

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE
BERMAIN PERAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN KONSEP
TERHADAP HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA
PADA MATERI POKOK SEL
DI SMA NEGERI 8 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**LENNI HERNITA
73059**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN BIOLOGI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

ABSTRAK

Lenni Hernita: Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Aktif Tipe Bermain Peran Menggunakan Pendekatan Konsep terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa pada Materi Pokok Sel di SMA Negeri 8 Padang.

Rendahnya hasil belajar biologi siswa menuntut guru untuk memilih strategi pembelajaran yang sesuai, apalagi untuk materi pelajaran yang dinilai sulit oleh sebagian besar siswa, seperti materi pokok sel. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah model pembelajaran aktif tipe bermain peran dengan menggunakan pendekatan konsep. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran aktif tipe bermain peran menggunakan pendekatan konsep berpengaruh terhadap hasil belajar biologi siswa pada materi pokok sel di SMA Negeri 8 Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan populasi siswa kelas XI IPA SMA Negeri 8 Padang yang terdaftar pada tahun 2010/2011 sebanyak 3 kelas, sedangkan sampel adalah kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *randomized control group posttest only design*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berupa soal objektif pilihan ganda sebanyak 40 butir soal. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis perbedaan dua rata-rata atau uji t.

Dari hasil penelitian, didapatkan rata-rata hasil belajar biologi siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil belajar siswa pada kelas kontrol, dimana pada kelas eksperimen rata-rata nilai tes akhir adalah 67,16, sedangkan pada kelas kontrol 58,26. Dari hasil analisis data menggunakan uji t didapatkan harga t_{hitung} 3,63 dan t_{tabel} 2,00. Dari harga t tersebut terlihat bahwa harga $t_{hitung} > t_{tabel}$, artinya hipotesis diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran aktif tipe bermain peran menggunakan pendekatan konsep memberikan pengaruh positif yang berarti terhadap hasil belajar biologi siswa pada materi pokok sel di SMA Negeri 8 Padang.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Aktif Tipe Bermain Peran Menggunakan Pendekatan Konsep terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa pada Materi Pokok Sel di SMA Negeri 8 Padang”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam di Universitas Negeri Padang.

Dalam penelitian dan penulisan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat arahan, bantuan, dorongan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Helendra, M.S., sebagai dosen pembimbing I dan penasehat akademis.
2. Ibu Dr. Zulyusri, M.P., sebagai dosen pembimbing II.
3. Bapak Prof. Dr. Lufri, M.S., Ibu Dr. Linda Advinda, M. Kes., dan Ibu Dra. Heffi Alberida, M.Si., sebagai dosen penguji.
4. Ibu Dr. Hj. Ulfa Syukur, M.Si., sebagai Ketua Jurusan Biologi FMIPA UNP.
5. Bapak/Ibu staf pengajar Jurusan Biologi FMIPA UNP.
6. Karyawan Tata Usaha Jurusan Biologi FMIPA UNP.
7. Bapak Drs. H. Djanawir, sebagai Kepala SMA Negeri 8 Padang.

8. Ibu Mailizarni, S.Pd. dan Dra. Yenny Syofia, sebagai guru biologi kelas XI IPA SMA Negeri 8 Padang.
9. Majelis Guru, Karyawan/i Tata Usaha, dan siswa di SMA Negeri 8 Padang.
10. Rekan-rekan mahasiswa khususnya mahasiswa program studi pendidikan biologi angkatan 2006.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Semoga semua arahan, bantuan, dorongan, petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari skripsi ini masih belum sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Atas kritik dan saran yang diberikan penulis ucapkan terima kasih. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca.

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Asumsi Penelitian.....	8
F. Hipotesis.....	8
G. Tujuan Penelitian.....	8
H. Kegunaan Penelitian.....	9
I. Definisi Operasional.....	9
BAB II. KERANGKA TEORITIS	
A. Kajian Teori.....	12
1. Belajar dan pembelajaran	12
2. Pembelajaran konvensional.....	14
3. Strategi pembelajaran aktif.....	15
4. Model pembelajaran aktif tipe bermain peran.....	17

5. Pendekatan konsep dalam model pembelajaran aktif.	20
6. Hasil belajar	22
7. Hubungan model pembelajaran aktif tipe bermain peran menggunakan pendekatan konsep dengan hasil belajar.....	24
B. Kerangka Konseptual.....	26
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	27
B. Populasi dan Sampel.....	27
C. Variabel dan Data	29
D. Prosedur Penelitian	30
E. Instrumen Penelitian	32
F. Teknik Analisis Data	36
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	40
B. Analisis Data.....	41
C. Pembahasan	42
D. Kendala dan Keterbatasan dalam Penelitian.....	47
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	48
B. Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian <i>Randomized Control Group Posttest Only Design</i>	27
2. Distribusi Jumlah Siswa dan Nilai Rata-rata Tes Awal Mata Pelajaran Biologi Kelas XI IPA Semester 1 pada Materi Pokok Sel SMA Negeri 8 Padang Tahun Pelajaran 2010/2011.....	28
3. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol...	31
4. Perhitungan Nilai Rata-rata, Varians, dan Standar Deviasi Kelas Sampel.....	40
5. Hasil Uji Normalitas pada Kelas Sampel.....	41
6. Hasil Uji Homogenitas pada Kelas Sampel.....	41
7. Hasil Uji Hipotesis pada Kelas Sampel.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	52
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	65
3. Bahan Ajar Sel.....	77
4. Media <i>Powerpoint</i>	97
5. Skrip Bermain Peran.....	108
6. Lembar Kegiatan Siswa.....	117
7. Kisi-kisi Soal Uji Coba	120
8. Lembar Soal Uji Coba.....	127
9. Lembar Soal Tes Akhir.....	135
10. Kunci Jawaban Tes Akhir.....	141
11. Distribusi Jawaban Soal Uji Coba.....	142
12. Analisis Indeks Kesukaran dan Daya Beda Soal Uji Coba.....	143
13. Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba.....	145
14. Data Tes Akhir.....	146
15. Analisis Uji Normalitas Kelas Sampel.....	147
16. Uji Homogenitas	149
17. Uji Hipotesis.....	150
18. Dokumentasi Pelaksanaan Model Pembelajaran Aktif Tipe Bermain Peran Menggunakan Pendekatan Konsep.....	152
19. Tabel Distribusi Nilai Z.....	155
20. Tabel Distribusi Nilai Kritis L untuk Uji Lilliefors.....	156
21. Tabel Nilai Persentil untuk Distribusi F.....	157

