

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
MENGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* DAN
MEDIA *MACROMEDIA FLASH* PADA MATERI SISTEM
PERNAPASAN MANUSIA SISWA KELAS VIII DI
SMP MUHAMMADIYAH 5 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2010/2011**

SKRIPSI

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



Diajukan Oleh:

**Siti Roqimah
A 420 070 055**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
MENGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* DAN
MEDIA *MACROMEDIA FLASH* PADA MATERI SISTEM
PERNAPASAN MANUSIA SISWA KELAS VIII D
SMP MUHAMMADIYAH 5 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2010/2011**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

SITI ROQIMAH
A 420 070 055

Disetujui untuk dipertahankan

Dihadapan Dewan Penguji Skripsi Sarjana S-I

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Hj. Tuti Rahayu, M.Pd

Drs. Djumadi, M.Kes

Tanggal:

Tanggal:

PENGESAHAN

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
MENGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* DAN
MEDIA *MACROMEDIA FLASH* PADA MATERI SISTEM
PERNAPASAN MANUSIA SISWA KELAS VIII D
SMP MUHAMMADIYAH 5 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2010/2011**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

SITI ROQIMAH
A 420 070 055

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada
Hari: Rabu tanggal: 8 Juni 2011
dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Susunan Dewan Penguji :

1. **Dra. Tuti Rahayu, M. Pd** ()

2. **Drs. Djumadi, M. Kes** ()

3. **Dra. Hariyatmi, M. Si** ()

Surakarta , 8 Juni 2011
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,

Drs. H. Sofyan Anif, M. Si
NIK.547

PERNYATAAN

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

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

Surakarta, Mei 2011

SITI ROQIMAH

MOTTO

Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan dimintai pertanggung jawaban-Nya.

(Al Israa': 36)

Allah takkan pernah janjikan langit selalu biru, jalan hidup tanpa batu, matahari tanpa hujan, kebahagiaan tanpa kesudahan, sukses tanpa perjuangan, tetapi Allah janjikan kemudahan dari kesulitan

(QS. Al Lam Nasyrat: 6)

PERSEMBAHAN

Segala puji milik Allah SWT Tuhan Semesta Alam yang telah melimpahkan karunia dan nikmat-Nya kepada kita, sholawat dan salam tetap tercurah limpahkan kepada Rosulullah SAW, maka skripsi ini kupersembahkan kepada:

Ibu Marjukah dan Bapak Sukiman yang telah memberikan doa, bimbingan, pendidikan dan kasih sayang kepadaku.

Kakak –kakak tercintaku, Nurul Hidayati, Subekti W. N, Saryono, dan Listyo W, beserta adik-adiku (Abi, Nungky, dan Hanin).

Drs. Syaifudin, M. Si (Kepala SMP Muhammadiyah 5 Surakarta) dan Bapak Parwanto S. Pd (Guru Biologi SMP Muhammadiyah 5 surakarta) yang memberikan banyak pengalaman kepadaku.

Almamaterku UMS.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, Hidayah, dan Inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Strategi *Role Playing* dan Media *Macromedia Flash* Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Siswa Kelas VIII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Ajaran 2010/2011”** tanpa halangan yang berarti.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian tugas dan syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 Program Studi Pendidikan Biologi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Sofyan Anif, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan izin penulisan skripsi ini.
2. Dra. Suparti, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Ibu Dra. Tuti Rahayu, M.Pd, selaku Sekretaris Jurusan Program Studi Pendidikan Biologi sekaligus sebagai Pembimbing I yang selalu ikhlas meluangkan waktu dan memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
4. Drs. Djumadi, M.Kes, selaku pembimbing II yang selalu sabar dalam meluangkan waktu dan membimbing selama penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Dra. Aminah Asngad, M.Si, selaku Pembimbing Akademik kelas B Jurusan Pendidikan Biologi yang selalu meluangkan waktu dan memberikan nasehat kepada kami.

