

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini perbaikan pendidikan dilakukan dengan berbagai cara, antara lain: perubahan kurikulum, perbaikan mutu dan 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 pendidikan, tetapi berperan serta dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, khususnya dalam pengolahan pembelajaran dikelas.

Pendidikan merupakan sumber daya insani yang sepatutnya mendapat perhatian terus menerus dalam upaya peningkatan mutunya. Peningkatan mutu pendidikan berarti pula peningkatan kualitas sumber daya manusia. Untuk itu perlu dilakukan pembaruan dalam bidang pendidikan dari waktu ke waktu tanpa henti. Proses pembelajaran tersusun atas sejumlah komponen atau unsur yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Interaksi antara guru dan peserta didik pada saat proses belajar mengajar memegang peran penting dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Kemungkinan kegagalan guru dalam menyampaikan materi disebabkan saat proses belajar mengajar guru kurang membangkitkan perhatian dan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran khususnya matematika. Adakalanya guru mengalami kesulitan membuat siswa memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar matematika rendah.

Keberhasilan pembelajaran biologi dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Dari hasil observasi yaitu melalui wawancara dengan ibu Nelli Br Surbakti selaku guru bidang studi biologi kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sei Bingai mengatakan keprihatinannya terhadap anak didiknya. Guru ini merasakan ada masalah di kelasnya ketika dia mengajar. Adapun masalah yang 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 pelajaran 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 dibawah KKM (75), dimana 47,22% siswa mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 52,78% siswa dinyatakan tidak lulus dari 72 siswa; (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.

Selain dari faktor siswa dalam proses pembelajaran, peran guru juga sangat penting. Pada kondisi awalnya cara guru mengajar rata-rata mengajar dengan metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam dengan mencatat dan hafal. Pembelajaran jarang divariasikan dengan berbagai model dan metode yang lain, sehingga siswa sering merasa bosan dan malas mengakibatkan proses belajar mengajar cenderung pasif. Pola penyampaian guru yang tidak terstruktur sehingga dalam pemahamannya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Pemilihan model atau metode pembelajaran merupakan salah satu bagian yang penting untuk mengatasi permasalahan di atas adalah penggunaan strategi mengajar, pemilihan strategi pembelajaran yang menarik dan dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar yaitu model pembelajaran aktif. Dimana peserta didik diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu strategi *Snowball Throwing* dan *Role Playing*. Dimana pada model ini siswa diajak bermain tetapi tetap fokus pada pembelajaran sehingga siswa belajar dengan santai dan tidak bosan karena belajar dengan bermain.

Dalam pendekatan pembelajaran aktif ini siswa diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Karena kreativitas itu merupakan kemampuan individu untuk menciptakan sesuatu hal yang baru dan

berbeda. Kreativitas setiap siswa berbeda – beda, siswa yang memiliki kreativitas tinggi mampu belajar dengan baik, dapat menciptakan cara belajar dengan baik, dapat menciptakan cara belajar dengan mudah serta mampu memahami, menyelesaikan soal-soal yang dihadapi dalam belajar sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar yang dicapai.

Strategi pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan suatu cara penyajian pelajaran dengan cara siswa berkreaitifitas membuat soal biologi dan menyelesaikan soal yang telah dibuat oleh temannya dengan sebaik-baiknya. Penerapan model *Snowball Trowing* ini dalam pembelajaran biologi melibatkan siswa untuk dapat berperan aktif dengan bimbingan guru, agar peningkatan kemampuan siswa dalam memahami konsep dapat terarah lebih baik. Sedangkan pembelajaran *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.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* sudah pernah diujicobakan oleh Yustini Yusuf dan Mariani Natalini (2010) pada materi sistem pencernaan di kelas XI IPA SMA Negeri 4 Pekan Baru tahun pembelajaran 2009/2010 dan hasilnya adalah hasil belajar siswa meningkat sebesar 39,29% untuk hasil belajar yang menggunakan model *Snowball Throwing*. Sedangkan penelitian untuk penggunaan model pembelajaran *Role Playing* yang sudah pernah diujicobakan Epi Listiana Hasibuan (2012) pada materi sistem pencernaan makanan di kelas XI IPA SMA 3 Panyabungan Tahun Pembelajaran 2011/2012 dan hasil belajar siswa meningkat 21,8% .

Dari penelitian ini saya merasa tertarik untuk melakukan penelitian perbandingan kedua model kooperatif yang memiliki persamaan dimana siswa diajak untuk belajar aktif dengan cara bermain dan sama-sama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terutama dalam pembelajaran yang sebelumnya jarang memvariasikan model dan metode dalam pembelajaran, dan

guru lebih sering menggunakan metode konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab.