22. Tabel Nilai Persentil untuk Distribusi t.....	159
23. Lembar Validasi Soal.....	160
24. Lembar Validasi Media	161
25. Lembar Validasi Bahan Ajar.....	162
26. Surat Izin Penelitian dari FMIPA UNP.....	163
27. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang.....	164
28. Surat Keterangan Izin Penelitian dari SMA Negeri 8 Padang.....	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Biologi merupakan salah satu cabang sains yang mempelajari makhluk hidup dengan segala aspek yang menyertainya, mulai dari proses biokimia di dalam sel sampai pada tingkat ekosistem hingga perubahan iklim global. Tidak diragukan lagi materi pelajaran biologi sangat kaya dengan konsep. Sebagian besar materi pelajaran biologi membahas tentang makhluk hidup atau bagian tubuh makhluk hidup yang mikroskopis sehingga tidak bisa diamati tanpa menggunakan alat bantu. Selain itu dalam pelajaran biologi sering digunakan istilah-istilah yang pada umumnya berupa istilah latin yang memiliki pengertian yang spesifik.

Karakteristik materi pelajaran biologi seperti yang disebutkan di atas terkadang membuat sebagian besar siswa menganggap bahwa pelajaran biologi sulit, kurang menarik dan bersifat hafalan, contohnya materi pelajaran tentang sel. Banyak siswa yang menganggap materi ini kurang menarik karena tidak bisa teramati langsung di alam. Apalagi sarana penunjang seperti alat peraga yang tidak lengkap dan terbatas jumlahnya. Beragamnya jenis organel sel dengan nama, karakteristik dan fungsinya masing-masing juga membuat siswa menilai materi ini sulit dan susah untuk diingat.

Anggapan siswa terhadap materi pelajaran tersebut terbukti dari wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 4 Desember 2009 dengan siswa kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 SMA Negeri 8 Padang tahun pelajaran 2009/2010 yang telah mempelajari materi pelajaran tentang sel. Sebagian besar siswa menyatakan

materi tentang sel tersebut sulit karena bersifat hafalan dan tidak bisa teramati secara langsung di alam. Selain itu, pada materi tentang sel dibahas berbagai macam bagian dan organel sel yang membuat siswa susah untuk membedakan dan mengingatnya.

Berdasarkan wawancara penulis dengan salah seorang guru mata pelajaran biologi di SMA Negeri 8 Padang yaitu Ibu Mailizarni, S.Pd. pada tanggal 4 Desember 2009, diketahui bahwa biasanya dalam mengajarkan materi pokok sel guru menggunakan metode ceramah dan diskusi dengan menggunakan lembar kegiatan siswa, yang terkadang dibantu dengan media pembelajaran seperti *slide powerpoint*. Dengan cara tersebut siswa memang dapat memahami materi pelajarannya, akan tetapi karena selama proses pembelajaran siswa cenderung pasif, maka materi pelajaran tidak berkesan dalam ingatan siswa. Pada akhirnya hal tersebut menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa SMA Negeri 8 Padang tersebut dapat terlihat dari nilai rata-rata ulangan harian 1 biologi pada materi pokok sel semester 1 siswa kelas XI IPA tahun pelajaran 2009/2010 yang terdiri dari dua kelas yaitu 50,33, sementara kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan guru biologi di sekolah ini adalah 60. Hal ini menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan dalam pembelajaran. Rendahnya hasil belajar siswa ini diduga akibat kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Seharusnya dalam pembelajaran terutama pada materi pokok sel, guru lebih mengupayakan agar siswanya aktif secara fisik maupun mental sehingga bisa meresapi, memahami, dan lebih lama mengingat materi pelajarannya. Hal tersebut

bisa dilakukan guru dengan merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah model pembelajaran aktif. Model pembelajaran aktif merupakan kegiatan pembelajaran yang didesain untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Silberman (2006: 9) bahwa pembelajaran yang dapat membuahkan hasil belajar yang berkelanjutan hanyalah kegiatan belajar aktif. Agar belajar menjadi aktif, siswa harus menggunakan otak untuk mengkaji gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat, penuh gairah, dan bergerak aktif.

