PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI PADA SISWA KELAS VIII A SMP MUHAMMADIYAH 2 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2009/2010

Skripsi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Pendidikan Biologi

Oleh:

WAHYUNI
A420 060 069

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2010

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hakikat pembelajaran adalah sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, pembelajaran memusatkan perhatian pada "bagaimana membelajarkan siswa" dan "apa yang dipelajari siswa" (Uno, 2008: 2).

Dalam hal ini, guru memegang peranan yang sangat penting terhadap berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran. Peranan guru sebagai manajer dalam kegiatan belajar di kelas sudah lama diakui sebagai salah satu faktor yang penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Guru sebagai tenaga profesional, dituntut tidak hanya mampu mengelola pembelajaran saja tetapi juga harus mampu mengelola kelas, yaitu menciptakan dan mempertahankan kondisi belajar yang optimal bagi tercapainya tujuan pengajaran. Seorang guru merupakan kunci sukses dalam peningkatan mutu pendidikan yang dapat megarahkan, mengatur, bertanggung jawab dan dapat menciptakan suasana yang mendorong siswa untuk dapat melaksanakan kegiatan-kegiatan di dalam kelas.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 1 Desember 2009 di SMP Muhammadiyah 2 Surakarta pada siswa kelas VIII A, menunjukkan bahwa

dalam proses pembelajaran biologi, guru belum menggunakan metode pembelajaran yang membuat siswa banyak beraktivitas. Kecenderungan guru yang masih menggunakan metode yang berpusat pada guru dalam penyampaian materi pelajaran. Beberapa kelemahan yeng terjadi pada saat pembelajaran dengan metode tersebut di antaranya: 1) mendorong siswa menjadi ramai dan malas belajar karena hanya berperan sebagai pendengar saja, 2) pada saat guru menjelaskan materi pelajaran, tidak semua siswa memperhatikan, hanya sebagian kecil siswa saja yang mau memperhatikan sedangkan yang lainnya asyik dengan kegiatan mereka, misalnya berbicara sendiri dengan temannya, bermain dengan teman semejanya, membaca buku lain selain buku pelajaran bahkan ada siswa yang sampai mengantuk sehingga mereka tidak paham tentang apa yang telah dijelaskan oleh gurunya, 3) ketika guru memberikan pertanyaan, hanya beberapa siswa saja yang dapat menjawab, itupun hanya siswa yang mau memperhatikan penjelasan guru, 4) siswa kurang aktif, dalam hal ini siswa masih takut untuk mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapatnya. Secara keseluruhan dari 41 siswa, hanya 25 % yang bertindak aktif, sedangkan yang lainnya pasif. Model pembelajaran dengan metode ceramah ini mengakibatkan siswa tidak termotivasi dan menganggap biologi sebagai pelajaran yang membosankan.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Oleh sebab itu, motivasi sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar, sebab seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu,

akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Sebaliknya, apabila anak kurang atau tidak mempunyai motivasi untuk belajar, maka anak tidak tahan lama belajar. Anak mudah tergoda untuk mengerjakan hal lain dan bukan belajar. Hal inilah yang dapat mempengaruhi kurang maksimalnya hasil belajar yang dicapai siswa.

Hasil tes biologi pada siswa kelas VIII A SMP Muhammadiyah 2 Surakarta pada kegiatan pratindakan oleh penulis, menunjukkan bahwa hasil tes biologi yang dicapai masih tergolong rendah. Dari keseluruhan siswa kelas VIII A yang berjumlah 41 siswa, yang memenuhi ketuntasan belajar 18 siswa (43,9 %) sedangkan yang tidak memenuhi ketuntasan belajar 23 siswa (56 %). Adapun Standar Ketuntasan Minimal (SKM) untuk IPA Biologi kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta adalah 65,00.

Berdasarkan observasi diketahui bahwa faktor penyebab rendahnya hasil belajar biologi siswa kelas VIII A adalah faktor dari siswa sendiri dan faktor dari guru bidang studi. Adapun faktor penyebab dari siswa adalah siswa kurang termotivasi untuk belajar karena model pembelajaran yang diterapkan guru kurang menarik. Hal ini dapat membuat siswa merasa bosan, sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan kurang, yang pada akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Sedangkan dari faktor guru, kurangnya kreativitas guru dalam mempersiapkan pembelajaran yang akan dilakukan. Sebaiknya seorang guru sebelum melakukan suatu proses pembelajaran di kelas dituntut terlebih dahulu untuk dapat memahami keadaan siswanya, dengan demikian guru tahu betul apa yang dibutuhkan oleh

siswanya sehingga guru dapat menentukan strategi yang cocok dan sesuai dengan siswanya tersebut. Secara umum, siswa akan terangsang untuk belajar apabila melihat situasi belajar mengajar cenderung memuaskan sesuai dengan kebutuhannya. Kebutuhan akan belajar pada siswa akan mendorong timbulnya motivasi dari dalam dirinya, sedangkan stimulus dari guru mendorong timbulnya motivasi dari luar dirinya. Hal ini sangat perlu dilakukan karena akan berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan nanti, terutama untuk siswa SMP.

