

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* MELALUI  
PENDEKATAN BERBASIS PROBLEM (*PROBLEMS BASED APPROACH*)  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA  
KELAS X2 SMA AL ISLAM I SURAKARTA  
TAHUN PELAJARAN 2007/2008**



Skripsi

Oleh:

**NUR HALIMAH**

**K. 4304038**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2009**

## ABSTRAK

**Nur Halimah. PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* MELALUI PENDEKATAN BERBASIS PROBLEM (*PROBLEMS BASED APPROACH*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS X2 SMA AL ISLAM I SURAKARTA TAHUN AJARAN 2007/2008.** Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas sebelas Maret Surakarta, April 2009.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar biologi siswa menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* melalui pendekatan berbasis problem (*problems based approach*) pada siswa kelas X2 SMA Al Islam I Surakarta tahun ajaran 2007/2008.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dimulai dengan identifikasi permasalahan yang ada di kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas X2 SMA Al Islam I Surakarta tahun pelajaran 2007/2008. Objek penelitian adalah proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* melalui pendekatan berbasis problem (*problems based approach*). Data diperoleh dari kajian dokumen, observasi, wawancara, angket, dan tes evaluasi kognitif. Validasi data menggunakan teknik triangulasi metode yaitu angket, observasi, dan tes. Teknik analisis data adalah dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan tindakan yang berupa penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan metode *Role Playing* melalui pendekatan berbasis problem (*problems based approach*), pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi untuk tindakan berikutnya.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode *Role Playing* melalui pendekatan berbasis problem (*problems based approach*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ranah kognitif diukur dari evaluasi siklus I dan siklus II dengan rata-rata nilai pada siklus I sebesar 61,90 dan pada siklus II sebesar 83,65. Hasil angket afektif rata-rata siklus I sebesar 63,29% dan siklus II sebesar 87,85%. Hasil observasi ranah psikomotor rata-rata siklus I sebesar 71,44% dan siklus II sebesar 85,3%. Hasil data tambahan berupa angket kepuasan siswa terhadap metode *Role Playing* siklus I sebesar 78,41% dan siklus II sebesar 81,78% dan *performance* guru siklus I sebesar 61% dan siklus II sebesar 83,5%. Hasil tersebut menunjukkan penerapan pembelajaran metode *Role Playing* melalui pendekatan berbasis problem (*problems based approach*) dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas X2 SMA Al Islam I Surakarta tahun pelajaran 2007/2008.

**BAB I**  
**PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

Pembangunan di bidang pendidikan mulai berkembang pesat sehingga bukan hanya menyampaikan materi pelajaran tetapi juga diharapkan mampu memprediksikan berbagai jenis penguasaan bahan sekaligus menemukan cara-cara yang cepat dan tepat agar dapat dipelajari secara tuntas oleh siswa. Pendidikan merupakan usaha yang disengaja baik secara langsung ataupun tidak langsung yang bertujuan membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan diri. Pendidikan sebagai sumber daya insani sepatutnya mendapat perhatian intensif dan berkesinambungan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan.

Suharsimi (2006: 1) menyatakan “Standar Nasional Pendidikan (2005) selalu berupaya menyempurnakan kompetensi profesional guru karena pada praktik sehari-hari guru terkesan lebih mengutamakan mengajar secara mekanistik dan melupakan tugas mendidik”. Guru sebagai tenaga pendidik memiliki peran penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Peran penting guru salah satunya adalah menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses pembelajaran. Peningkatan ataupun perbaikan terhadap hasil belajar siswa tidak boleh bersifat memaksa ataupun melalui bantuan pihak lain, melainkan guru menemukan suatu cara untuk membuat siswa menjadi aktif belajar. Keaktifan siswa dapat dimunculkan dengan berbagai cara, salah satunya adalah melakukan inovasi terhadap cara penyampaian pembelajaran atau disebut juga metode pembelajaran.