Model pembelajaran aktif terdiri dari berbagai tipe, seperti *bowling campus*, *firing line*, *giving question and getting answer*, dll. Salah satunya adalah tipe bermain peran (*role playing*). Menurut Sukarno (2008: 2) model bermain peran merupakan sebuah pembelajaran yang pada tingkatan dasar (*perceptual learning*) siswa belajar melalui penginderaan dan pengamatan simbol-simbol dan pada tingkatan konsepsional (*conceptual learning*) siswa akan menyimpulkan konsep sendiri yang sebelumnya abstrak menjadi konkrit, melalui serangkaian kegiatan yang dapat dilihat, didengar, dan diperankan dari awal hingga akhir.

Model pembelajaran aktif tipe bermain peran memiliki banyak kelebihan sehingga cocok diterapkan pada materi pelajaran biologi, terutama materi pokok sel yang dianggap kurang menarik dan susah untuk diingat. Menurut Djamarah dan Zain (2002 dalam Anonim a. 2010: 2) bermain peran dapat melatih siswa untuk memahami dan mengingat isi bahan pelajaran karena siswa harus memahami dan menghayati isi cerita secara keseluruhan terutama untuk materi

yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingat siswa terhadap materi pelajaran lebih tahan lama. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rustaman (2003: 130) bahwa dengan bermain peran siswa mendapat kesempatan terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga siswa akan lebih memahami konsep dan lama mengingat pelajarannya. Selain itu, menurut Gilstrap (1992 dalam Hasibuan dan Moedjiono. 2006: 29) "bermain peran dapat menimbulkan respons positif dari siswa yang lamban, kurang cakap, dan kurang motivasi. Selain itu dapat memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa dan melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisis proses", sedangkan Sukarno (2008: 2) berpendapat bahwa "bermain peran menunjukkan bahwa *learning is fun* karena dalam pembelajaran siswa melakukan aktivitas dan kegiatan yang menyenangkan".

Model bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran aktif yang efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa. Salwimar (2008) menemukan bahwa dengan bermain peran ketertarikan siswa terhadap pelajaran biologi semakin meningkat sehingga aktivitas belajar biologi siswa juga meningkat. Prasetyo (2000) menemukan bahwa model bermain peran memperlihatkan adanya peningkatan rasa senang, antusias, dan keaktifan siswa selama pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar biologi siswa sebesar 36,14%. Dalam penelitiannya Prasetyo (2000) hanya meneliti model bermain peran saja tanpa digabungkan dengan teknik lain sehingga di awal penelitiannya ditemukan kendala, seperti kurangnya kesiapan siswa yang memainkan peran tentang materi pelajarannya dan keaktifan siswa yang tidak memainkan peran masih rendah.

Oleh karena itu, agar siswa lebih siap dan memahami konsep-konsep materi pelajaran dalam bermain peran dengan baik, maka guru dapat menggunakan pendekatan konsep. Pendekatan konsep ini dipilih karena karakteristik materi pokok sel yang memuat banyak konsep dan tidak dapat teramati secara langsung di alam. Dengan digunakannya pendekatan konsep tersebut siswa akan lebih terarah dalam memahami materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Lufri (2007: 26) bahwa pendekatan konsep dapat mengarahkan siswa untuk memahami konsep dengan benar. Rasyid (1996: 7) menyatakan bahwa pendekatan konsep dilaksanakan dengan menunjukkan atau mengenalkan pengertian serta ciri-ciri dari suatu benda atau objek yang berhubungan dengan konsep yang akan dikenalkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara memperlihatkan gambar, mengenalkan ciri, membuat pengertian tentang gambar atau objek, serta membuat kesimpulan dan batasan pengertian konsep itu kepada siswa. Penggunaan pendekatan konsep dalam model bermain peran ini ditekankan pada tahap awal bermain peran, ketika guru menjelaskan konsep-konsep materi pelajaran yang sekaligus sebagai pendeskripsian tokoh-tokoh yang akan diperankan siswa nantinya. Diharapkan dengan pendekatan konsep ini siswa akan lebih siap dan mudah mencerna materi pelajaran.

Penggunaan pendekatan konsep dalam pembelajaran aktif telah pernah diteliti sebelumnya, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Ayu (2009) dan Wahyuni (2009). Ayu (2009) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konsep memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Wahyuni (2009) mengemukakan bahwa

penggunaan pendekatan konsep dalam pembelajaran aktif juga memberikan pengaruh berarti dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Walaupun telah ada yang melakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran bermain peran dan pendekatan konsep dalam model pembelajaran namun belum ada yang meneliti model pembelajaran aktif tipe bermain peran yang dikombinasikan dengan penggunaan pendekatan konsep pada materi pokok sel. Melalui model pembelajaran aktif tipe bermain peran dengan menggunakan pendekatan konsep siswa akan dibimbing untuk memahami konsep-konsep pelajaran, kemudian siswa memerankannya di dalam kelas, sehingga pembelajaran akan lebih berkesan tanpa mengabaikan penguasaan konsep. Seiring dengan meningkatnya aktivitas dan kesan siswa inilah diharapkan hasil belajar yang diperoleh siswa juga akan meningkat.

Di SMA Negeri 8 Padang model pembelajaran aktif tipe bermain peran menggunakan pendekatan konsep dalam pembelajaran biologi khususnya pada materi pokok sel belum pernah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan uraian di atas maka penulis telah melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Aktif Tipe Bermain Peran Menggunakan Pendekatan Konsep terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa pada Materi Pokok Sel di SMA Negeri 8 Padang".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya:

1. Kurangnya ketertarikan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran biologi yang biasa dilaksanakan guru.
2. Materi pelajaran tentang sel dianggap sulit dan kurang berkesan dalam ingatan siswa.
3. Hasil belajar biologi siswa masih rendah karena banyak siswa yang belum mencapai KKM.
4. Model pembelajaran aktif tipe bermain peran yang digunakan sejauh ini memiliki kendala seperti masih kurangnya kesiapan dan keaktifan siswa dalam bermain peran.

