

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Sejalan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dituntut untuk meningkatkan mutu pendidikannya. Menurut Karso (1993) dalam Margaretha (2010) pendidikan adalah suatu usaha untuk membimbing dan membantu anak didik mencapai kedewasaan. Pendidikan juga dapat berarti pengaruh, bantuan atau tuntutan yang diberikan oleh orang yang bertanggung jawab kepada anak didik, pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu proses dan hasil. Sebagai suatu proses pendidikan merupakan serangkaian kegiatan yang secara sistematis diarahkan oleh tujuan, sedangkan sebagai suatu hasil pendidikan merupakan perubahan dalam tingkah laku anak didik yang tercermin dalam pengetahuan sikap dan sebagainya.

Dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional serta efektifitasnya tergantung dari beberapa unsur (Fathurrohman, 2007). Keefektifan pembelajaran adalah seberapa besar pembelajaran dengan menggunakan perangkat yang dikembangkan mencapai indikator-indikator efektivitas pembelajaran (Fanyadhiba, 2011). Pembelajaran dikatakan efektif menurut Kauchak dan Eggen (1988) dalam Fanyadhiba (2004) adalah pembelajaran yang apabila siswa secara aktif dilibatkan dalam pengorganisasian dan penemuan informasi pengetahuan serta keterkaitan informasi yang diberikan. Semakin aktif siswa dalam pembelajaran, maka ketercapaian ketuntasan pembelajaran semakin besar, sehingga semakin efektiflah pembelajaran. Selanjutnya pengajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran dan prestasi siswa yang maksimal.

Oleh sebab itu, menurut Pasaribu dan Simanjutak dalam Suryosubroto (2009) yang menjadi indikator dari efektifitas pembelajaran dapat ditinjau dari dua segi, yaitu :1) Mengajar guru, di mana 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.

Masalah yang berkembang dalam pembelajaran adalah kurang diterapkannya pembelajaran siswa aktif (*active learning*). Menurut Hamalik (2003) bila siswa kurang berminat pada pelajaran maka salah satu penyebabnya adalah masalah metode yang digunakan guru mungkin tidak sesuai dengan materi. Jadi masalah metode ini sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, guru sebagai pendidik harus selalu memilih metode pembelajaran yang tepat, yang dipandang lebih efektif dari pada metode- metode lainnya pada kondisi tertentu sehingga kecakapan dan pengetahuan yang diberikan oleh guru itu benar-benar menjadi milik murid. Jika semakin tepat metodenya diharapkan semakin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 10 Medan melalui wawancara dengan salah satu guru Biologi, bahwa dalam proses belajar mengajarnya pada umumnya beliau masih menggunakan metode ceramah. Metode ini memusatkan kegiatan belajar pada guru (*teacher-centered*). Siswa hanya duduk, mendengarkan dan menerima informasi sehingga siswa menjadi pasif. Guru dijadikan sebagai satu-satunya sumber informasi sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung satu arah dan pembelajaran hanya mengutamakan aspek kognitif tanpa memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik. Cara penerimaan informasi akan kurang efektif karena tidak adanya proses penguatan daya ingat, walaupun ada proses penguatan yang berupa pembuatan catatan, siswa membuat catatan dalam bentuk catatan yang monoton. Hal ini menyebabkan siswa kadang merasakan situasi belajar yang membosankan dan kesulitan dalam memahami konsep biologi karena siswa belajar dengan cara menghafal tanpa

membentuk pengertian terhadap materi biologi yang dipelajari dengan peristiwa yang terjadi di alam.

Data yang diperoleh peneliti mengenai hasil belajar biologi siswa kelas XI SMAN 10 Medan pada semester I Tahun Pembelajaran 2011/2012 menunjukkan bahwa nilai rata-rata ujian final semester hanya mencapai 66,3. Nilai rata-rata hasil ujian final tidak mencapai nilai KKM karena nilai KKM di sekolah SMAN 10 Medan adalah 70. Hal ini memperlihatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 10 Medan dalam pembelajaran biologi masih rendah.

