

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran (*learning*) merupakan suatu proses pengembangan pengetahuan, ketrampilan atau sikap baru pada saat individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Istilah pembelajaran kadang-kadang mengundang kontroversi baik di kalangan para ahli maupun di lapangan terutama diantara guru di sekolah, bila pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar (Hisyam Zaini, 2007).

Masalah yang sering dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas yaitu dalam hal pemilihan maupun penerapan metode pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa di kelas dan materi pelajaran. Kebanyakan para guru saat ini masih menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah yang mana proses belajar mengajar berpusat pada guru. Indikasi yang terlihat dari proses pembelajaran yang tidak maksimal antara lain siswa menjadi pasif selama proses pembelajaran, dan hal itu dapat menyebabkan hasil belajar menjadi tidak maksimal. Hal ini bisa terlihat dari hasil Ujian Nasional tingkat SMP pada tahun 2011, beberapa SMP pada beberapa daerah di Indonesia masih banyak yang gagal dalam UN, bahkan tingkat kelulusannya mencapai 0%. Salah satu mata pelajaran yang dianggap

cukup sulit adalah pelajaran IPA yang mana rata – rata nilai tingkat nasional adalah 7,41 masih lebih rendah jika dibanding bahasa inggris. Sementara berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP N 2 Simo Boyolali terhadap proses pembelajaran Biologi di salah satu kelas yang berjumlah 36 siswa. Sebagian siswa kurang serius dan fokus dalam mengikuti pelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran adalah metode ceramah tanya jawab tanpa ada variasi metode lain yang membuat sebagian siswa merasa bosan. Siswa cenderung diam dan memperhatikan tetapi siswa tidak menyerap 100 % penjelasan dari guru karena siswa kurang berinteraksi dengan guru. Hal tersebut mengakibatkan masih belum maksimalnya hasil belajar

Berdasarkan masalah yang sering dihadapi guru dalam pemilihan strategi belajar, maka ada beberapa strategi alternatif yang bisa digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran *role playing* adalah pembelajaran dengan cara seolah – olah berada dalam situasi untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep. 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 stimulasi dengan konsep yang relevan yang sedang dibahas. Strategi *role playing* banyak melibatkan siswa dan akan menciptakan suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kelebihan strategi *role playing* antara lain melibatkan seluruh siswa dalam berprestasi

agar mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuan dalam bekerja sama. Zaini (2007;60) bahwa strategi *every one is teacher in here* (setiap orang bisa menjadi guru) adalah strategi yang sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara individual. Strategi ini memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan sebagai guru bagi kawan – kawannya. Dengan strategi ini siswa yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran aktif. Strategi *Role Playing* dan *Everygroup is teacher in here* adalah strategi yang dapat diterapkan pada materi yang memerlukan waktu lama untuk mempelajarinya, juga untuk materi yang bersifat sulit untuk dijelaskan secara ceramah karena memerlukan pemahaman yang jelas oleh siswa. Materi fotosintesis adalah materi pelajaran yang memerlukan penggambaran yang jelas agar siswa mudah untuk memahami materi. Materi ini juga menuntut keaktifan siswa sehingga strategi *Role Playing* dan *Everygroup is teacher* adalah strategi yang tepat digunakan dalam menyampaikan materi fotosintesis, karena kedua strategi ini mampu merangsang keaktifan siswa di kelas yang mana akan mempermudah siswa dalam memahami materi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil sebuah penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh Ririn Widiyati (2010) diketahui bahwa strategi *Role Playing* dapat meningkatkan 4 – 5 % motivasi belajar dan penguasaan konsep belajar Biologi. Sementara pada penelitian lain yang dilakukan oleh Siti Roqimah (2011) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran *Role Playing* mampu meningkatkan 16,94 % hasil belajar Biologi siswa dan peningkatan sebesar 4,9

untuk motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil dari sebuah penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Lilis Suryaningsih (2011) yang menyatakan bahwa strategi *Every one is teacher in here* mampu meningkatkan sebesar 15,78 % hasil belajar dan keaktifan siswa. Dalam penelitian ini digunakan strategi *Every Group is teacher in here* yang merupakan modifikasi dari strategi sebelumnya yaitu *Everyone is a teacher in here*.

Dari uraian di atas, peningkatan mutu pendidikan dapat ditandai dengan meningkatnya hasil belajar. Maka, untuk meningkatkan hasil belajar diperlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengadakan penelitian di SMP N 2 Simo Boyolali karena secara umum prestasi belajar siswa masih dalam taraf sedang sehingga peneliti berharap dengan strategi pembelajaran yang sesuai dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemikiran di atas peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“PERBANDINGAN HASIL BELAJAR BIOLOGI DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* DAN *EVERY GROUP IS TEACHER IN HERE* MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI BATANG SMP N 2 SIMO BOYOLALI 2011/2012”**.

B. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah di dalam penelitian dan mencegah terjadinya perluasan masalah serta mempermudah dalam memahami masalah, maka perlu adanya pembatasan sebagai berikut :

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 2 Simo Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah penerapan strategi pembelajaran aktif *Role Playing* dan *Everygroup is Teacher in here* pada pokok bahasan fotosintesis pada tumbuhan.

3. Parameter

Parameter dalam penelitian ini adalah hasil belajar dan keaktifan siswa kelas VIII SMP N 2 Simo Boyolali Tahun Ajaran 2011/2012 yang diperoleh dengan melakukan posttest setelah proses pembelajaran.

4. Materi Pokok

Materi pelajaran Biologi dibatasi dengan materi fotosintesis pada tumbuhan

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya di atas, maka masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar Biologi siswa kelas VIII SMP N 2 Simo Boyolali dengan strategi *Role Playing* dan *Everygroup is Teacher in Here?*

2. Bagaimanakah keaktifan siswa kelas VIII SMP N 2 Simo Boyolali terhadap pembelajaran kooperatif dengan strategi *Role Playing* dan *Everygroup is Teacher in Here*.

D. Tujuan penelitian

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *Role Playing* dan *Everygroup is Teacher in Here*
2. Mengetahui tingkat keaktifan siswa SMP N 2 Simo Boyolali dalam pembelajaran Biologi.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Bagi peneliti, menyampaikan informasi tentang pengaruh dari penerapan strategi pembelajaran *Role playing* dan *Everygroup is teacher in here* terhadap hasil belajar dan perbandingannya.
2. Bagi guru bidang studi khususnya Biologi dapat menjadikan kedua strategi tersebut sebagai salah satu alternatif proses belajar mengajar.
3. Bagi siswa dapat memberikan motivasi belajar, melatih kepercayaan diri, mengembangkan kemampuan dan berpendapat positif, dan menjadikan suasana belajar yang lebih menyenangkan.
4. Bagi sekolah yaitu memberikan tambahan refrensi dan pengetahuan baru guna kemajuan sekolah.