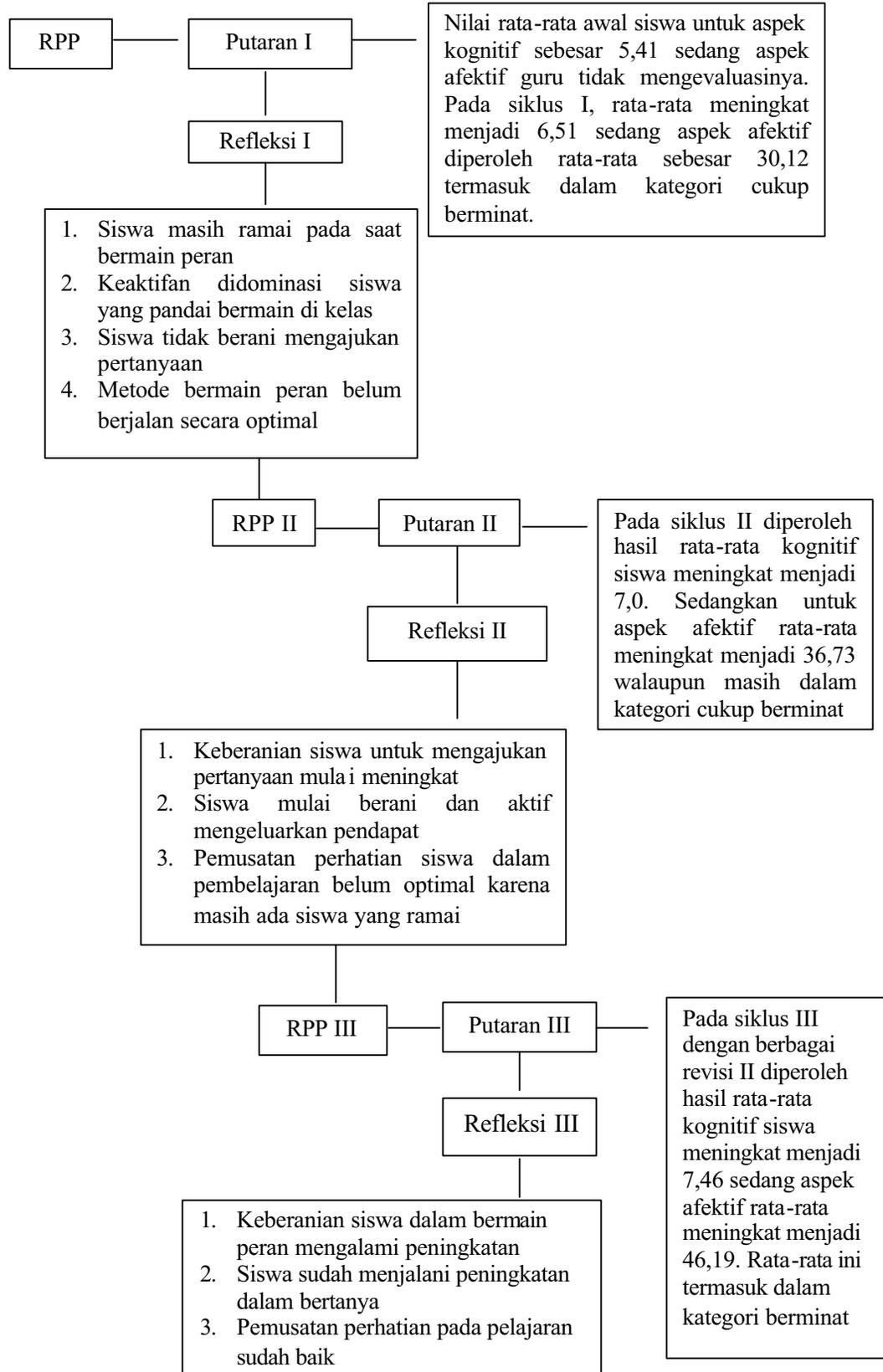
c). Evaluasi terhadap Tindakan Kelas Siklus III

Hasil observasi dan refleksi pada tindakan kelas siklus III dievaluasi bersama guru kelas dan diperoleh hasil yaitu:

