

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam bidang pendidikan di sekolah peranan seorang guru sangat penting. Kualitas kinerja atau mutu guru dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan mutu pendidikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah adalah dengan cara perbaikan proses pembelajaran di sekolah. Banyak cara yang sudah dilakukan, namun dalam kenyataannya mutu pembelajarannya masih kurang memuaskan. Untuk itu maka diperlukan adanya inovasi berbagai strategi di dalam proses pembelajaran. Tujuannya agar pembelajarannya lebih efektif dan menyenangkan sehingga tujuan utama untuk meningkatkan mutu pembelajaran tercapai secara optimal.

Fenomena yang terdapat di lapangan proses pembelajaran belum optimal dan belum mencapai tujuan utama untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Hal tersebut didukung hasil observasi di kelas dan diskusi dengan guru, proses pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 2 Sawit Boyolali masih banyak permasalahan di dalamnya. Kegiatan pembelajarannya cenderung monoton atau satu arah yaitu ceramah sehingga masih berpusat pada guru.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas VIII A SMP Negeri 2 Sawit pada bulan Oktober, masih ada siswa yang belum

mencapai nilai diatas KKM yaitu 60. Hasil belajar bidang studi biologi siswa kelas VIII A di peroleh 20 siswa (56%) yang tuntas, 16 siswa (44%) belum tuntas dan rata-rata kelasnya adalah 60,90. Dari hasil belajar siswa yang masih rendah ini, maka kegiatan pembelajaran harus diinovasi, misalnya di dalam metode pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di kelas VIII A SMP Negeri 2 Sawit terdapat beberapa masalah pada siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

1. Partisipasi siswa masih rendah dalam proses pembelajaran, hal ini terlihat di dalam kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu tidak seluruh siswa sungguh-sungguh dan serius utuk mengikuti pelajaran. Siswa ramai pada saat pelajaran sebanyak 15 siswa (42%) dari 36 siswa. Masalah ini merupakan masalah yang disebabkan oleh guru yaitu penerapan metode guru yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran.
2. Sebagian besar siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran, hal ini salah satunya karena metode yang digunakan oleh guru hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga metodenya kurang bervariasi dan membuat siswa menjadi bosan untuk mengikuti pelajaran.
3. Keaktifan siswa belum optimal baik di dalam bertanya, menjawab dan menanggapi pernyataan, belum seluruh siswa di dalam kelas tersebut ikut berperan di dalam proses pembelajaran, tetapi hanya beberapa siswa saja yang aktif di dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang aktif hanya tertentu saja yaitu 10 siswa (28%) dari 36 siswa. Hal ini karena guru menggunakan metode ceramah, sehingga guru lebih dominan untuk

menyampaikan materi, maka siswa juga kurang memperhatikan guru ketika menyampaikan materi.

4. Siswa mempunyai anggapan kalau pelajaran biologi adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, karena menurut siswa materi hanya untuk dihafalkan. Ini di buktikan dengan wawancara dengan siswa, 26 siswa (72%) dari 36 siswa menganggap pelajaran biologi adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.

Dari permasalahan-permasalahan di atas, masalah yang utama adalah penggunaan metode pembelajaran guru di dalam proses pembelajaran. Metode yang di gunakan oleh guru harus di inovasi, sehingga metodenya menjadi lebih variasi dan siswa tidak merasa bosan. Penggunaan metode pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Maka perlu adanya solusi yang tepat untuk perbaikan dalam proses pembelajaran di kelas VIII A SMP Negeri 2 Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2010/2011 yaitu perlunya meningkatkan hasil belajar bidang studi biologi siswa melalui inovasi metode atau strategi pembelajaran. Peneliti bersama guru melakukan kolaborasi untuk mengatasi permasalahan tersebut dan menetapkan strategi yang tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran. Berdasarkan alasan tersebut, maka dilakukan penelitian tindakan kelas guna memperbaiki proses pembelajaran.

Dalam istilah bahasa inggris Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan

tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa (Arikunto, 2008). Peneliti bersama guru menetapkan strategi pembelajaran aktif jenis *Reading Guide* dan *Role Playing* yang tepat untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas VIII A SMP Negeri 2 Sawit Boyolali.

Strategi pembelajaran aktif jenis *Reading Guide* merupakan suatu strategi panduan membaca untuk memahami materi pelajaran. Strategi ini memandu peserta didik untuk membaca panduan materi yang telah disiapkan oleh guru dan yang akan diajarkan dengan waktu yang dibatasi. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dibaca oleh peserta didik. Tujuan dari strategi *Reading Guide* antara lain: melatih peserta didik untuk membaca yang baik dan benar, peserta didik dapat memahami isi bacaan dengan mandiri, selain itu peserta didik siap untuk mengikuti proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran jenis *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Anonim, 2010). Tujuan yang diharapkan dengan strategi *Role Playing* antara lain: agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, dapat belajar bertanggung jawab, dapat mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan,

dapat berpikir dan memecahkan suatu masalah (Sudjana, 2009). Kelebihan strategi *Role Playing* meliputi melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerjasama. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak (Anonim, 2007).

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam pembelajaran biologi perlu penerapan model pembelajaran yang aktif. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sistem Pernapasan pada Manusia, perlu adanya metode pembelajaran yang tepat, sesuai dengan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan studi kasus pada pokok bahasan Sistem Pernapasan pada Manusia, materi ini di anggap sulit bagi siswa karena membutuhkan kemampuan untuk mengingat dan menghafal alat-alat pernapasan, saluran pernapasan, proses pernapasan dan kelainan yang terjadi pada sistem pernapasan manusia yang jumlahnya banyak dan sukar untuk dihafalkan. Hal ini di buktikan dengan melakukan wawancara dengan siswa, siswa menganggap bahwa pelajaran biologi adalah pelajaran yang sulit dan membosankan.

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih luas mengenai permasalahan diatas, yaitu dengan penelitian yang berjudul:

**”PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIF *READING GUIDE*
DAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BIOLOGI DALAM POKOK MATERI SISTEM PERNAPASAN
MANUSIA PADA SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 2 SAWIT
BOYOLALI TAHUN AJARAN 2010/2011”.**

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka perlu dibatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah strategi pembelajaran jenis *Reading Guide* dan *Role Playing*.

2. Objek Penelitian

Siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2010/2011.

3. Parameter

Parameter yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar biologi pada materi sistem pernapasan pada manusia dari pembelajaran siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2010/2011 dengan menggunakan strategi pembelajaran *Reading Guide* dan *Role Playing* dalam aspek kognitif dan afektif. Hasil belajar biologi yang ingin dicapai pada aspek kognitif adalah 100% siswa mencapai nilai diatas KKM yaitu 60.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut: apakah penerapan pembelajaran aktif *Reading Guide* dan *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada pokok materi sistem pernapasan manusia pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2010/2011?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Sawit Boyolali Tahun Ajaran 2010/2011, melalui penerapan metode *Reading Guide* dan *Role Playing* pada pokok materi sistem pernapasan manusia.

E. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang disampaikan oleh guru.
 - b. Membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif.
 - c. Meningkatkan tanggung jawab dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran.

- d. Lebih menghargai orang lain.
2. Bagi guru
 - a. Memberikan informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan.
 - b. Sebagai pedoman untuk memilih metode pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mengajar mata pelajaran biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - c. Memberi wacana baru tentang pembelajaran aktif melalui model pembelajaran aktif *Reading Guide* dan *Role Playing*.
 3. Bagi sekolah

Memotivasi tenaga pendidik untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, kreatif dan inovatif yang sesuai dengan perkembangan IPTEK.