

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam kamus bahasa Indonesia efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada pengaruhnya. Efektivitas berkenaan dengan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Pembelajaran dapat efektif apabila mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan indikator pencapaian dengan menggunakan hasil belajar sebagai alat ukur.

Efektivitas dalam pembelajaran merupakan suatu cara yang mengandung serangkaian pelaksanaan oleh guru dan siswa atas dasar hubungan timbal-balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa ini merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Jika proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru, maka efektifitas pembelajaran tidak tercapai. Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, guru dituntut agar mampu mengelola proses pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga ia mau dan mampu belajar.

Pembelajaran dikatakan efektif menurut Kauchak dan Eggaen (1988) dalam Fanyadhiba (2004), jika siswa secara aktif dilibatkan dalam pengorganisasian, penemuan informasi (pengetahuan). Semakin aktif siswa dalam pembelajaran, maka ketuntasan pembelajaran semakin besar, sehingga semakin efektiflah pembelajaran. Selanjutnya pengajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi pembelajaran dan prestasi siswa yang maksimal.

Menurut Pasaribu dan Simanjuntak (1993) dalam Suryosubroto (2009), efektivitas dapat ditinjau dari dua segi, yaitu 1) Mengajar guru, menyangkut sejauh mana kegiatan belajar mengajar yang direncanakan terlaksana. 2) Belajar murid, yang menyangkut sejauh mana tujuan pelajaran yang diinginkan tercapai melalui kegiatan belajar mengajar. Menurut Johan (2012), untuk mengukur efektivitas pembelajaran juga dinilai dari segi guru dan siswa, sehingga untuk

mengukur efektivitas pembelajaran ditetapkan empat indikator, yaitu 1) Ketuntasan belajar siswa tuntas secara klasikal 2) Aktivitas siswa dikategorikan aktif, 3) Respon siswa dikategorikan positif dan 4) Kemampuan guru mengelola pembelajaran dikategorikan baik, Bila tiga dari empat indikator tersebut terpenuhi, dengan syarat nomor 1 harus ikut didalamnya, maka pembelajaran dapat dikatakan efektif. Maka dalam penelitian ini efektivitas suatu pembelajaran dilihat dari keempat indikator tersebut.

Dalam penelitian ini, sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian adalah SMA Negeri 1 Galang. Berdasarkan hasil observasi kelas XI IPA SMA Negeri 1 Galang diketahui pembelajaran yang berlangsung kurang efektif, dalam proses belajar mengajar umumnya guru lebih dominan menggunakan metode ceramah. Metode ini memusatkan kegiatan belajar pada guru (*teacher-centered*). Siswa hanya duduk, mendengarkan dan menerima informasi sehingga siswa menjadi pasif. Guru menjadi satu-satunya sumber informasi sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung satu arah, dengan begitu aktivitas siswa terlihat rendah dan siswa lebih sering belajar dengan menghafal tanpa memahami serta menghayati materi. Sehingga hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Berdasarkan keterangan dari Ibu Nurhayati, hal tersebut disebabkan kurangnya pemahaman guru SMA Negeri 1 Galang akan metode pembelajaran, dan kurang memadainya fasilitas pembelajaran yang ada di SMA Negeri 1 Galang. Cara penerimaan informasi akan kurang efektif karena tidak adanya proses penguatan daya ingat, walaupun ada proses penguatan yaitu berupa pembuatan catatan seperti meringkas. Hal ini menyebabkan siswa terkadang merasakan situasi belajar yang membosankan dan kesulitan dalam memahami konsep biologi karena siswa cenderung belajar dengan menghafal tanpa memahami materi.

Pada nilai ulangan harian kelas XI IPA SMA NEGERI 1 Galang khususnya siswa kelas XI IPA₁ yang belum mencapai nilai ketuntasan secara menyeluruh (klasikal) sekitar 53% siswa yang tuntas dan 47% siswa belum mencapai ketuntasan pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75. Siswa yang nilai hasil belajar dengan nilai 81-100 sekitar 49% dan pada nilai 60-80 sekitar

51%. Hal tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran siswa kelas XI SMA Negeri 1 Galang belum efektif.

Menurut Rustiyah dalam Suryosubroto (2009), salah satu syarat mengajar secara efektif adalah dengan mempergunakan banyak metode mengajar (variasi metode). Berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa perlu dilakukan usaha untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran dengan pemilihan metode belajar yang mampu mengembangkan siswa lebih aktif. Dalam hal ini penerapan metode *role playing* dianggap sebagai metode efektif untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, khususnya pada materi sistem ekskresi di kelas XI IPA₁ SMA Negeri 1 Galang. Metode *role playing* mampu membuat siswa menjadi lebih aktif, antusias, mendalami materi melalui penghayatan skenario yang dirancang seimajinatif mungkin, siswa dapat bekerja sama dan saling memberi informasi. Selain itu metode *role playing* membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan juga akan menciptakan hubungan yang baik antar siswa dan guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Metode *Role playing* dapat menjadikan siswa lebih aktif beraktivitas dalam pembelajaran dan dapat menciptakan suasana menyenangkan dan merupakan suatu bentuk motivator sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa akan lebih baik (Ahmad dalam Prasetyo,1997). Menurut Kincoko (2010), *Role playing* sebagai suatu metode pembelajaran efektif yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (c) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (d) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Berdasarkan hasil penelitian Fina (2012), keefektifan metode bermain peran tergolong tinggi, hal tersebut terlihat dari rata-rata hasil belajar siswa yaitu 81,1, ketuntasan belajar secara klasikal tergolong tinggi dengan persentase 90%, ketuntasan ketercapaian indikator telah tercapai dengan persentase 80%. selanjutnya menurut penelitian Windari (2010) efektivitas metode *role playing*

