

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *ROLE PLAYING*  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA  
KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 5 SURAKARTA  
TAHUN AJARAN 2008/2009**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata I  
Program Studi Pendidikan Biologi



Oleh

**NURJANAH**

**A 420050 097**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2009**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar mengajar pada dasarnya adalah interaksi atau hubungan balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Oleh karena itu, guru dalam mengajar dituntut kesabaran, keuletan dan sikap terbuka di samping kemampuan dalam situasi belajar mengajar.

Salah satu kegiatan pendidikan adalah menyelenggarakan proses belajar mengajar. Belajar sebagai suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pemahaman, ketrampilan 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 keberadaannya 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 dan pengembangan ketrampilan 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 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.

Dalam memilih metode pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran (kelompok atau individu). Pada dasarnya tak ada metode pembelajaran yang ampuh, sebab setiap metode pembelajaran yang digunakan pasti punya kelebihan atau kelemahan; Oleh karena itu dalam pembelajaran bisa digunakan berbagai metode, sesuai dengan materi yang diajarkan.

Keefektifan metode mengajar digunakan hanya untuk mengetahui hasil belajar siswa bukan untuk mengukur guru. Rerata skor yang dicapai oleh siswa kemudian diambil sebagai suatu ukuran keefektifan pengajaran. Kemudian mungkin dikonsolidasikan untuk memberi data keefektifan guru di sekolah, baik sekolah di tingkat kabupaten, desa atau yang sesuai dengan kategori itu (Suparlan, 2005).

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru dan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surakarta 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 memperlihatkan 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.

Secara alami manusia selalu mengalami masalah dalam kehidupannya. Karena itu selayaknya 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).

Model ini (*role playing*) melatih penguasaan bahasa yang baik dan benar. Sepandai apapun seseorang akan diketahui melalui media bahasa baik tulisan maupun lisan. Penguatan kompetensi dalam berbahasa menjadikan siswa belajar IPA lebih dewasa dan matang di lingkungannya. Pelaku pembelajaran akan memiliki konsep yang tidak mudah hilang. Bermain peran juga merupakan atribut alat peraga aktivitas yang menarik biasanya diawali dengan kostum yang menyolok dan nyeleneh. Hal ini sangat mungkin dijadikan sebagai alat peraga bagi guru untuk menjelaskan suatu konsep, sebagai contoh macam warna dapat menunjuk konsep keberagaman dan persamaan (Anonim, 2007).

Bahwa bermain peran banyak dipakai dalam pengajaran karena kegiatan belajar dan mengajar dengan menggunakan metode ini sangat menyenangkan. Bermain peran bisa dilakukan dengan mengikuti dialog yang ada dalam

wacana, bisa berperan bebas sesuai dengan imajinasi, memerankan senang, sedih, bosan, marah, dan sebagainya (Anonim, 2008).

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 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:

**”EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS VII SMP MUHAMMADIYAH 5 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2008/2009”.**

## **B. Pembatasan Masalah**

1. Subjek Penelitian : Pembelajaran dengan *role playing*.
2. Objek Penelitian : Siswa kelas VII SMP MUHAMMADIYAH 5 SURAKARTA Tahun Ajaran 2008/2009.
3. Parameter Penelitian : Hasil belajar biologi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009 dengan beberapa aspek yaitu kognitif dan afektif dengan target nilai rata-rata tujuh.

## **C. Perumusan Masalah**

Dari judul penelitian di atas, dapat dibuat rumusan masalahnya yaitu, Apakah *role playing* efektif untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009?

## **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009.

## **E. Manfaat Penelitian**

1. Dapat menambah wawasan tentang efektivitas penggunaan *role playing* dalam 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.