

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATERI POKOK  
GOLONGANDARAH PADA MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS XI IPA  
SMA MUHAMMADIYAH 2 SURAKARTA  
TAHUN AJARAN 2009/2010**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna mencapai Derajat Sarjana S-1  
Program Studi Pendidikan Biologi



Oleh :

**Dwi Kincoko**  
**A 420 050 076**

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

**2010**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam kehidupan manusia, yang berasal dari hal-hal yang bersifat aktual menuju pada hal-hal yang ideal. Hal-hal yang bersifat ideal berhubungan dengan cita-cita yang secara langsung atau tidak langsung bertujuan pada sosok mengidamkan, ini semua berhubungan dengan tujuan pendidikan dan tujuan hidup (Redja Mulyahardjo, 2004). Dalam perspektif luas pendidikan merupakan upaya memanusiakan manusia agar menjadi manusia yang sebenarnya manusia. Dalam arti integratif, pendidikan dikaji secara historis, sosiologis, psikologis dan filosofis. Upaya pendidikan mencakup seluruh aktivitas pendidikan, sekaligus sistematikanya (Wiji Suwarno, 2006).

Dalam bidang pendidikan di sekolah peranan guru sangat penting. Kualitas kinerja guru sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Guru sebagai pendidik yang menduduki posisi strategis dalam rangka mengembangkan sumber daya manusia, dituntut untuk terus mengikuti perkembangannya konsep-konsep baru dalam dunia pembelajaran.

Banyak cara yang digunakan untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran. Namun demikian banyak dijumpai bukti yang memajukan bahwa mutu proses di sekolah kurang memuaskan. Untuk itu perlu adanya inovasi berbagai strategi pendekatan agar proses pembelajaran efektif dan

menyenangkan sehingga tujuan utama peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai optimal.

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilihat salah satunya dari proses pembelajaran yang berlangsung pada sekolah tersebut, baik metode maupun pendekatan yang digunakan. Proses pembelajaran di kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010 belum sepenuhnya optimal. Hal ini tampak pada proses pembelajarannya yang masih cenderung monoton dan masih berpusat pada guru, banyak siswa yang ramai pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa pasif dalam penerimaan informasi maupun dalam proses pembelajaran menganggap Biologi sebagai ilmu yang penuh hafalan. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih rendah. Metode maupun pendekatan yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga siswa kurang diarahkan dan berinteraksi dengan objek dan lingkungan dunia nyata siswa.

Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu penelitian tindakan yang akar permasalahannya muncul di kelas, dan dirasakan langsung oleh guru yang bersangkutan. Dalam hal ini pendidikan dapat memperbaiki produk-produk pembelajaran yang lebih efektif (Supardi, 2006).

Penelitian Tindakan Kelas adalah bagaimana guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu (Rochiati Wiriadmadja, 2006).

*Role Playing* sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk (a). mengali perasaannya, (b) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (c) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (d) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Hal ini akan bermanfaat bagi siswa terjun ke masyarakat kelak karena ia akan mendapat diri dalam suatu situasi di mana begitu banyak peran terjadi, lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja dan lain-lain (Hamzah B. Uno, 2007).

*Role Playing* siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sangsi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasikan situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini, anak dilengkapi dengan cara

yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok/individu (Oemar Hamalik, 2003).

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih luas permasalahan, yaitu dengan penelitian yang berjudul “PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* PADA MATERI POKOK GOLONGAN DARAH PADA MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS XI IPA SMA MUHAMMADIYAH 2 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2009/2010”.

## **B. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah, maka perlu dibatasi permasalahan sebagai berikut:

### **1. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah metode pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran).

### **2. Objek Penelitian**

Siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010.

### **3. Parameter**

Parameter yang digunakan dalam penelitian ini yaitu hasil belajar biologi pada materi pokok golongan darah pada manusia dari pembelajaran siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta

Tahun Ajaran 2009/2010 menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* dalam aspek kognitif, dan afektif.

Kompetensi Dasar yang ingin dicapai dalam aspek kognitif adalah yang sudah mencapai nilai 70.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana peningkatan hasil belajar pada materi pokok golongan darah pada manusia dengan menerapkan metode *Role Playing* pada siswa kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa Kelas XI IPA SMA Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010, melalui penerapan metode *Role Playing*.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa:

- a. Peningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru
- b. Membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif.
- c. Meningkatkan tanggung jawab dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran .

2. Bagi guru :

- a. Memberi informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif dalam mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Memberi wacana baru tentang pembelajaran aktif melalui metode pembelajaran *role playing*.

3. Bagi sekolah :

Untuk memberi informasi kepada kepala sekolah mengenai pentingnya variasi strategi pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar. Diharapkan pada masa yang akan datang tidak ada guru yang hanya bisa mengajar dengan metode ceramah.

4. Peneliti

Sebagai sarana untuk mempraktikkan teori yang diperoleh selama dibangku kuliah dengan kenyataan sehari-hari.