

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang dengan sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah melalui proses pembelajaran di sekolah. Dalam usaha meningkatkan kualitas sumber daya pendidikan, guru merupakan komponen sumber daya manusia yang harus dibina dan dikembangkan terus menerus (Piet, 2000).

Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori mengajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Sagala, 2003).

Ilmu pengetahuan alam khususnya biologi merupakan bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Sebagai bukti adalah pelajaran biologi diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai tingkat lanjut. Banyak siswa beranggapan bahwa mata pelajaran biologi merupakan ilmu hafalan sehingga sulit dan tidak menarik untuk dipahami. Padahal sulit tidaknya pelajaran itu tergantung pada siswa sendiri dalam menerima pelajaran. Oleh sebab itu bagaimana cara guru

meyakinkan siswa bahwa pelajaran biologi tidak sulit dan menarik seperti yang mereka bayangkan sangatlah penting, karena anggapan siswa terhadap mata pelajaran biologi dapat mempengaruhi proses dan keberhasilan siswa dalam belajar biologi.

Pada pelaksanaan pembelajaran biologi, seringkali guru melakukan pengajaran yang modelnya satu arah. Guru cenderung lebih sering memberikan informasi atau cerita tentang pengetahuan biologi. Pengajaran seperti itu menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk belajar biologi. Belajar dengan model siswa hanya menerima informasi kurang bermakna bagi siswa. Mereka harus mengingat-ingat informasi atau penjelasan guru dan menceritakannya kembali pada waktu ulangan atau ujian.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar biologi yaitu dengan menggunakan pembelajaran aktif (*Active learning*) dimana sebagian besar aktifitas pembelajaran terfokus pada peserta didik. Proses pembelajaran aktif melibatkan guru maupun siswa selama kegiatan belajar mengajar. Peranan guru sebagai pendidik harus dapat berinteraksi dengan siswa. Hal ini dikarenakan interaksi antara guru dengan peserta didik pada saat proses belajar mengajar memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kemungkinan kegagalan guru dalam mengadakan interaksi disebabkan pada saat proses belajar mengajar guru kurang dapat mengembangkan silabus yang sebenarnya dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan, model, metode, dan strategi pembelajaran

yang dapat membangkitkan motivasi siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran (Silberman, 2009).

Kekurangan dalam menciptakan proses pembelajaran aktif didapati dalam kegiatan belajar mengajar siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 5 surakarta. Penggunaan metode yang monoton mengakibatkan pembelajaran aktif tidak dapat tercapai. Selama proses pembelajaran ditemukan kelemahan-kelemahan, yaitu: 1) Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran biologi, siswa yang aktif sebanyak 10 siswa dari 36 siswa atau 28%, 2) Siswa yang memperhatikan pelajaran saat guru menjelaskan sebanyak 8 siswa dari 36 siswa atau 22%, 3) Siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru, 4) Hasil belajar siswa kurang dari KKM sebanyak 36 siswa atau 100%. Kelemahan-kelemahan di atas menjadikan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil belajar siswa yang tidak dapat mencapai batas nilai ketuntasan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi ini adalah dengan melaksanakan Penelitian tindakan kelas (PTK).

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu proses yang dirancang untuk memberdayakan semua partisipan dalam proses (siswa, guru dan peserta lainnya) untuk meningkatkan praktik yang diselenggarakan didalam pengalaman pendidikan. Dalam PTK, guru secara refleksi dapat menganalisisnya, mensintesis terhadap apa yang telah dilakukan di kelas. Dalam hal ini berarti dengan melakukan PTK, pendidik dapat memperbaiki praktik-praktik pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif.

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dalam memilih strategi pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran (kelompok atau individual). Pada dasarnya tidak ada metode pembelajaran yang ampuh, sebab setiap metode pembelajaran yang digunakan pasti punya kelebihan atau kelemahan, oleh karena itu dalam pembelajaran bisa digunakan berbagai strategi, sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah strategi pembelajaran *role playing*.

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 serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu: (a) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan (b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa (Roestiyah, 2001). Uraian tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat mempengaruhi peningkatan minat belajar dari siswa.

Penggunaan metode *role playing* juga sesuai dengan perkembangan peserta didik, dimana untuk saat ini siswa cenderung malas membaca dan lebih suka bermain, berangan-angan dan mudah bosan sehingga dibutuhkan suatu metode yang dapat mengatasinya. Metode ini dapat meningkatkan kemauan siswa untuk memahami materi serta meningkatkan daya ingat

maupun keaktifan siswa melalui permainan drama yang berisi tentang materi pelajaran.

Penggunaan media juga mempengaruhi aktifitas dan perkembangan siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan guru. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir, sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *macromedia flash*. *Macromedia flash* dipilih karena dengan adanya media yang dapat bergerak (animasi) dapat menumbuhkan keingintahuan serta minat dari siswa untuk mengikuti pelajaran biologi. Selain menarik, *macromedia flash* juga mempermudah guru untuk menjelaskan materi secara terperinci dan dapat dijadikan sebagai alat untuk memperjelas suatu permasalahan dalam bidang apapun sehingga dapat mengurangi terjadinya kesalah pahaman.

Berdasarkan uraian di atas dapat diasumsikan bahwa strategi pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan minat belajar biologi pada siswa, oleh karenanya perlu dilakukan penelitian tindakan kelas 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”**.

B. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang akan diteliti tidak berkembang lebih lanjut maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta tahun ajaran 2010/2011.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah penerapan strategi pembelajaran *role playing* dengan media penyampaian materi pembelajaran *macromedia flash* pada pokok bahasan sistem pernafasan pada manusia.

3. Materi Pokok

Materi pokok yang digunakan dalam penelitian ini adalah sistem pernafasan pada manusia.

4. Parameter

Parameter yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta tahun ajaran 2010/2011 dalam aspek afektif dan kognitif. Untuk aspek kognitif siswa sebanyak 80% harus dapat mencapai nilai 65 dan aspek afektif diharapkan siswa berminat dalam proses pembelajaran yaitu mencapai kriteria penilaian 18-21.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka perumusan masalahnya sebagai berikut: Apakah penerapan strategi pembelajaran *role playing* dan penggunaan *macromedia flash* dapat meningkatkan hasil belajar biologi pada materi sistem pernapasan manusia siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta tahun ajaran 2010/2011?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan minat belajar biologi pokok bahasan sistem pernapasan pada manusia dengan penerapan strategi pembelajaran *role playing* pada siswa kelas VIII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta tahun ajaran 2010/2011, ditinjau dalam dua aspek, antara lain :

1. Afektif mencakup sikap atau perilaku siswa, penerimaan, merespon, dan menghargai terhadap suatu gejala.
2. Kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan evaluasi.

E. Manfaat Penelitian

Hasil pelaksanaan penelitian tindakan ini diharapkan memberikan manfaat untuk :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi peneliti yang akan meneliti permasalahan yang sama guna penyempurnaan penelitian ini.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru biologi tentang manfaat diterapkannya metode pembelajaran *role playing* dan media *macromedia flash* yang dapat meningkatkan hasil belajar biologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai acuan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran aktif di sekolah.
- b. Bagi guru dapat digunakan sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan memilih metode pembelajaran yang sesuai dan bervariasi serta dengan penggunaan metode *role playing* dan *macromedia flash* dapat meningkatkan profesionalisme guru.