C. Batasan Masalah

Masalah di SMA Negeri 8 Padang yang diidentifikasi pada penelitian ini dipecahkan melalui penggunaan model pembelajaran aktif tipe bermain peran menggunakan pendekatan konsep pada materi pokok sel.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran aktif tipe bermain peran menggunakan pendekatan konsep terhadap hasil belajar biologi siswa pada materi pokok sel di SMA Negeri 8 Padang ?”.

E. Asumsi Penelitian

Sebagai dasar penelitian ini penulis mengemukakan asumsi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran aktif tipe bermain peran menggunakan pendekatan konsep dapat diterapkan guru dalam pembelajaran biologi di SMA Negeri 8 Padang, khususnya pada materi pokok sel.
2. Siswa bisa bermain peran dalam pembelajaran, khususnya pada materi pokok sel.
3. Jika siswa terlibat langsung dalam bermain peran pada pembelajaran, maka materi pelajaran khususnya materi pokok sel akan mudah dipahami, diingat dan berkesan bagi siswa.

F. Hipotesis

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh positif berarti dari penggunaan model pembelajaran aktif tipe bermain peran menggunakan pendekatan konsep terhadap hasil belajar biologi siswa pada materi pokok sel di SMA Negeri 8 Padang .

G. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai penulis pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran aktif tipe bermain peran menggunakan pendekatan konsep terhadap hasil belajar biologi siswa pada materi pokok sel di SMA Negeri 8 Padang.

H. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna:

1. Sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di SMA Negeri 8 Padang.
2. Sebagai informasi bagi guru mengenai pengaruh model pembelajaran aktif tipe bermain peran menggunakan pendekatan konsep.
3. Menambah khasanah ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan pendidikan dan strategi pembelajaran biologi.

I. Definisi Operasional

1. Pembelajaran aktif merupakan suatu pembelajaran yang mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, dimana siswa diberi kesempatan untuk berhubungan langsung dengan subjek materi pelajaran dan menemukan pengetahuan berdasarkan kegiatan-kegiatan yang dilakukannya sendiri.
2. Pembelajaran aktif tipe bermain peran menggunakan pendekatan konsep merupakan proses pembelajaran yang diarahkan kepada penguasaan konsep pelajaran dengan benar yang kemudian diwujudkan dalam suatu permainan peran, sehingga dapat menstimulasi keterlibatan aktif dan kesan siswa terhadap pelajaran biologi. Langkah-langkahnya adalah:
 - a. Guru menginformasikan topik permainan peran yang akan dilaksanakan.
 - b. Guru menyampaikan konsep-konsep materi pelajaran yang sekaligus sebagai pendeskripsian tokoh-tokoh yang akan diperankan dengan menggunakan pendekatan konsep.

- c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih peran yang akan dimainkannya. Apabila terjadi perebutan peran maka guru memilih yang terbaik. Siswa yang tidak mendapat peran dijadikan sebagai pengamat aktif yang diberi tugas untuk mengamati permainan peran.
 - d. Guru membimbing proses latihan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia. Siswa yang tidak mendapat peran ditugaskan untuk mengisi LKS.
 - e. Penampilan permainan peran. Pada penampilan permainan peran pemeran dilengkapi dengan atribut berupa gambar atau papan nama yang menunjukkan tokoh apa yang sedang diperankannya. Siswa yang tidak mendapat peran menjadi pengamat aktif yang ditugaskan untuk mengamati dan menanggapi permainan peran.
 - f. Guru dan siswa berdiskusi tentang permainan peran yang baru saja ditampilkan. Beberapa siswa diminta kembali untuk menceritakan permainan peran yang baru saja ditampilkan.
 - g. Guru dan siswa menilai keefektifan bermain peran guna perbaikan permainan peran dimasa yang akan datang.
2. Pendekatan konsep adalah pendekatan yang mengarahkan siswa menguasai konsep secara benar dengan tujuan agar tidak terjadi kesalahan konsep (*misconception*). Pendekatan konsep dilaksanakan dengan mengenalkan pengertian atau ciri-ciri dari suatu benda atau objek yang berhubungan dengan konsep, membuat batasan pengertian tentang konsep serta memeriksa kembali konsep yang disimpulkan siswa dengan cara meminta siswa menjelaskan kembali konsep yang telah dijelaskan sebelumnya.

3. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran biologi, yang mana pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran aktif tipe bermain peran menggunakan pendekatan konsep sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa dilihat dari kemampuan kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran pada materi pokok sel yaitu nilai berupa angka atau poin.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Belajar dan pembelajaran

Belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 2). Lufri (2007: 10) mengungkapkan beberapa rumusan tentang belajar yang umum digunakan yaitu:

- a. Belajar didefinisikan sebagai modifikasi atau peneguhan perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Berdasarkan pengertian ini, belajar bukan suatu hasil dan bukan pula suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses atau suatu aktifitas. Belajar tidak hanya proses mengingat atau menghafal, tetapi lebih jauh dari itu, yakni proses mengalami sesuatu.
- b. Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku individu yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
- c. Belajar merupakan suatu proses atau aktivitas individu dalam bentuk interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadi pengalaman belajar.

