

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu kegiatan pendidikan adalah menyelenggarakan proses belajar mengajar. Winkel (dalam Darsono dkk., 2000) mengungkapkan pengertian belajar sebagai suatu aktifitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Belajar dapat membawa perubahan, dan perubahan itu pada pokoknya adalah diperoleh kecakapan baru melalui suatu usaha.

Sains merupakan mata pelajaran yang mempunyai karakteristik tersendiri khususnya pada kajian tentang biologi. Mata pelajaran biologi di SMP merupakan perluasan dan pendalaman biologi di sekolah dasar dan mempelajari pola interaksi komponen-komponen yang ada di alam serta upaya manusia untuk mempertahankan keberadaanya di bumi (Rustaman dkk, 2003).

Penerapan kurikulum 2006 merupakan terobosan baru dari pemerintah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia. Rumusan kompetensi dalam kurikulum 2006 merupakan pernyataan bahwa pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SMP/MTs menekankan pada pemberian pengalaman belajar

secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah (Bambang Sudibyo, 2006).

Pada kurikulum 2006 dikemukakan bahwa Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (Bambang Sudibyo, 2006).

Dalam pembelajaran IPA sebaiknya diarahkan kepada kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa belajar aktif baik secara fisik, sosial, maupun psikis dalam memahami konsep, oleh karena itu dalam proses pembelajaran biologi hendaknya guru menggunakan metode yang membuat siswa banyak beraktifitas. Dengan banyaknya aktifitas yang dilakukan, diharapkan dapat menimbulkan rasa senang dan antusias siswa dalam belajar. Dengan demikian, pemahaman konsep biologi semakin baik dan hasil belajarnya akan meningkat.

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru dan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wiradesa Pekalongan diperoleh pembelajaran yang ada cenderung monoton, yaitu ceramah saja sehingga proses pembelajaran hanya berjalan satu arah. Hal ini 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. Seringkali guru menciptakan suasana pembelajaran yang tidak menyenangkan bagi siswa, guru banyak bercerita tanpa memperhatikan siswa apakah sudah paham atau belum, yang penting bagi guru adalah materi tersebut sudah diajarkan. Keadaan seperti ini membuat siswa beranggapan bahwa biologi merupakan pelajaran yang membosankan. Akibatnya siswa tidak termotivasi untuk mempelajari biologi dengan baik sehingga hasil belajar yang dicapai rendah.

Seharusnya biologi tidak lagi merupakan pelajaran yang membosankan karena pada beberapa materi pokok biologi di SMP dapat disajikan dalam pembelajaran yang menyenangkan dengan mengintegrasikan substansi pelajaran melalui permainan-permainan yang dikenal siswa. Dalam hal ini guru dituntut lebih kreatif dalam mempersiapkan pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu, guru harus pandai-pandai memilih jenis permainan yang relevan dengan materi yang akan dibahas. Hal ini tentunya akan mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar lebih rajin sehingga memperoleh hasil belajar yang tinggi.

PTK (Penelitian Tindakan Kelas) merupakan suatu penelitian tindakan yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan sehingga sulit dibenarkan jika ada anggapan bahwa permasalahan dalam penelitian tindakan kelas muncul dari lamunan peneliti. Dalam PTK, peneliti atau guru dapat melihat sendiri praktik pembelajaran atau bersama guru lain ia dapat melakukan penelitian terhadap siswa dilihat dari aspek interaksinya dalam proses pembelajaran. Dalam PTK, guru secara reflektif dapat

menganalisis, 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 (Supardi, 2006).

Secara alami manusia selalu mengalami masalah dalam kehidupannya. Karena itu selayaknyalah jika manusia termasuk siswa pada khususnya perlu berlatih menyelesaikan masalah. Pendidikan tidak hanya mengajarkan fakta dan konsep, tetapi juga harus membekali peserta didik untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan ini. Bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu cara pemecahan masalah dalam suatu proses komunikasi (Mulyasa, 2005).

Bermain peran (*role playing*) adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep (Rustaman dkk., 2003). Untuk melakukan pembelajaran bermain peran sebelumnya siswa harus memiliki pengetahuan awal agar dapat mengetahui karakter dari peran yang dimainkannya. Tugas guru selanjutnya adalah memberi penjelasan dan penguatan terhadap simulasi yang dilakukan dikaitkan dengan konsep-konsep yang relevan yang sedang dibahas (Saptono, 2003).

Bermain peran (*role playing*) banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan menciptakan suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian kesan yang didapatkan siswa tentang materi yang sedang dipelajari akan lebih kuat, yang ada pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka diadakan penelitian yang berjudul:
“EFEKTIFITAS *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 WIRADESA
PEKALONGAN TAHUN AJARAN 2006/2007”.

B. Pembatasan Masalah

1. Subjek Penelitian : Pembelajaran dengan *Role Playing*.
2. Objek Penelitian : Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Wiradesa
Pekalongan Tahun Ajaran 2006/2007.
3. Hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil
akhir dari suatu proses belajar mengajar dapat ditunjukkan dengan berbagai
bentuk aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

C. Perumusan Masalah

Dari judul penelitian di atas, dapat dibuat rumusan masalahnya yaitu,
Bagaimanakah efektifitas *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar biologi
siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wiradesa Pekalongan Tahun Ajaran 2006/2007?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas *role playing* dalam
meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Wiradesa
Pekalongan Tahun Ajaran 2006/2007.

E. Manfaat Penelitian

1. Dapat menambah wawasan tentang efektifitas penggunaan *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa.
2. Dapat memberikan masukan pemikiran bagi para guru dan pengembangan pembelajaran dengan penggunaan *role playing* dalam menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
3. Dapat memberikan pengalaman kepada siswa mengenai pembelajaran *role playing*.
4. Sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian yang akan datang.