

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini perbaikan pendidikan dilakukan dengan berbagai cara, antara lain: perubahan kurikulum, perbaikan mutu atau kualitas guru dan siswa, peningkatan alokasi dana untuk pendidikan, serta peningkatan sarana dan prasarana yang menunjang. Oleh karena itu, guru tidak hanya sebagai penerima pembaharuan, namun ikut bertanggung jawab dan berperan aktif dalam melakukan pembaharuan pendidikan, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, khususnya dalam pengolahan pembelajaran di kelas.

Menurut Sanjaya (2005:29) dalam konteks KTSP, mengajar tidak diartikan sebagai proses penyampaian ilmu pengetahuan kepada siswa, yang menempatkan siswa sebagai objek belajar dan guru sebagai subjek, akan tetapi mengajar harus dipandang sebagai proses pengaturan lingkungan agar siswa belajar. Yang dimaksud belajar itu sendiri bukan hanya sekedar menumpuk pengetahuan akan tetapi merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman belajar sehingga diharapkan terjadi pengembangan berbagai aspek yang terdapat dalam individu, seperti aspek minat, bakat, kemampuan, potensi dan lain sebagainya.

Sebagai seorang guru, guru harus mempunyai komitmen yang tinggi terhadap tugas-tugas keguruan. Komitmen tinggi itu antara lain ditunjukkan oleh sikap yang selalu ingin menjalankan tugas-tugas pembelajaran dengan baik dan maksimal demi keberhasilan dan kesuksesan anak didik. Hanya dengan sikap yang demikian itulah peran guru dalam dunia pendidikan akan terlihat. Salah satu wujud keinginan untuk menjalankan tugas pembelajaran dengan baik dan maksimal adalah dengan mencermati setiap tindakan pembelajaran yang telah dilakukan.

Dari hasil observasi yaitu melalui wawancara dengan Ibu Meridayati Nasution, selaku guru bidang studi biologi kelas XI IPA₂ SMA N 3 Panyabungan mengatakan keprihatinannya terhadap anak didiknya. Guru ini merasakan ada

masalah di kelasnya ketika dia mengajar. Adapun masalah mendasar yang dikeluhkan oleh guru tersebut adalah rendahnya hasil belajar dan aktivitas siswa pada pembelajaran biologi. Hal tersebut ditandai; (1) siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep ilmiah biologi. Hal ini diketahui guru dari kemampuan siswa untuk menjawab pertanyaan guru yang pada umumnya tidak didasari pemahaman dan hasil test siswa yang nilainya masih banyak di bawah KKM (≥ 70); (2) siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar biologi, siswa hanya menjadi pendengar dan penerima keinginan guru. Sehingga dalam mempelajari biologi siswa sering merasa bosan, cemas dan jenuh.

Dari hasil test pembelajaran biologi siswa kelas XI IPA₂ SMA N 3 Panyabungan, ditemukan bahwa penguasaan siswa dalam memahami konsep ilmiah biologi masih tergolong rendah. Siswa belum mampu memahami indikator-indikator materi pembelajaran. Dari hasil observasi diketahui bahwa dari jumlah keseluruhan siswa kelas XI IPA₂ SMA N 3 Panyabungan yang berjumlah 40 orang, 4 siswa memperoleh nilai 90 (10%), 7 siswa memperoleh nilai 80 (17,5%), 8 siswa memperoleh nilai 70 (20%), 9 siswa memperoleh nilai 60 (22,5%), 7 siswa memperoleh nilai 50 (17,5%), dan 5 siswa memperoleh nilai 40 (12,5%). Dengan demikian, berdasarkan nilai yang diperoleh siswa, pembelajaran biologi di kelas XI IPA 2 SMA N 3 Panyabungan dapat dikatakan kurang berhasil. Karena dari 40 siswa dinyatakan 21 siswa (52,5%) yang nilai testnya masih di bawah KKM (≥ 70).

Berdasarkan hasil observasi langsung ke dalam kelas diketahui bahwa faktor penyebab rendahnya hasil belajar biologi siswa adalah faktor dari siswa sendiri dan faktor dari guru bidang studi biologi. Faktor penyebab dari siswa adalah siswa cenderung belum mampu mengembangkan pola pikir formal dan memberdayakan penalarannya dalam memahami konsep ilmiah pembelajaran biologi. Siswa hanya mengandalkan hafalannya dalam menjawab pertanyaan guru dan menyelesaikan soal ujian tanpa menggunakan daya nalar dan tidak mengerti konsep ilmiah biologi. Selain itu, siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar biologi, siswa hanya menjadi pendengar dan penerima keinginan guru dan kegiatan belajar siswa di dalam kelas yang cenderung bersifat individual.