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam diri seseorang yang pada akhirnya menimbulkan perubahan tingkah laku yang mengacu pada perubahan ke arah yang lebih baik, karena disanalah peran proses belajar tersebut. Perubahan tingkah laku yang terjadi diperoleh dari pengalaman dan interaksi dengan

lingkungan. Perubahan tingkah laku individu yang belajar berlangsung secara berkesinambungan, bertahap, bergiliran, dan memberikan karakteristik terhadap belajar dan mengajar (Hamalik, 2004: 12).

Ciri-ciri perubahan tingkah laku orang yang telah belajar menurut Slameto (2003: 3-4) adalah :

- a. Perubahan terjadi secara sadar.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontiniu dan fungsional.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Upaya yang dilakukan untuk membuat seseorang belajar tidak lain adalah sebuah proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Lufri (2007: 9) bahwa "pembelajaran merupakan hal membelajarkan yang artinya mengacu kesegala daya upaya bagaimana membuat seseorang belajar, bagaimana menghasilkan terjadinya peristiwa belajar di dalam diri orang tersebut".

Proses pembelajaran berlangsung dengan adanya interaksi guru yang mengajar dan siswa yang belajar. Menurut Usman (2006: 1) proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Pembelajaran konvensional

Seorang guru dituntut untuk menguasai berbagai model pembelajaran. Melalui model pembelajaran itu diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi siswanya. Salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional. Model ini sebenarnya sudah tidak layak lagi digunakan sepenuhnya dalam suatu proses pengajaran sehingga perlu diubah. Akan tetapi untuk mengubah model pembelajaran ini sangat susah, karena guru harus memiliki kemampuan dan keterampilan menggunakan model pembelajaran lain. Model pembelajaran konvensional memang tidak serta merta dapat ditinggalkan, misalnya pada awal proses pembelajaran atau sebelum menggunakan model pembelajaran lain (Anonim b, 2009: 1).

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang berpusat pada guru. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Wallace (1992 dalam Sunarto 2009: 1) bahwa pembelajaran konvensional adalah proses pembelajaran dimana umumnya guru mengajarkan materi atau mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, sedangkan siswa lebih banyak sebagai penerima. Dalam pembelajaran konvensional ini metode yang digunakan adalah metode ceramah. Menurut Djamarah (1996: 11) pembelajaran konvensional disebut juga metode pembelajaran tradisional atau metode ceramah, karena sejak dahulu metode ini telah digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan siswa dalam proses belajar dan pembelajaran.

Sofa (2008: 1) menjelaskan bahwa kelas dengan pembelajaran secara konvensional mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: pembelajaran secara klasikal yang mengutamakan hasil daripada proses, siswa tidak mengetahui apa tujuan pembelajaran mereka pada hari itu, suasana kelas tenang, guru mengajar dengan berpedoman pada buku teks atau LKS dan mengutamakan metode ceramah kadang-kadang tanya jawab, dan siswa kurang sekali mendapat kesempatan untuk menyatakan pendapatnya.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah pembelajaran klasikal dimana guru mendominasi kelas dengan metode ceramah sedangkan siswa hanya menerima penjelasan guru sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan hanya bersifat hafalan.

3. Strategi pembelajaran aktif

Salah satu variabel yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran adalah adanya keterlibatan siswa secara aktif (Usman, 2006: 22). Strategi pembelajaran aktif adalah salah satu cara untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran aktif siswa yang menemukan pengetahuan berdasarkan kegiatan-kegiatan yang dilakukannya sendiri. Mereka diberi kesempatan untuk berhubungan langsung dengan subjek materi pelajaran dan melibatkan mereka dalam menemukan suatu ilmu pengetahuan sedangkan guru hanya sebagai fasilitator.

Pembelajaran bukanlah menuangkan informasi ke dalam benak siswa semata akan tetapi memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Susilo (2006:

52) menyatakan pentingnya keterlibatan siswa dalam belajar dirumuskan John Dewey dengan istilah *learning by doing*. Dalam hal ini belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung dan harus dilakukan oleh siswa secara aktif, baik secara individual maupun kelompok dan guru bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator.

Pembelajaran aktif merupakan suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Menurut Silberman (2006: 29) seseorang dikatakan belajar aktif apabila siswa mendengar, melihat, mengajukan pertanyaan, dan membahas materi tersebut dengan orang lain. Selain itu siswa juga mengerjakan yakni menggambarkan sesuatu dengan cara mereka sendiri, menunjukkan contoh, mempraktekkan keterampilan dan mengerjakan tugas yang menuntut pengetahuan yang telah mereka dapatkan. Dalam melakukan belajar aktif siswa bisa menggunakan sumber daya di luar pengajar seperti perpustakaan, situs *web*, wawancara atau *focus group* untuk memperoleh informasi. Mereka dapat menunjukkan kemampuannya menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi melalui proyek, melakukan presentasi, eksperimen, simulasi, pengajaran pada teman sejawat, kegiatan belajar kolaboratif, dan permainan peran.

Menurut Sriyono, dkk. (1992 dalam Syafaruddin dan Nasution 2005: 213) dalam proses pembelajaran guru harus mengusahakan agar siswanya aktif baik jasmani maupun rohani. Keaktifan tersebut meliputi:

- a. Keaktifan indra, yaitu pendengaran, penglihatan, perabaan, dan lain-lain.
- b. Keaktifan akal, anak harus aktif untuk memecahkan masalah.