- (1). Dalam proses pembelajaran keaktifan siswa sudah mengalami peningkatan yang sangat memuaskan. Hal ini terbukti pada siswa yang berdiskusi, mengamati, dan bermain peran

- (2). Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat memuaskan ini terlihat pada nilai post-tes yang semakin meningkat pada setiap siklusnya

Berdasarkan pembelajaran secara keseluruhan dari tindakan kelas siklus I sampai tindakan kelas III, usaha untuk mengatasi permasalahan yaitu rendahnya pemahaman siswa yang berpengaruh pada hasil belajar sudah mengalami perubahan yang positif. Indikator peningkatan hasil belajar siswa biologi baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor, pada materi pokok sistem saraf dengan membandingkan hasil belajar yang dicapai siswa. Hal ini akan diuraikan pada hasil pembelajaran



Gambar 4. Siklus Penelitian pada Putaran I sampai Putaran III

5. Hasil Pembelajaran

Data hasil belajar Biologi aspek kognitif dan aspek afektif siswa kelas VIIIA SMP Negeri 3 Bayat Klaten Tahun Ajaran 2006/2007 yang pembelajarannya dengan menerapkan metode bermain peran pada materi pokok sistem saraf (Tabel 2).

Tabel 2. Rata-rata hasil belajar Biologi dengan penerapan metode *Role Playing* pada siswa kelas VIIIA SMP Negeri 3 Bayat Klaten Tahun Ajaran 2006/2007.

Aspek	Nilai awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Kognitif	5,41	6,51	7,0	7,46
Afektif	-	30,12 (cukup berminat)	36,73 (cukup berminat)	46,19 (berminat)

Dari tabel 2 dapat dideskripsikan bahwa nilai rata-rata awal siswa untuk aspek kognitif (lampiran 15) kelas VIIIA SMP Negeri 3 Bayat Klaten Tahun Ajaran 2006/2007 adalah sebesar 5,41. Sedangkan untuk aspek afektif (lampiran 19) guru tidak mengevaluasinya. Setelah dilakukan tindakan yang disepakati yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan bermain peran, pada pembelajaran diperoleh hasil yaitu pada siklus I rata-ratanya meningkat menjadi 6,51. Sedangkan dari aspek afektif diperoleh rata-rata sebesar 30,12. Rata-rata ini termasuk dalam kategori cukup berminat. Setelah dilakukan tindakan yang terevisi pada siklus II diperoleh hasil untuk rata-rata kognitif siswa (lampiran 15) meningkat menjadi 7,0. Sedangkan untuk aspek afektif (lampiran 20) rata-ratanya meningkat menjadi 36,73 walaupun masih termasuk dalam kategori cukup berminat.

Untuk lebih meyakinkan hasil yang diperoleh maka dilakukan tindakan siklus III dengan berbagai revisi dari tindakan II dan hasilnya rata-rata kognitif siswa (lampiran 15) meningkat menjadi 7,46. Sedangkan untuk aspek afektif (lampiran 21) rata-ratanya meningkat menjadi 46,19. Rata-rata ini termasuk dalam kategori berminat. Dari hasil ini dapat dinyatakan bahwa rata-rata hasil belajar siklus ini lebih tinggi dari siklus I dan II baik dilihat dari aspek kognitif ($7,46 > 7,0 > 6,51$) dan afektif ($46,19 > 36,73 > 30,12$). Ini berarti ada pengaruh proses belajarnya dengan pembelajaran bermain peran terhadap hasil belajar biologi siswa.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perubahan tingkat belajar dikelas. Adanya tindakan apersepsi didukung skenario pembelajaran yang menarik telah memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar biologi. Mereka terlihat mandiri baik dalam belajar maupun menemukan solusi dengan caranya sendiri berdasarkan masalah-masalah realistik yang diberikan peneliti.

Peneliti merupakan interaksi belajar yang terbuka di dalam kelas. Hal ini membuat siswa merasa diperhatikan dan dekat dengan peneliti sehingga menjadi berani untuk bertanya dan memainkan peran. Akibatnya siswa terlatih dan terampil dalam menyelesaikan masalah biologi sendiri.