6. Bapak dan Ibu dosen yang telah membimbing dan memberikan arahan ilmu kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di program studi biologi FKIP UMS.
7. Drs. Syaifudin, M.Si, selaku Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 5 surakarta yang telah memberikan izin penulis dalam melakukan penelitian.
8. Bapak Parwanto, S.Pd, selaku guru mata pelajaran biologi kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surakarta beserta siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta yang telah memperlancar penelitian.
9. Sahabatku (Tami, Reni, Ayuk, Jely, Nisa, Teh Ririn, Ika dan Dwi) yang selalu memberi semangat dan nasihat tiada henti.
10. Teman-teman biologi angkatan 2007, terima kasih atas dukungan dan bantuannya selama ini.

Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, semoga amal baik yang telah diberikan senantiasa mendapatkan ridho Allah SWT. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, Mei 2011

Siti Roqimah

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan Masalah	6
C. Perumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran	9
B. Pembelajaran Aktif (<i>Active Learning</i>)	12
C. Metode dan Strategi Pembelajaran	13

D. Strategi Pembelajaran <i>Role Playing</i>	15
E. Media Pembelajaran	18
F. Sistem Pernapasan pada Manusia	22
G. Penelitian Tindakan kelas (PTK)	23
H. Hasil Belajar	26
I. Kerangka Pemikiran.....	31
J. Hipotesis Tindakan.....	34
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	35
B. Prosedur Penelitian	35
C. Teknik Pengumpulan Data.....	42
D. Analisa Data	43
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	45
1. Pelaksanaan Tindakan	45
2. Hasil Pembelajaran.....	58
B. Pembahasan.....	60
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Langkah-langkah pelaksanaan penelitian	38
2. Rekapitulasi data hasil pelaksanaan tindakan selama 3 siklus	46
3. Rata-rata hasil belajar biologi siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kegiatan pada setiap siklus penelitian tindakan kelas	25
2. Skema kerangka pemikiran	33
3. Prosedur setiap siklus penelitian tindakan kelas	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	68
2. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus 1	72
3. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus 2	91
4. Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus 3	101
5. Daftar siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta	111
6. Sistem penilaian kognitif	112
7. Sistem penilaian afektif	113
8. Hasil penilaian kognitif siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta	116
9. Tabel hasil penilaian afektif siklus I	117
10. Tabel hasil penilaian afektif siklus II	120
11. Tabel hasil penilaian afektif siklus III	122
12. Dokumentasi penelitian	123
13. Lembar observasi kelas	124
14. Surat kolaborasi	127
15. Surat ijin riset	128
16. Surat telah melakukan penelitian	129

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI
MENGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* DAN
MEDIA *MACROMEDIA FLASH* PADA MATERI SISTEM
PERNAPASAN MANUSIA SISWA KELAS VIII D
SMP MUHAMMADIYAH 5 SURAKARTA
TAHUN AJARAN 2010/2011**

**Siti Roqimah , Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2011, 67 halaman**

ABSTRAK

Pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar biologi siswa pada materi sistem pernapasan manusia dengan strategi *role playing* dan penggunaan *macromedia flash* pada siswa SMP Muhammadiyah 5 Surakarta kelas VIII D tahun ajaran 2010/2011. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan analisis data kualitatif yaitu dengan cara menganalisis data perkembangan siswa dari siklus I sampai dengan siklus III. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil belajar (aspek kognitif) mata pelajaran biologi dan pengamatan sikap siswa selama proses pembelajaran biologi berlangsung (aspek afektif) antara peneliti dengan kolaborator. Penelitian ini diawali dengan menyampaikan materi dengan strategi *role playing* dan penggunaan media *macromedia flash* kemudian diakhiri dengan kesimpulan dan *post test* pada setiap siklusnya. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar pada siklus I ranah kognitif = 49,92 atau meningkat sebesar 11,62 dari nilai awal; ranah afektif= 13,17 (termasuk kategori kurang berminat). Rata-rata hasil belajar pada siklus II ranah kognitif= 58,33 atau meningkat sebesar 8,44 dari siklus I ; ranah afektif= 15,1 (termasuk kategori cukup berminat) atau meningkat sebesar 1,93 dari siklus I. Rata-rata hasil belajar pada siklus III ranah kognitif= 75,27 atau meningkat sebesar 16,94 dari siklus II; ranah afektif 20 (termasuk kategori berminat) atau meningkat sebesar 4,9 dari siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *role playing* dan penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran aktif dapat meningkatkan minat belajar biologi siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta tahun ajaran 2010/2011.

Kata kunci : *Hasil belajar, role playing, macromedia flash.*