Sedangkan faktor dari guru bidang studi biologi adalah kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan strategi dan metode pengajaran yang lebih efektif untuk diterapkan pada siswa di kelas, guru hanya menggunakan metode konvensional yang kurang diminati siswa selama proses pembelajaran. Sehingga pada akhirnya hal tersebut berdampak negatif terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa.

Dari beberapa masalah yang telah dikemukakan di atas, maka diambil masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar biologi dan aktivitas siswa. Sebelumnya guru bidang studi telah melakukan beberapa upaya dalam mengatasi masalah-masalah tersebut, antara lain memilih media dan sarana pembelajaran yang mendukung contohnya media charta dan meningkatkan pengelolaan dalam kelas agar tercipta situasi pembelajaran yang menyenangkan contohnya mengatur posisi duduk siswa. Namun upaya-upaya tersebut masih kurang berhasil dalam memecahkan masalah pembelajaran biologi siswa di dalam kelas.

Melalui refleksi diri yang telah dilakukan guru tersebut, guru dan peneliti merencanakan akan melakukan perbaikan pada metode pembelajaran dengan tujuan untuk memperbaiki profesinya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik terus meningkat. Karena guru merasakan adanya masalah di kelasnya ketika dia mengajar, apalagi masalah tersebut berhubungan dengan keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran maka guru mempunyai kewajiban untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Dalam penelitian ini, guru bidang studi dan peneliti berkolaborasi untuk memperbaiki praktik pembelajaran agar menjadi lebih efektif sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai yang diharapkan. Dalam pemecahan masalah tersebut, guru bidang studi dan peneliti mencari solusi dengan menerapkan metode dan strategi pembelajaran yang lebih efektif, sesuai dengan bahan pelajaran yang disajikan, dan dapat menciptakan kreativitas pembelajaran yaitu berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*, salah satu pendekatan pembelajaran yang diprediksi mampu memecahkan masalah pembelajaran biologi siswa.

Menurut Prasetyo (2008:76), pembelajaran dengan *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi

dan penghayatan siswa. *Role playing* diprediksi mampu meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa karena pendekatan ini dirancang melalui skenario pembelajaran secara tertulis yang dapat memacu proses berpikir siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu; (1) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan; (2) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa agar tidak cepat merasa bosan atau jenuh dalam mengikuti pelajaran di kelas.

Penelitian sebelumnya mengenai “ Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan Pada Manusia Kelas VIII SMP N 3 Tanjung Morawa Tahun Pembelajaran 2008/2009” (Naibaho, 2009:40) menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa setelah menerapkan metode *role playing* dalam proses pengajaran. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada *free-test* siklus I menunjukkan bahwa dari 38 orang siswa terdapat 6 orang siswa yang skornya masih di bawah KKM. Namun setelah pengajaran dengan metode *role playing* pada siklus I berkurang menjadi 1 orang. Sedangkan pada siklus II semua siswa sudah mencapai KKM.

Dalam proses pembelajaran kooperatif tipe *role playing* murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa bersama teman-temannya pada situasi tertentu dan belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid. “*Role Playing* adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang” (Hadfield, 1986:35). Dalam *Role Playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, “*Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana siswa membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain” (Basri, 2000: 5). Sehingga dalam

pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* ini murid menjadi aktif, karena tanpa adanya aktivitas, maka proses pembelajaran tidak mungkin terjadi. Dengan aktifnya siswa di dalam kelas maka akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar biologi siswa.

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, demi peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa pada pembelajaran biologi maka dilakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Pada Pembelajaran Biologi Di Kelas XI IPA₂ SMA N 3 Panyabungan Tahun Pembelajaran 2011/2012”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dikemukakan beberapa identifikasi masalah yaitu:

➤ Analisis Masalah Krusial

Hasil belajar biologi siswa kelas XI IPA₂ SMA Negeri 3 Panyabungan yang masih rendah (di bawah nilai KKM).