- c. Keaktifan ingatan, aktif menerima bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- d. Keaktifan emosi, siswa senantiasa berusaha mencintai mata pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dengan keaktifan siswa yang tinggi dalam situasi belajar yang diciptakan guru pengembangan pribadi akan optimal, pembelajaran tersebut diiringi dengan implementasi program pelajaran yang menantang, menarik, dan sesuai kebutuhan serta perkembangan siswa.

4. Pembelajaran aktif tipe bermain peran

Model pembelajaran aktif tipe bermain peran merupakan sebuah pembelajaran yang terdiri dari 2 tingkatan, yaitu tingkatan dasar (*perceptual learning*) dan tingkatan konsepsional (*conceptual learning*). Pada tingkatan dasar siswa belajar melalui penginderaan dan pengamatan simbol-simbol sedangkan pada tingkatan konsepsional siswa akan menyimpulkan konsep sendiri yang sebelumnya abstrak menjadi konkrit, melalui serangkaian kegiatan yang dapat dilihat, didengar, dan diperankan dari awal hingga akhir (Sukarno, 2008: 2).

Hamalik (2003: 49-51) mengemukakan metode bermain peran dilaksanakan dalam tiga tahap kegiatan, yaitu: persiapan dan instruksi, aksi drama dan diskusi serta evaluasi. Ketiga tahapan kegiatan ini sambung menyambung sebagai satu prosedur instruksional yang lengkap dan utuh

a. Tahap persiapan dan instruksi

Kegiatan yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Pemilihan situasi bermain peran atau topik umumnya dipilih oleh guru.
- 2) Guru memilih pemeran dalam permainan peran. Cara terbaik untuk memilih peserta bermain peran atas dasar suka rela.
- 3) Pada tahap awal bermain hendaknya semua siswa dilatih, baik sebagai peserta aktif maupun sebagai pengamat aktif. Latihan ini perlu dilakukan dengan tujuan menyiapkan siswa, membantu mereka memperoleh imajinasi, dan membentuk interaksi kelompok yang dipimpin oleh guru.

4) Guru memberikan peran dan instruksi khusus kepada seluruh siswa.

b. Tahap aksi drama

- 1) Pelaku (aktor) harus maju melalui situasi bermain peran, sedangkan siswa yang lain berpartisipasi dalam pengamatan yang ditugaskan semula.
- 2) Bermain peran dapat berhenti jika hal tertentu dari drama penting untuk diamati.

c. Tahap diskusi dan evaluasi

- 1) Keseluruhan kelas lalu berpartisipasi dalam suatu diskusi yang berpusat pada situasi atau topik bermain peran.
- 2) Guru dan siswa menilai keefektifan dan keberhasilan bermain peran sesuai dengan pengamatannya.

Dalam penelitian ini model pembelajaran aktif tipe bermain peran dengan menggunakan pendekatan konsep dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru menginformasikan topik permainan peran yang akan dilaksanakan.

- b. Guru menyampaikan konsep-konsep materi pelajaran yang sekaligus sebagai pendeskripsian tokoh-tokoh yang akan diperankan dengan menggunakan pendekatan konsep.
- c. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih peran yang akan dimainkannya. Apabila terjadi perebutan peran maka guru memilih yang terbaik. Siswa yang tidak mendapat peran dijadikan sebagai pengamat aktif yang diberi tugas untuk mengamati permainan peran. Agar semua siswa aktif kelas dapat dibagi menjadi dua kelompok.
- d. Guru membimbing proses latihan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia. Siswa yang tidak mendapat peran ditugaskan mengisi LKS selama proses latihan berlangsung.
- e. Penampilan permainan peran. Pada penampilan permainan peran pemeran dilengkapi dengan atribut berupa gambar atau papan nama yang menunjukkan tokoh apa yang sedang diperankannya. Siswa yang tidak mendapat peran ditugaskan untuk menjadi pengamat aktif selama permainan peran guna memberikan tanggapan terhadap permainan peran nantinya.
- f. Guru dan siswa berdiskusi tentang permainan peran yang baru saja ditampilkan. Pengamatan aktif diberi kesempatan untuk mengomentari permainan peran dan beberapa orang diantaranya menceritakan kembali permainan peran yang baru saja ditampilkan.
- g. Guru dan siswa menilai keefektifan bermain peran guna perbaikan permainan peran dimasa yang akan datang.

Pembelajaran dengan bermain peran memiliki banyak kelebihan. Menurut Gilstrap (tanpa tahun dalam Hasibuan dan Moedjiono 2006: 27) kelebihan bermain peran diantaranya:

- a. Menyenangkan, sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi.
- b. Menggalakkan guru mengembangkan aktivitas simulasi.
- c. Memungkinkan eksperimen berlangsung tanpa memerlukan lingkungan yang sebenarnya.
- d. Memvisualkan hal-hal yang bersifat abstrak.
- e. Memungkinkan terjadinya interaksi antar siswa.
- f. Menimbulkan respons yang positif dari siswa yang lambat, kurang cakap, dan kurang motivasi.
- g. Melatih berfikir kritis karena siswa terlibat dalam analisa proses.

Sukarno (2008: 2) menyatakan bahwa ekspresi atau aktualisasi konsep dalam gerak mempunyai banyak manfaat antara lain, sebagai hiburan sekaligus belajar (*learning is fun*). Kondisi ini menggambarkan bahwa semua dapat dipelajari dan dipahami oleh semua siswa bila kegiatan atau aktivitas yang dilakukan dalam suasana menyenangkan. Selain itu model ini juga akan melatih penguasaan bahasa yang baik dan benar.