Metode pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar dan merupakan salah satu parameter utama keberhasilan guru dalam mengajar. Yamin (2007: 145) menyatakan “Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi instruksional yang berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu”. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi tercapainya sasaran belajar sehingga guru perlu memilih metode yang tepat dari sekian banyak metode. Pemilihan

metode pembelajaran tidak hanya didasarkan pada kebiasaan, melainkan pada bagaimana cara membuat siswa menjadi aktif dan memiliki minat belajar tinggi.

Hasil observasi dikelas X2 SMA Al Islam I Surakarta menunjukkan bahwa pembelajaran biologi di kelas X2 menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Metode pembelajaran yang selalu sama pada setiap pokok materi menjadikan kelas X2 menjadi pasif. Kelas X2 dapat dikatakan pasif selama proses pembelajaran karena dari keseluruhan siswa, lebih dari 50% menunjukkan kondisi pasif. Kondisi pasif siswa adalah mengantuk sebesar 11,90%, ramai sebesar 9,52%, malas sebesar 16,67%, dan tidak memperhatikan sebesar 16,67%. Sikap pasif lainnya adalah lebih dari 30% siswa tidak membuka buku pelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak bertanya pada guru ketika diberi kesempatan namun tidak mampu menjawab ketika diberi pertanyaan pada akhir pembelajaran. Hasil penyebaran angket afektif awal menunjukkan rendahnya minat belajar siswa, yaitu sebesar 68,45. Keaktifan dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang rendah menyebabkan rendahnya hasil belajar yang dimiliki siswa. Identifikasi lebih lanjut adalah melalui hasil tes kemampuan awal pokok bahasan pencemaran lingkungan dan upaya mengatasinya dengan nilai rata-rata yaitu 53,45 dan belum mencapai Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) biologi yang telah ditetapkan SMA Al Islam I Surakarta sebesar 60. Hal ini ditunjukkan dari 42 siswa yang mengerjakan tes kemampuan awal, 27 siswa (64,29%) memperoleh nilai di bawah batas tuntas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kelas X2 memerlukan suatu langkah perbaikan dalam proses penyampaian pembelajaran.

Salah satu solusi yang dapat ditempuh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan variasi pembelajaran melalui suatu strategi pembelajaran aktif atau disebut juga *active learning*. Mudjiman (2006: 54) berpendapat "Belajar aktif merupakan cara yang baik untuk membekali siswa dalam rangka meningkatkan kemampuan belajar mandiri yang bermanfaat pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun selepas pendidikan formalnya".

Pembelajaran aktif dapat dilakukan dengan kegiatan menghadapi suatu bentuk permasalahan. Pembelajaran yang bertujuan untuk memecahkan

permasalahan dapat direkayasa dalam suatu bentuk peran tertentu. ”Teknik bermain peran atau *Role Playing* merupakan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata” (Sudjana, 2001: 134). *Role Playing* sebagai sebuah metode pembelajaran aktif, memiliki dimensi pendidikan personal dan sosial sehingga dapat memotivasi siswa menemukan pengetahuan dan menyelesaikan suatu bentuk permasalahan dalam suatu bentuk kerjasama sosial.

Zaini (2002: 96) berpendapat ”Pendekatan berbasis masalah atau *Problems Based Approach* memotivasi siswa untuk meneliti informasi yang spesifik untuk sampai pada kesimpulan yang belum ditetapkan sebelumnya serta mencari suatu pengetahuan baru berdasarkan contoh permasalahan nyata”. Pembelajaran *Role Playing* melalui pendekatan berbasis masalah (*problems based approach*) menuntun siswa untuk dapat aktif dan kreatif menggali dan mempelajari materi secara mandiri dan terorganisasi sehingga metode tersebut dinilai mampu menjadi salah satu solusi bagi proses pembelajaran dikelas X2.

