

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran sering sekali kita jumpai adanya kecenderungan siswa tidak mau bertanya pada guru meskipun sebenarnya belum mengerti materi yang diajarkan. Strategi yang sering digunakan oleh guru untuk mengaktifkan siswa adalah melibatkannya dalam diskusi. Tetapi strategi ini tidak terlalu efektif walaupun guru sudah mendorong siswa berpartisipasi. Sebagian siswa terpaksa menjadi penonton, sementara arena diskusi hanya dikuasai sebagian siswa.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 2 Pematangsiantar, permasalahan yang ditemukan di sekolah tersebut adalah minat belajar siswa terhadap pelajaran biologi rendah. Ini dapat diketahui dari hasil wawancara dengan guru biologi SMA N 2 Pematangsiantar. Guru tersebut menjelaskan bahwa rata-rata ulangan formatif pada materi Sistem Ekskresi pelajaran Biologi hanya mencapai 65. Sedangkan Kriteria Minimal (KKM) untuk mata pelajaran biologi di sekolah tersebut adalah 70. Dalam hal ini juga, guru kurang memvariasikan model pembelajaran walaupun banyak model pembelajaran sekarang ini, karena sulit untuk memilih model yang tepat pada materi yang hendak diajarkan. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik pada pelajaran biologi dan mereka melakukan aktivitas yang tidak berhubungan dengan belajar mengajar saat proses pembelajaran.

Model pembelajaran yang harus dikembangkan agar kemampuan siswa dapat berkembang adalah model pembelajaran yang berbasis kepada siswa atau keaktifan dan kreativitas siswa, yaitu pembelajaran yang memandang siswa sebagai subjek belajar yang dinamis sedangkan guru hanya berfungsi sebagai fasilitator dan motivator. Situasi ini dapat dilakukan dengan mengembangkan dan mengaplikasikan pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Pembelajaran kooperatif menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau

membantu diantara sesama dalam kelompok untuk memecahkan suatu masalah sehingga dapat saling menguntungkan.

Menurut Wina Sanjaya (2011), peran guru adalah: “Sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, dan evaluator”. Sebagai motivator guru harus mampu membangkitkan motivasi siswa agar aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik. Salah satu cara untuk membangkitkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan mengganti cara / model pembelajaran yang selama ini tidak diminati lagi oleh siswa, seperti pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah dan tanya-jawab, model pembelajaran ini membuat siswa jenuh dan tidak aktif. Suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subjek yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Situasi belajar yang diharapkan di sini adalah siswa yang lebih banyak berperan (aktif).

Mengingat pelajaran biologi adalah pelajaran yang tidak lepas dari hapalan yang tentunya akan menimbulkan kebosanan dan kejenuhan dalam diri siswa maka sangat diperlukan sekali perhatian dan peran aktif guru dalam memilih, menggunakan metode belajar mengajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dalam peningkatan mutu pengajaran dan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pengajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Biologi siswa. Di samping meningkatkan hasil belajar siswa, perlu juga diperhatikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Materi ekskresi merupakan salah satu materi pelajaran yang memiliki konsep-konsep. Materi ekskresi memiliki tingkat kesulitan yang tinggi jika diajarkan dengan model yang tidak sesuai misalnya model konvensional. Agar terhindar dari hapalan maka materi ekskresi sangatlah cocok jika diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif, sebab dengan model pembelajaran ini siswa dalam kelompok dapat mengambil bagian kecil masing-masing dan mendiskusikan secara bersama bagian yang mereka pelajari sehingga hal-hal yang harus dipelajari dalam materi ekskresi tersebut dapat dibahas semua dalam dua

kali pertemuan saja. Ini merupakan suatu cara yang dapat mengefisienkan waktu dan tenaga guru dalam mengajar sehingga guru memiliki banyak waktu untuk mengulang kembali pelajaran pada akhir semester sebelum para siswa melaksanakan ujian akhir semester ataupun ujian akhir sekolah.

Pada model pembelajaran kooperatif siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru hanya bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas belajar siswa. Artinya dalam pembelajaran ini kegiatan belajar diarahkan dengan membangun pengetahuan oleh siswa sendiri dan mereka bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa model pembelajaran kooperatif menyangkut teknik pengelompokan yang di dalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-6 orang (Isjoni, 2009). Hal inilah yang menjadi alasan bagi peneliti untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam penelitiannya. Adapun metode pembelajaran kooperatif yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dan tipe *Role Playing* (Bermain Peran).