5. Pendekatan konsep dalam model pembelajaran aktif

Agar proses model pembelajaran aktif dapat berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan yang telah disusun, guru sebaiknya menentukan pendekatan dan metode yang akan digunakan sebelum melakukan proses

pembelajaran. Menurut Lufri (2007: 23) ”pemilihan pendekatan dan metode perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik yang akan dibahas”. Menurut Rustaman (2003: 107) pendekatan berbeda dengan metode dalam proses pembelajaran. Pendekatan (*approach*) lebih menekankan pada strategi dalam perencanaan sedangkan metode (*method*) lebih menekankan pada teknik pelaksanaannya.

Menurut Lufri (2007: 26) pendekatan konsep merupakan pendekatan yang mengarahkan anak didik untuk menguasai konsep dengan benar. Pendekatan ini sangat penting untuk menghindari anak didik salah konsep (*misconception*) mengingat materi biologi sangat kaya dengan konsep. Menurut Van Cleaf (1991 dalam Lufri 2007: 26) konsep merupakan organisasi mental dan kategori-kategori, pemikiran atau gagasan. Konsep sebagai kategori-kategori mencakup: benda (*objects*), peristiwa (*events*), orang (*peoples*), ide (*ideas*), dan simbol (*symbols*).

Kolesnik (1976 dalam Lufri 2007: 6) menyatakan sebuah konsep tidaklah sama dengan sebuah kata, kata merupakan simbol dari sebuah konsep atau cara mengekspresikan konsep. Konsep pada hakekatnya adalah ide atau suatu pemahaman terhadap sesuatu atau generalisasi.

Sahromi dan Tjetje (1986: 4.2-4.3) mengungkapkan bahwa konsep adalah suatu ide atau gagasan yang digeneralisasikan dari pengalaman-pengalaman tertentu dan relevan. Konsep ada dua macam :

a. Konsep konkrit, misalnya: serangga, gen, dan sebagainya.

b. Konsep proses, misalnya konsep pernapasan, konsep osmosis, dan sebagainya.

Siswa yang hafal tentang konsep pernapasan belum tentu dia mempunyai pengertian tentang konsep pernapasan.

Menurut Rasyid (1996: 7) pendekatan konsep dilaksanakan dengan menunjukkan dan mengenalkan pengertian serta ciri-ciri dari suatu benda atau objek yang berhubungan dengan konsep yang akan dikenalkan. Hal itu dapat dilakukan dengan cara memperlihatkan gambar, mengenalkan ciri, membuat pengertian tentang gambar atau objek, serta membuat kesimpulan dan batasan pengertian konsep itu kepada siswa. Setelah siswa menemukan konsep tersebut hendaknya guru memeriksa kembali konsep tersebut agar tidak terjadi kesalahan konsep.

6. Hasil belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan suatu indikator untuk melihat keberhasilan siswa dalam belajar. Hasil belajar dapat diungkapkan dalam bentuk angka atau huruf yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap apa yang telah dipelajari. Disamping itu hasil belajar dapat juga berupa keterampilan dan sikap setelah siswa itu mengalami proses belajar.

Bloom (1972 dalam Sudjana 2005: 22) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Ranah Kognitif

Winkel (1996: 45) menjelaskan hal-hal yang harus mencakup dalam penilaian kognitif adalah yang berhubungan dengan:

- 1) Pengetahuan, mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode yang bekerja pada suatu kasus yang konkrit dan baru.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan untuk merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan atau organisasi dapat dipahami dengan baik.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa maka perlu diadakan evaluasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2003: 142) evaluasi bertujuan untuk menilai keefektifan dan efisiensi kegiatan pengajaran yang mencakup komponen proses maupun keluaran. Komponen proses meliputi interaksi semua komponen pengajaran, sedangkan komponen keluaran adalah hasil belajar yang dicapai siswa setelah menerima proses pengajaran.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Sudjana (2009: 39) ada dua, yaitu faktor yang datang dari dalam diri siswa dan faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri siswa terutama berupa kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

7. Hubungan model pembelajaran aktif tipe bermain peran menggunakan pendekatan konsep dengan hasil belajar.

Model pembelajaran aktif tipe bermain peran memberikan suasana belajar yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Kristiani (1999 dalam Prasetyo 2000: 3) bahwa dengan bermain peran akan terjadi suasana yang menggembirakan bagi siswa selama mereka belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari. Selain itu Pidarta (1990 dalam Dahli 2009: 2) menjelaskan bahwa dengan melakukan aktivitas berupa pemeranan pada suatu materi pelajaran yang sedang dibahas, siswa yang bersangkutan diharapkan dapat menghayati kejadian itu, sehingga pemahaman dan sikap mereka terhadap mata pelajaran biologi semakin meningkat.