Menurut Bradway dan Hill (2003: 211), anak-anak usia SMP merupakan masa di mana anak telah memasuki masa remaja. Anak-anak seusia tersebut terlihat unik, meskipun secara fisik anak mengalami suatu pertumbuhan, tetapi keadaan kejiwaan anak masih kekanak-kanakan. Hal ini terlihat pada kecenderungan anak yang masih ingin bermain dengan teman-teman sebayanya, ingin selalu menjadi pusat perhatian dengan cara mereka masih suka berakting di depan teman-temannya agar selalu diperhatikan dan di samping itu anak masih suka berimajinasi dengan membayangkan diri menjadi seperti tokoh idolanya.

Berdasarkan hal tersebut, maka seorang guru harus bisa menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP, di mana keinginan bermain anak yang masih kuat. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah strategi pembelajaran *Role Playing.* Dalam model pembelajaran ini, di samping siswa menerima materi, juga diajak untuk bermain tetapi dalam hal belajar. Adanya

kegiatan bermain tersebut diharapkan dapat meningkatkan keinginan belajar dan kesenangan siswa dalam proses belajar mengajar. Keinginan untuk belajar inilah yang disebut motivasi, karena belajar akan lebih efektif apabila dilakukan pada kondisi yang menyenangkan dan menimbulkan antusiasme. Strategi pembelajaran *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Melalui kegiatan bermain peran, siswa diajak untuk memasuki diri orang lain dan perilakunya seperti orang yang diperankannya, sehingga siswa akan memperoleh pengetahuan tentang tokoh yang diperankannya tersebut, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dibahas.

Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 tahun atau yang lebih tua menyenangi penggunaan strategi ini, karena berkenaan dengan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain, peran guru menerima peran non interpersonal di dalam kelas sedangkan siswa menerima karakter, perasaan dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus. Dalam hal ini siswa dapat bertindak dan mengekpresikan perasaan dan pendapatnya (Hamalik, 2003 : 214).

Metode bermain peran (*Role Playing*) banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan memberikan suasana yang menggembirakan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pelajaran, dengan demikian kesan yang didapatkan siswa tentang materi pelajaran yang

sedang dipelajari lebih kuat, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka diadakanlah penelitian yang berjudul: "**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI PADA SISWA KELAS VIIIA SMP MUHAMMADIYAH 2 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2009/2010**".

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Subjek Penelitian

   Siswa kelas VIII A SMP Muhammadiyah 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2009/2010.

2. Objek Penelitian

   Pembelajaran biologi dengan menggunakan strategi pembelajaran *Role Playing*.

3. Parameter

   Parameter yang digunakan adalah peningkatan motivasi dan hasil belajar biologi siswa.

C. Perumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat dibuat suatu rumusan masalah yaitu:

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi belajar biologi pada siswa kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 2 Surakarta tahun pelajaran 2009/2010?
2. Apakah penerapan strategi pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar biologi pada siswa kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 2 Surakarta tahun pelajaran 2009/2010?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan motivasi belajar biologi dengan diterapkan strategi pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 2 Surakarta tahun pelajaran 2009/2010.
2. Meningkatkan hasil belajar biologi dengan diterapkan strategi pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas VIIIA SMP Muhammadiyah 2 Surakarta tahun pelajaran 2009/2010.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

   Sebagai bahan masukan pertimbangan khususnya bagi SMP Muhammadiyah 2 Surakarta dalam rangka perbaikan proses pembelajaran di sekolah. Dengan adanya strategi pembelajaran yang baik diharapkan mampu mewujudkan siswa yang cerdas dan berprestasi.

2. Bagi Guru Biologi

Dapat menambah wawasan khususnya bagi guru biologi mengenai efektivitas penggunaan strategi pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi siswa.

3. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman mengenai pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Role Playing* sehingga diharapkan siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran khususnya biologi, dapat bersikap aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.