Materi sistem ekskresi merupakan materi pelajaran yang banyak memiliki konsep-konsep, yang dalam penerapannya kebanyakan diajarkan dengan menggunakan metode konvensional dan tanya jawab. Pembelajaran yang dilakukan kebanyakan hanya berpusat pada guru (*teacher oriented*) yang sering juga dikenal dengan pembelajaran langsung. Dimana cara ini dinilai kurang mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa tidak ikut berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Materi sistem ekskresi merupakan materi yang perlu diajarkan dengan metode permainan karena dapat menarik perhatian siswa. Dimana model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* dan *Role Playing* dapat melatih kesiapan siswa, saling memberikan pengetahuan tentang sistem ekskresi dan memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan pandangan kepada siswa tentang materi sistem ekskresi. Diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* dan *Role Playing* nantinya siswa lebih tertarik lagi untuk mempelajari sistem ekskresi dan dapat memahami konsep-konsep materi sistem ekskresi ini dengan mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar ketika ada tes/ujian. Sehingga saya mencoba memvariasikan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan model pembelajaran *Role Playing*. Karena kedua model ini mengajak siswa untuk bisa lebih aktif dalam belajar Biologi. Dan hasil dari penelitian orang lain juga mendukung bahwa kedua model ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Mengacu pada latar belakang masalah diatas, maka penulis termotivasi untuk mengkaji dan ingin melakukan penelitian dengan judul “**Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Snowball Throwing* dan *Role Playing* pada Sub Materi Sistem Eksresi Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sei Bingai T. P. 2013/2014**”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam pembelajaran sub materi pokok sistem ekskresi dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Metode penyampaian materi yang diterapkan guru cenderung monoton yaitu metode ceramah yang kurang efektif sehingga perlu diterapkan metode atau model pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Kegiatan belajar siswa yang cenderung individual sehingga mengakibatkan kurang bersosialisasi dengan sesamanya pada saat proses belajar mengajar berlangsung.
- 3) Hasil belajar biologi siswa masih rendah.

1.3. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah penelitian di atas, maka dalam penelitian ini masalah dibatasi pada penerapan model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* dan *Role Playing* untuk mengetahui perbandingan dalam meningkatkan hasil belajar biologi dan aktivitas siswa di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sei Bingai T.P. 2013/2014.

1.4. Rumusan Masalah

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

- 1) Bagaimanakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* pada sub materi pokok sistem ekskresi di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pembelajaran 2013/2014?
- 2) Bagaimanakah hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif *Role Playing* pada sub materi pokok sistem ekskresi di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pembelajaran 2013/2014?
- 3) Bagaimanakah perbandingan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* dan *Role Playing* pada

sub materi pokok sistem ekskresi dikelas XI IPA SMA Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pembelajaran 2013/2014?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* pada sub materi pokok sistem ekskresi di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pembelajaran 2013/2014?
- 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif *Role Playing* pada sub materi pokok sistem ekskresi di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pembelajaran 2013/2014?
- 3) Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* dan *Role Playing* pada sub materi pokok sistem ekskresi dikelas XI IPA SMA Negeri 1 Sei Bingai Tahun Pembelajaran 2013/2014?

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini di harapkan dapat dijadikan pengembangan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mendapatkan hasil belajar secara maksimal menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* dan model pembelajaran *Role Playing* sehingga dapat dipakai sebagai referensi dalam penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan dalam pentingnya penggunaan dan pemanfaatan model atau metode – metode mengajar yang efektif dan efisien untuk mengembangkan model pembelajaran yang inovatif untuk mencapai

kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam proses belajar mengajar sehingga guru dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran biologi, serta hasil belajar diharapkan dapat dijadikan alternatif dalam mengatasi permasalahan yang sama.

b. Bagi Siswa

Pembelajaran dilakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Snowball Throwing* dengan *Role Playing*, dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal, sehingga adanya perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan dan lebih interaktif.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sekolah dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang memungkinkan untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar jika guru menghadapi permasalahan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat berguna bagi bekal pengalaman dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam mata pelajaran Biologi, sehingga akan memiliki dasar-dasar kemampuan mengajar dan kemampuan mengembangkan model pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar.

1.7. Defenisi Operasional

Berdasarkan permasalahan di atas, beberapa istilah yang digunakan dibuat definisi operasionalnya demi kejelasan, ketegasan, serta untuk menghindari salah pemahaman pengertian dalam menginterpretasikan masalah, diantaranya:

1. Model pembelajaran *snowball throwing* adalah suatu model pembelajaran yang diawali dengan pembentukan kelompok yang diwakili ketua kelompok untuk mendapat tugas dari guru kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh. Dalam

penelitian ini yang dimaksud dengan *snowball throwing* adalah pelemparan bola kertas yang berisi pertanyaan dari siswa satu ke siswa yang lain.

2. Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan adanya kerjasama antar siswa. Siswa dibagi kedalam kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 6 atau 7 orang siswa. Setiap siswa dalam kelompoknya melakonkan peran yang telah ditentukan oleh guru didepan kelas sedangkan kelompok yang tidak ikut bermain peran bertugas mengamati skenario yang dilakonkan dan mencatat inti materi dari setiap adegan demi adegan.
3. Prestasi belajar adalah sebuah kecakapan atau keberhasilan yang diperoleh seseorang setelah melakukan sebuah kegiatan dan proses belajar sehingga dalam diri seseorang tersebut mengalami perubahan tingkah laku sesuai dengan kompetensi belajarnya. Jadi prestasi belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang disengaja untuk memperoleh pengetahuan baru, bisa berupa symbol atau angka. Prestasi belajar dalam penelitian ini adalah hasil tes akhir setelah pelaksanaan pembelajaran model *Snowball Throwing* dan *Role Playing*.
4. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mempelajari biologi dengan model *Snowball Throwing* dan *Role Playing*, yang diukur dengan menggunakan alat evaluasi yaitu berupa test kognitif berbentuk pilihan berganda (*multiple choice*) dengan 5 pilihan jawaban dan test psikomotorik serta afektif menggunakan lembar observasi terhadap siswa. Dan dikatakan siswa berhasil dalam pembelajaran jika siswa mencapai KKM (75).