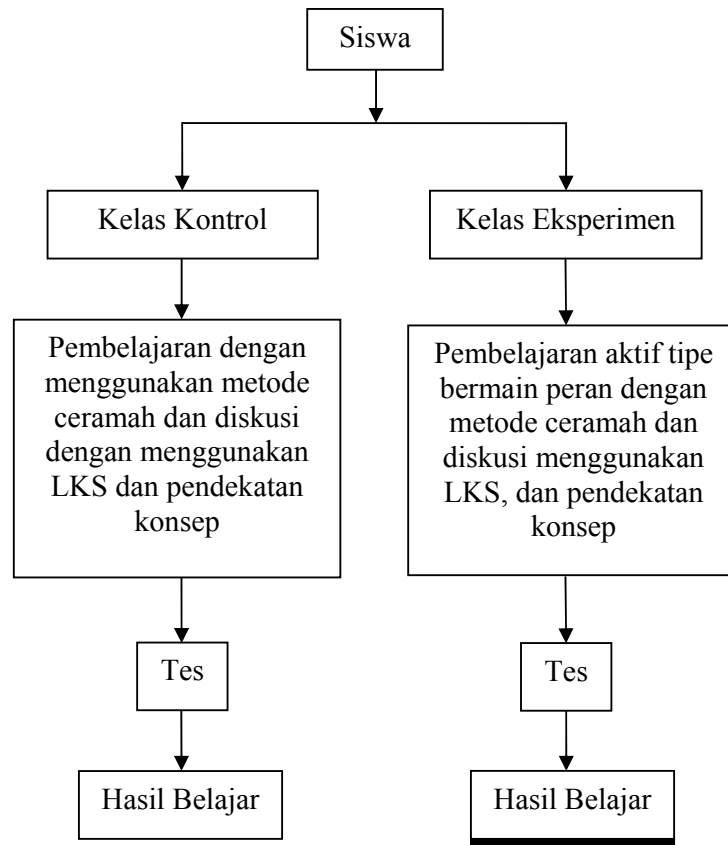
Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif tipe bermain peran menciptakan suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang, antusias, dan terlibat aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, kesan yang didapatkan siswa tentang

materi pelajaran yang sedang dipelajari akan lebih kuat, dan pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajarnya.

Dalam model pembelajaran aktif tipe bermain peran terdapat tahap penyampaian materi pelajaran oleh guru sebagai bentuk pendeskripsian tokoh-tokoh bermain peran nantinya. Agar permainan peran terarah dan sesuai dengan materi pelajaran maka digunakan pendekatan konsep. Lufri (2007: 26) bahwa pendekatan konsep dapat mengarahkan siswa untuk menguasai materi pelajaran dengan benar karena pendekatan ini dapat menghindarkan siswa salah konsep. Dengan membawa siswa ke dalam pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta menghindarkan siswa dari kesalahan konsep dalam memahami materi pelajaran, diharapkan pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga diperoleh hasil belajar yang maksimal.

B. Kerangka Konseptual

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dikemukakan sebelumnya maka kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Keterangan :

Hasil Belajar : peningkatan hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran aktif tipe bermain peran menggunakan pendekatan konsep memberikan pengaruh positif yang berarti terhadap hasil belajar biologi siswa pada materi pokok sel di SMA Negeri 8 Padang.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti menyarankan beberapa hal:

1. Guru bidang studi biologi di sekolah dapat menggunakan model pembelajaran aktif tipe bermain peran menggunakan pendekatan konsep sebagai salah satu alternatif yang dapat lebih mengaktifkan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.
2. Guru biologi di sekolah dapat menggunakan model pembelajaran aktif tipe bermain peran sebagai variasi dalam pembelajaran pada materi pokok sel dan materi lainnya.
3. Untuk mengantisipasi kesulitan mengatur waktu selama pembelajaran, maka guru dapat menentukan pemeran dan pembagian peran sebelum pembelajaran berlangsung misalnya di akhir pertemuan sebelumnya, sehingga siswa dapat mempersiapkan dirinya sebelum pertemuan berikutnya dan siswa yang bertugas sebagai pemeran hendaknya dilatih di luar jam pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim a. 2010. *Efektifitas Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. <http://etd.eprints.ums.ac.id/5609/1/A420050097.PDF>. Diunduh 19 Oktober 2010.
- Anonim b. 2009. *Pembelajaran Konvensional*. <http://xpresiriau.com/artikel-tulisan-pendidikan/pembelajaran-konvensional>. Diunduh 10 Juni 2010.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayu, Desfira Mustika. 2009. “Pengaruh Pendekatan Konsep Melalui Pembelajaran Aktif Menggunakan *Flash Card* terhadap Hasil Belajar Biologi siswa kelas XI SMAN 4 Padang Tahun Ajaran 2008/2009”. *Skripsi*. Padang: Jurusan Biologi UNP.
- Dahli, Ahmad. 2009. *Model Bermain Peran dalam Pembelajaran*. <http://dahli-ahmad.blogspot.com/2009/03/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran-29.html>. Diunduh 9 Oktober 2009.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1996. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2003. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hasibuan, J. J. dan Moedjiono. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung PT. Remaja Rosdakarya.
- Lufri. 2004. *Metodologi Penelitian*. Padang: Jurusan Biologi FMIPA UNP.
- _____. 2007. *Strategi Pembelajaran Biologi*. Padang: UNP Press.
- Prasetyo, Anang. 2000. *Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas II SMPN 1 Driyorejo-Gresik*. http://pelangi.ditplp.go.id/index.php?option=com_content&task=view&id=250&Itemid=205. *Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas II SMPN 1 Driyorejo-Gresik*. Diunduh 9 Oktober 2009.
- Rasyid, Multiani. 1996. *Tinjauan Pelaksanaan Pendekatan Konsep dalam Proses Belajar Mengajar oleh Guru-guru Biologi SMU di Kodya Padang pada Tahun Ajaran 1995/1996*. *Skripsi*. Padang: Jurusan Biologi UNP.