Dengan interaksi belajar yang terbuka tersebut menyebabkan siswa lebih cepat dalam memahami, mengingat, dan menghayati peran yang dimainkannya, sehingga pemahaman pada metode bermain peran pada topik

sistem saraf pada manusia meningkat. Peningkatan tersebut didukung hasil sumber dan sekunder berupa tes. Peneliti melakukan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum dilakukan tindakan dan pada tiap akhir putaran. Analisis data dilakukan dengan metode alur yaitu data kasar tes ditransformasikan dan disederhanakan. Di akhir analisis peneliti bersama guru kelas VIIA merumuskan kesimpulannya. Tes awal ternyata menghasikan rata-rata kelas 6,51 dengan aspek afektif 30,12 termasuk dalam kategori cukup berminat, pada putaran II 7,0 dengan aspek afektif 36,73 walaupun masih dalam kategori cukup berminat dan pada putaran III 7,46 dengan aspek afektif 46, 19 termasuk dalam kategori berminat.

Hasil diatas memperlihatkan bahwa rata-rata kelas dengan tes pada putaran III lebih besar bila dibandingkan dengan rata-rata kelas tes awal. Dengan kata lain terjadi kenaikan rata-rata kelas.

Suasana menyenangkan yang tercipta dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa baik ekstrinsik maupun intrinsik. Motivasi ekstrinsik diperoleh siswa dari interaksi dengan guru maupun siswa yang lain seperti bermain peran, tanya jawab, dan berpendapat. Motivasi instrinsik siswa yang tinggi dapat memperbaiki sikap dan minat siswa negative menjadi positif. Hal ini membuat siswa menjadi lebih giat dan fokus dalam belajar, sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat maksimal. Hubungan antara perolehan hasil belajar dan motivasi yang dimiliki oleh siswa sesuai dengan pendapat Roosilawati dan Widayaiswara, (2003) dalam Sularsih (2005) bahwa interaksi antara guru

dengan siswa dapat menambah percaya diri siswa sehingga termotivasi belajarnya dan akhirnya dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi.

Slameto (2003), menyatakan bahwa untuk mengajar yang efektif, guru harus membawa siswa dalam belajar yang efektif pula. Belajar menemukan, melihat pokok masalah dan berusaha memecahkan masalah termasuk pendapat yang menghasilkan suatu kesimpulan. Demikian pula menurut Mohammad Uzer Usman (1994), dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, guru harus: 1. melibatkan siswa secara aktif, 2. menarik minat dan perhatian siswa, 3. membangkitkan motivasi siswa, dan 4. memperhatikan perbedaan individu siswa.

Menurut teori kekuatan mental Rousseau dalam Nurdin Ibrahim (1998) anak atau siswa memiliki potensi atau kekuatan yang masih terpendam, yaitu potensi berpikir, berperasaan, berkemauan, berketrampilan, berkembang, mencari dan menemukan sendiri apa yang diperlukan melalui berbagai bentuk dan usaha belajar untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Dengan demikian tugas guru adalah menyediakan bahan ajar yang menarik perhatian dan minat siswa, sesuai dengan tingkat dan perkembangan, serta memberi motivasi dan bimbingan sesuai dengan sifat dan kebutuhan siswa.

Rousseau dalam Sardiman (2001), menyatakan segala pengetahuan harus diperoleh dengan pengalaman sendiri, penyelidikan dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri baik secara rohani maupun secara teknis. Hal ini menunjukkan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri. Tanpa adanya aktivitas, maka proses belajar tidak akan terjadi.

Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti, guru Biologi, dan Kepala Sekolah yang menyatakan bahwa dalam metode bermain peran telah memberikan dorongan kepada guru Biologi dalam melakukan pembelajaran yang mengikutsertakan siswa di dalamnya.

Dalam pembelajaran dengan metode bermain peran hasil belajar siswa kelas VIIIA mempunyai kelebihan sebagai berikut: 1. siswa dapat melatih dirinya untuk memahami, mengingat dan menghayati isi cerita yang harus diperankan. 2. siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. 3. melatih berpikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses. 4. kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik mungkin, sehingga interaksi siswa terjadi dengan baik. 5. menimbulkan respon positif dari siswa yang lamban, kurang cakap dan kurang motivasi.