Model pembelajaran tipe *Numbered Head Together* (NHT) dan *Role Playing* (Bermain Peran) merupakan model pembelajaran yang menekankan kepada keaktifan siswa yang berbentuk kelompok. Kedua model pembelajaran ini memiliki perbedaan operasionalnya, yaitu tipe NHT merupakan kelompok belajar heterogen dengan beranggotakan 3-6 orang siswa dalam satu kelompok dengan topik yang dibahas tiap-tiap kelompok sama. Model pembelajaran tipe NHT menitikberatkan kegiatan pembelajaran dengan memberikan waktu kepada siswa untuk berpikir dan merespon serta saling membantu satu sama lain. Sedangkan kelompok belajar Bermain Peran merupakan belajar heterogen dimana siswa untuk bekerja sama dengan rekannya, kelas disusun dalam kelompok dengan kemampuan heterogen dengan beranggotakan 2-6 orang siswa dalam satu kelompok. Kelas disusun dalam kelompok dengan kemampuan heterogen dengan topik yang dibahas tiap-tiap kelompok berbeda. Model pembelajaran tipe Bermain Peran menitikberatkan kegiatan pembelajaran dengan memberikan waktu kepada

siswa untuk berpikir, menganalisis dan memahami topik yang diberikan oleh guru. Jadi, selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, model pembelajaran tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Role Playing* (Bermain Peran) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Purmawiguna (2010) dalam penelitiannya yang berjudul, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Struktur Dan Fungsi Jaringan Hewan di Kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Morawa”, dapat meningkatkan hasil belajar, dibuktikan dengan nilai rata-rata pretest 57,21% menjadi 82,21% pada nilai rata-rata posttest.

Sembiring (2010) dalam penelitiannya yang berjudul, “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Indera Manusia di Kelas XI IPA SMA Swasta Santa Maria Medan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sistem Indera dengan nilai rata-rata pretest 37,5% menjadi 85,4% pada rata-rata postes.

Kedua hasil penelitian di atas menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Role Playing* (Bermain Peran) dapat meningkatkan hasil yang berbeda. Menurut Purmawiguna (2010), peningkatan hasil belajar pada penerapan model NHT adalah sebesar 25%. Sedangkan menurut Sembiring (2010), peningkatan hasil belajar pada penerapan model Bermain Peran, meningkat sebesar 47,9%. Namun dalam kedua penelitian ini, tidak meneliti peningkatan aktivitas belajar siswa.

Dari penjelasan di atas peneliti tertarik ingin membedakan model pembelajaran NHT dengan Bermain Peran, yaitu dengan mengimplementasikan model pembelajaran tipe NHT dengan tipe Bermain Peran di SMA N 2 Pematangsiantar. Maka penulis memilih mengangkat judul **“Perbedaan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan Tipe *Role Playing* (Bermain Peran) Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia di Kelas XI SMA Negeri 2 P.Siantar T.P 2013/2014”**.



## 1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Nilai pelajaran biologi siswa yang masih cenderung rendah.
2. Aktivitas belajar siswa terutama pada mata pelajaran Biologi masih rendah.
3. Guru masih merasa kesulitan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif di kelas.
4. Pemilihan model pembelajaran masih kurang tepat sehingga membuat siswa kurang berminat untuk belajar biologi.

## 1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan permasalahan dan menghindari interpretasi yang meluas, maka permasalahan dibatasi hanya pada perbedaan hasil belajar (kognitif) dan aktivitas (psikomotorik) siswa menggunakan model pembelajaran tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dan *Role Playing* (Bermain Peran) pada materi sistem ekskresi manusia di kelas XI SMA Negeri 2 P.Siantar.

## 1.4. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe NHT.
2. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe NHT.
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe Bermain Peran.
4. Bagaimanakah aktivitas belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe Bermain Peran.
5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe NHT dengan Bermain Peran pada Materi Sistem Ekskresi di Kelas XI SMA Negeri 2 P.Siantar.

6. Apakah terdapat perbedaan aktivitas siswa yang diajar menggunakan model tipe NHT dengan Bermain Peran pada Materi Sistem Ekskresi di Kelas XI SMA Negeri 2 P.Siantar.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe NHT.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe NHT.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe Bermain Peran.
4. Untuk mengetahui aktivitas siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran tipe Bermain Peran.
5. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan yang diajar menggunakan model tipe NHT dengan Bermain Peran pada Materi Sistem Ekskresi di Kelas XI SMA Negeri 2 P.Siantar.
6. Untuk mengetahui perbedaan aktivitas siswa yang diajar menggunakan model tipe NHT dengan Bermain Peran pada Materi Sistem Ekskresi di Kelas XI SMA Negeri 2 P. Siantar.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Sebagai masukan bagi peneliti untuk mempersiapkan diri menjadi guru yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Sebagai masukan bagi guru bidang studi biologi di SMA Negeri 2 Pematangsiantar dalam penggunaan pembelajaran kooperatif dalam proses belajar mengajar di sekolah.
3. Sebagai referensi bagi pembaca untuk penelitian berikutnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

4. Untuk memperkenalkan model pembelajaran kooperatif bagi siswa yang dapat menarik minat belajar yang lebih baik dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar yang lebih baik.

### **1.7. Defenisi Operasional**

1. Model pembelajaran tipe NHT merupakan pembelajaran kooperatif dimana kelompok belajar heterogen dengan beranggotakan 3-6 orang siswa dalam satu kelompok dengan topik yang dibahas tiap-tiap kelompok sama.
2. Model pembelajaran tipe Bermain Peran merupakan cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh. Metode ini lebih menekankan pada masalah yang diangkat dalam “pertunjukan”, bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran
3. Hasil belajar adalah kemampuan anak yang diperoleh setelah mengalami pembelajaran dalam hal ini model pembelajaran tipe NHT dan Bermain Peran.
4. Aktivitas belajar merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang berhubungan dengan materi pembelajaran.