➤ Penyebab Terjadinya Masalah

1. Kurangnya semangat belajar, motivasi dan keaktifan siswa pada saat proses belajar mengajar yang berlangsung karena kurangnya keterampilan guru memanfaatkan model-model pembelajaran yang efektif.
2. Metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton yaitu metode ceramah yang kurang diminati oleh siswa sehingga mengakibatkan siswa jenuh dan cepat bosan sehingga tidak mampu menyerap materi pelajaran secara maksimal.
3. Kegiatan belajar siswa yang cenderung individual sehingga mengakibatkan siswa kurang bersosialisasi dengan sesamanya pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

➤ **Alternatif Pemecahan Masalah**

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* di kelas XI IPA₂ SMA Negeri 3 Panyabungan .

1.3. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah penelitian di atas, maka dalam penelitian ini masalah dibatasi pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar biologi dan aktivitas siswa di kelas XI IPA₂ SMA Negeri 3 Panyabungan Tahun pembelajaran 2011/2012.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi di kelas XI IPA₂ SMA Negeri 3 Panyabungan Tahun Pembelajaran 2011/2012?
2. Seberapa besar siswa termotivasi dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing*?
3. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dalam meningkatkan aktivitas belajar biologi siswa di kelas XI IPA₂ SMA Negeri 3 Panyabungan Tahun Pembelajaran 2011/2012?

1.5. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran biologi di kelas XI IPA₂ SMA Negeri 3 Panyabungan Tahun Pembelajaran 2011/2012.

2. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* yang digunakan menarik bagi siswa atau tidak dan membebani bagi siswa atau tidak.
3. Untuk meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran biologi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* di kelas XI IPA₂ SMA Negeri 3 Panyabungan Tahun Pembelajaran 2011/2012.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan motivasi dan semangat belajar serta semakin aktif dalam proses belajar mengajar dan suasana pembelajaran semakin variatif dan tidak monoton sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa pada pembelajaran biologi di kelas XI IPA₂ SMA Negeri 3 Panyabungan Tahun Pembelajaran 2011/2012
3. Bagi guru biologi, penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pentingnya penggunaan dan pemanfaatan model ataupun metode - metode mengajar yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar sehingga guru dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran biologi.
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi penulis sebagai calon guru biologi nantinya dalam memilih dan memanfaatkan model pembelajaran, khususnya *role playing* yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar.
5. Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat memberikan masukan dalam memperluas wawasan dan pengetahuan tentang pentingnya penggunaan model pembelajaran dalam rangka peningkatan hasil belajar dalam proses belajar mengajar.

1.7. Defenisi Operasional

1. Hasil belajar biologi siswa adalah hasil yang diperoleh oleh siswa setelah mempelajari biologi dengan metode *role playing*, yang diukur dengan

menggunakan alat evaluasi yaitu berupa test kognitif berbentuk pilihan berganda (*multiple choice*) sebanyak 20 butir soal dengan 5 option jawaban. Dan dikatakan siswa berhasil dalam pembelajaran jika siswa mencapai KKM (≥ 70).

2. Aktivitas siswa adalah perilaku-perilaku siswa di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung, baik itu menstransformasikan pengetahuan, sikap maupun keterampilan, antara lain mendengarkan/memperhatikan penjelasan yang diberikan guru/siswa, berdiskusi/tanya jawab antar siswa/guru, membaca/mengerjakan soal/materi ajar, bekerjasama dengan siswa lain, keaktifan dalam bermain peran, antusias siswa dalam mengikuti pelajaran, mengamati pementasan, mengungkapkan pendapat tentang kekurangan dan kelebihan bermain peran.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan adanya kerjasama antar siswa. Siswa dibagi ke dalam kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 6 atau 7 orang siswa. Setiap siswa dalam kelompoknya melakonkan peran yang telah ditentukan oleh guru di depan kelas sedangkan kelompok yang tidak ikut bermain peran bertugas mengamati skenario yang dilakonkan dan mencatat inti materi dari setiap adegan demi adegan. Dalam subjek penelitian ada VI kelompok, kelompok I dan II membahas zat makanan beserta fungsinya (karbohidrat, lemak, protein, garam mineral, vitamin dan air), kelompok III, IV, V membahas sistem pencernaan pada manusia (mulut, kerongkongan, lambung, duodenum, jejunum, ileum, kolon, rektum dan anus), sedangkan kelompok VI membahas kelainan-kelainan pada sistem pencernaan manusia.