pada materi sistem reproduksi tergolong efektif, hal tersebut dilihat dari penguasaan materi siswa mencapai 79,3%, ketuntasan hasil belajar mencapai 87,5 % dan tingkat ketercapaian indikator 80 %.

Dari uraian di atas maka tema penelitian ini adalah penggunaan metode *role playing* dalam mengajarkan materi sistem ekskresi dengan judul “**Efektivitas Pembelajaran Dengan Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Sistem Ekskresi Pada Manusia Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Galang Tahun Pembelajaran 2013/2014**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya ketuntasan belajar siswa
2. Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih rendah
3. Rendahnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran biologi
4. Proses pembelajaran hanya berjalan satu arah

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Ketuntasan belajar siswa dengan metode *role playing* pada pembelajaran sistem ekskresi pada manusia terhadap hasil belajar siswa di kelas XI IPA₁ SMA Negeri 1 Galang.
2. Aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran sistem ekskresi pada manusia dengan metode *role playing* pada siswa kelas XI IPA₁ SMA Negeri 1 Galang.
3. Respon siswa setelah pembelajaran sistem ekskresi pada manusia dengan metode *role playing* pada siswa kelas XI IPA₁ SMA Negeri 1 Galang.
4. Aktivitas Guru pada saat proses pembelajaran sistem ekskresi pada manusia dengan metode *role playing* pada siswa kelas XI IPA₁ SMA Negeri 1 Galang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dalam penelitian ini dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran sistem ekskresi pada manusia dengan metode *role playing* pada siswa kelas XI IPA₁ SMA Negeri 1 Galang?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran sistem ekskresi pada manusia dengan metode *role playing* pada siswa kelas XI IPA₁ SMA Negeri 1 Galang?
3. Bagaimanakah respon siswa setelah pembelajaran sistem ekskresi pada manusia dengan metode *role playing* pada siswa kelas XI IPA₁ SMA Negeri 1 Galang?
4. Bagaimanakah aktivitas Guru pada saat proses pembelajaran sistem ekskresi pada manusia dengan metode *role playing* pada siswa kelas XI IPA₁ SMA Negeri 1 Galang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran sistem ekskresi pada manusia dengan metode *role playing* pada siswa kelas XI IPA₁ SMA Negeri 1 Galang
2. Mengetahui aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran sistem ekskresi pada manusia dengan metode *role playing* pada siswa kelas XI IPA₁ SMA Negeri 1 Galang
3. Mengetahui respon siswa setelah pembelajaran sistem ekskresi pada manusia dengan metode *role playing* pada siswa kelas XI IPA₁ SMA Negeri 1 Galang
4. Mengetahui aktivitas Guru pada saat proses pembelajaran sistem ekskresi pada manusia dengan metode *role playing* pada siswa kelas XI IPA₁ SMA Negeri 1 Galang

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru, sekolah dan peneliti. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa:
 - a. Memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
 - b. Membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif.
 - c. Menciptakan interaksi setiap kelompok melaksanakan tugas pembelajaran.
2. Bagi guru:
 - a. Memberi informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif dalam mengembangkan mutu pendidikan
 - b. Memberi wacana baru tentang pembelajaran aktif melalui metode pembelajaran *role playing*.
3. Bagi sekolah:

Memberi informasi kepada kepala sekolah mengenai pentingnya variasi metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Diharapkan pada masa yang akan datang semua guru tidak hanya dapat mengajar dengan metode ceramah.

4. Peneliti

Sebagai sarana untuk mempraktikkan teori yang diperoleh selama dibangku kuliah dengan kenyataan sehari-hari dan menambah pengalaman mengajar sehingga peneliti nantinya dapat mengajar lebih baik.

1.7 Defenisi Operasional

Beberapa hal yang dijadikan sebagai operasional dan penelitian ini adalah:

1. Metode *role playing* adalah suatu cara efektif dalam proses pembelajaran yang memacu interaksi siswa menjadi lebih aktif dan mampu memahami materi melalui penghayatan skenario yang telah dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Hasil belajar siswa adalah nilai yang diperoleh siswa setelah akhir proses pembelajaran yaitu nilai perolehan siswa pada tes akhir pembelajaran.
3. Efektivitas adalah serangkaian proses pembelajaran yang memberi pengaruh dalam mencapai tujuan belajar.