Selama proses penelitian berlangsung tanggapan guru terhadap pembelajaran biologi dengan menggunakan pembelajaran bermain peran cukup baik. Hal ini dapat dilihat dari kualitas pembelajaran yang terus meningkat pada tiap siklusnya. Peningkatan kualitas pembelajaran terjadi secara bertahap pada tiap siklus yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar.

Pada siklus pertama, belum didapatkan hasil yang memuaskan. Hal ini disebabkan karena baru pertama kali siswa mendapatkan pembelajaran dengan metode bermain peran sehingga banyak siswa yang masih merasa bingung dan siswa yang tidak bermain peran mengadakan kegiatan sendiri seperti mengobrol dengan teman sebangkunya dan menertawakan teman yang sedang

bermain peran. Sehingga kelas terasa gaduh. Suasana yang tidak kondusif ini menyulitkan guru untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar sehingga siswa cenderung menjadi pasif.

Pembelajaran tindakan kelas siklus kedua sudah didapatkan hasil yang memuaskan meskipun belum optimal. Hal ini terjadi karena kebanyakan siswa sudah tidak merasa bingung dan siswa yang tidak bermain peran mulai tenang dan memperhatikan teman yang sedang bermain peran. Suasana pembelajaran yang tenang dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar secara aktif.

Sedangkan pada siklus ketiga, sudah didapatkan hasil yang memuaskan. Hal ini terjadi karena siswa tidak merasa bingung dan guru dapat membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu siswa juga sudah dapat merasakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan keadaan kelas mulai tenang. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tenang tersebut dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar dan mendorong siswa untuk lebih aktif bermain peran, bertanya, menjawab maupun berpendapat. Hal ini sesuai dengan pendapat Roosilawati dalam Widyaiswara (2003) dalam Sularsih (2005) yaitu bahwa dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa berani berbuat, bertanya, berpendapat, dan mempertanyakan gagasan orang lain.

Aktivitas siswa yang tinggi membuat pembelajaran menjadi lebih hidup sehingga lebih menyenangkan. Dalam kegiatan kelompok semua siswa merasa ikut ambil bagian (berpartisipasi aktif). Siswa sadar bahwa partisipasinya sangat penting untuk menyelesaikan tugas kelompoknya dan melalui partisipasi ini siswa akan lebih paham.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Proses pembelajaran biologi dengan menggunakan metode bermain peran sebagai upaya peningkatan pemahaman siswa pada aspek afektif dan aspek kognitif adalah:

1. Persiapan, mempersiapkan dialog yang dibutuhkan dalam pembelajaran
2. Sebelum masuk pada inti pembelajaran guru menjelaskan cara bermain peran
3. Guru mengelompokkan siswa kedalam kelompok-kelompok kecil
4. Guru menjelaskan tema, skenario cerita, dan peran-peran yang ada dalam cerita
5. Selam siswa bekerja guru berkeliling sambil menilai aspek kognitif dan aspek afektif
6. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk membuat kesimpulan
7. Guru memberikan postes pemahaman diakhir putaran

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaborasi antara guru biologi, kepala sekolah dan peneliti dapat disimpulkan sbb:

1. Pada siklus 1, rata-rata aspek kognitif meningkat menjadi 6,51 sedangkan aspek afektif diperoleh rata-rata sebesar 30,12 termasuk dalam kategori cukup berminat.

2. Pada siklus II diperoleh rata-rata kognitif siswa meningkat menjadi 7,0 dan aspek afektif rata-rata meningkat menjadi 36,73 walaupun masih termasuk dalam kategori cukup berminat.
3. Pada siklus III diperoleh rata-rata kognif siswa meningkat menjadi 7,46 dan aspek afektif rata-rata meningkat menjadi 46,19 termasuk dalam kategori berminat.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Guru sebagai pendidik hendaknya dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat menimbulkan minat siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.
2. Guru hendaknya menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa.
3. Perlu diupayakan sistem kontrol yang lebih baik oleh guru pada saat siswa memainkan peran, sehingga siswa benar-benar memanfaatkan waktu untuk memahami materi.