Penggunaan metode *Role Playing* melalui pendekatan berbasis problem (*problems based approach*) sebagai metode penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu variasi metode pembelajaran biologi yang dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas X2 SMA Al Islam I Surakarta. Latar belakang diatas memotivasi peneliti untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas X2 SMA Al Islam I Surakarta tahun pelajaran 2007/2008 dengan judul **“PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* MELALUI PENDEKATAN BERBASIS PROBLEM (*PROBLEMS BASED APPROACH*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA KELAS X2 SMA AL ISLAM I SURAKARTA TAHUN PELAJARAN 2007/2008”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran masih rendah sehingga perlu dilakukan penggunaan variasi metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa.
2. Kurangnya variasi dalam penggunaan metode pembelajaran sehingga perlu diupayakan penggunaan variasi metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

#### **1. Subjek Pembelajaran**

Subjek pembelajaran adalah siswa kelas X2 Sekolah Menengah Atas (SMA) Al Islam I Surakarta tahun pelajaran 2007/2008.

#### **2. Objek Pembelajaran**

Objek pembelajaran dibatasi pada :

1. Metode mengajar yang digunakan dibatasi pada metode *Role Playing* melalui pendekatan berbasis problem (*problems based approach*) sebagai metode penelitian.
2. Penyampaian materi pelajaran dibatasi pada salah satu pokok bahasan pelajaran Biologi, yaitu pokok bahasan pencemaran lingkungan dan upaya mengatasinya.
3. Penilaian hasil belajar siswa meliputi pengukuran melalui kegiatan observasi, penyebaran angket, dan tes.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah metode pembelajaran *Role Playing* melalui pendekatan berbasis problem (*problems based approach*) dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas X2 SMA Al Islam I Surakarta tahun pelajaran 2007/2008?

### **E. Tujuan**

Sesuai dengan perumusan masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar biologi siswa kelas X2 SMA Al Islam I Surakarta tahun pelajaran 2007/2008 menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* melalui pendekatan berbasis problem (*problems based approach*).

## **F. Manfaat**

Hasil yang telah tercapai diharapkan bermanfaat untuk beberapa pihak, antara lain:

### **1. Guru**

- a. Menyajikan sebuah variasi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan pembelajaran.
- b. Menambah kinerja guru dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

### **2. Siswa**

- a. Meningkatkan hasil belajar biologi siswa melalui metode *Role Playing* melalui pendekatan berbasis problem (*problems based approach*) sebagai metode penelitian.
- b. Memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran.

### **3. Sekolah**

- a. Memotivasi sekolah untuk menyusun program peningkatan hasil belajar biologi pada tahun berikutnya.
- b. Hasil yang diperoleh dapat dijadikan salah satu alternatif dalam proses perbaikan pembelajaran secara menyeluruh.



**BAB V**  
**SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN**

## **A. SIMPULAN**

Berdasarkan penerapan pembelajaran metode *Role Playing* melalui pendekatan berbasis problem (*problems based approach*) pada proses pembelajaran siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran metode *Role Playing* melalui pendekatan berbasis problem (*problems based approach*) dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa.

## **B. IMPLIKASI**

### **1. Implikasi Teoritis**

Hasil penelitian secara teoritis dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan penelitian tindakan kelas dan dapat dijadikan upaya bersama antara sekolah, guru dan peneliti yang lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

### **2. Implikasi Praktis**

Hasil penelitian secara praktis dapat diterapkan pada kegiatan belajar mengajar di SMA Al Islam I Surakarta, yakni bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan adanya upaya penerapan metode pembelajaran yang tepat.

## **C. SARAN**

### **1. Guru**

- a. Guru hendaknya mengkaji lebih dalam permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Guru hendaknya lebih aktif terhadap penggunaan variasi metode dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai siswa akan lebih optimal.

### **2. Siswa**

- a. Hendaknya siswa dapat memberikan respon yang baik terhadap guru dalam menerapkan penggunaan metode pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Hendaknya siswa meningkatkan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa.
3. Sekolah
- a. Perlu adanya penambahan variasi dalam penyampaian pembelajaran sehingga dapat lebih maksimal dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah.
  - b. Sekolah perlu membuka diri terhadap berbagai lembaga pendidikan maupun instansi lain untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.