Hal ini menunjukkan bahwa masih perlu dilakukan berbagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan cara pemilihan metode belajar yang mampu mengembangkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Metode *role playing* (bermain peran) dapat dijadikan metode alternatif dengan alasan bahwa dari hasil penelitian, metode ini dapat menjadikan siswa banyak beraktifitas dalam pembelajaran dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan merupakan suatu bentuk motivator sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran, dengan demikian hasil belajar mereka pun akan meningkat (Ahmadi dan Prasetyo, 1997).

Menurut Prasetyo (2005) pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang 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. Dalam proses pembelajaran *role playing*, murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik-praktik berbahasa bersama teman-temannya pada situasi tertentu. Belajar efektif dimulai dari lingkungan yang berpusat pada diri murid (Depdiknas, 2002).

Menurut penelitian Tondang (2008) efektifitas metode *role playing* pada materi sistem saraf sangat efektif karena ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 87,5% dan penguasaan materi siswa meningkat mencapai 73% sedangkan menurut penelitian Windari (2010) efektifitas metode *role playing* pada materi sistem reproduksi sangat efektif karena penguasaan materi mencapai 74,3%,

ketuntasan hasil belajar mencapai 87,5 % dan tingkat ketercapaian indikator 80 %. Penelitian lain yang mendukung yaitu penelitian Pratiwi (2008) bahwa pengajaran dengan metode *role playing* pada materi sel hewan dan sel tumbuhan meningkat 5,34% dari pada pengajaran yang tidak menggunakan metode *role playing* 4,85 %.

Metode *role playing* diterapkan pada sub materi pokok Sistem Pernapasan manusia didasari beberapa pertimbangan yaitu karena materi ini sulit untuk dipahami, bersifat abstrak, banyak mengandung istilah-istilah dan juga karena materi ini belum pernah diajarkan dengan metode tersebut.

Berdasarkan karakteristik tersebut, materi sistem pernafasan pada manusia dirasa sesuai apabila pembelajaran dilaksanakan dengan *role playing*, dengan harapan pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan efektif dimana siswa dituntut untuk mengembangkan potensi yang tersimpan dalam dirinya dengan menuangkannya dalam suatu produk kreatif sehingga dapat membantu siswa untuk memahami konsep materi dengan dialog yang diperankan. Untuk mengetahui apakah pembelajaran biologi dengan menggunakan metode *role playing* efektif diterapkan maka peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul “ **Efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Pada Sistem Pernapasan Manusia di Kelas XI SMA Negeri 10 Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi
2. Kurangnya aktivitas atau kerja sama antar siswa dalam pembelajaran biologi, dimana guru yang berperan aktif (*teacher centered*), sehingga siswa kurang antusias yang akhirnya mempengaruhi hasil belajar.
3. Sulitnya siswa memahami konsep biologi.
4. Kurangnya minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran biologi.

5. Motivasi belajar siswa rendah karena metode mengajar tidak bervariasi dan monoton.
6. Metode *Role Playing* dalam pembelajaran biologi masih belum digunakan.

1.3. Batasan Masalah

Yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran *Role Playing*.
2. Materi Pembelajaran dalam penelitian ini adalah Sistem Pernapasan Manusia.
3. Efektifitas pembelajaran ditentukan berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa secara perorangan maupun klasikal, ketuntasan pencapaian indikator pembelajaran dan aktivitas siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Dengan pembatasan masalah di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada Sistem Pernapasan Manusia di kelas XI SMAN 10 Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012 ?
2. Seberapa besar efektivitas metode *role playing* pada Sistem Pernapasan Manusia di kelas XI SMAN 10 Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012 ?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada Sistem Pernapasan Manusia di kelas XI SMAN 10 Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012.
2. Untuk mengetahui besar efektivitas metode *role playing* pada Sistem Pernapasan Manusia di kelas XI SMAN 10 Medan Tahun Pembelajaran 2011/2012.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Sebagai masukan bagi guru-guru khususnya guru biologi dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran biologi.
2. Sebagai menambah pengalaman dalam mengajarkan Sistem Pernapasan pada Manusia dan tambahan informasi tentang kemampuan kognitif siswa kelas XI SMA bagi peneliti.
3. Sebagai acuan bagi peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian ini.

