

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Interaksi tersebut diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran yang merupakan kegiatan paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah (Slameto, 2010).

Faturrohman (2007) dalam Sitorus (2012) menyatakan bahwa dalam keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional serta efektifitasnya tergantung dari beberapa unsur.

Menurut Kauchak (1998) dalam Sinaga (2004) pembelajaran yang efektif apabila siswa secara aktif dilibatkan dalam pengorganisasian dan penemuan informasi (pengetahuan). Keefektifan pembelajaran yang dimaksud di sini adalah sejauh mana pembelajaran berhasil menjadikan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dilihat dari ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal diantaranya mencakup minat siswa, intelegensi, dan bakat. Sedangkan faktor eksternal mencakup metode belajar, media, fasilitas belajar, serta proses belajar di sekolah maupun di luar sekolah.

Kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik tidak terlepas dari kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan metode yang tepat. Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, para guru umumnya masih menggunakan pembelajaran konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab. Pada pembelajaran dengan cara tersebut, siswa diposisikan sebagai objek, yang dianggap tidak tahu atau belum tahu apa-apa (Djamarah, 2006). Tentunya keadaan ini perlu dibenahi agar terjadi komunikasi dua arah antara guru dan

siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar. Guru harus dapat memilih dan menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan kebutuhan siswa. Selain itu, guru juga harus mampu mengarahkan siswa untuk belajar secara mandiri untuk membangun pengetahuannya sendiri.

Menurut Errington (1997) dalam Armstrong (2003) ada berbagai alasan untuk mengadopsi permainan peran dalam pendidikan dalam kaitannya dengan hasil belajar. Salah satu aplikasi yang paling sederhana dari *role playing* adalah demonstrasi pengetahuan yang diperoleh, keterampilan atau kemampuan dari suatu program studi. *Role playing* juga dapat digunakan untuk mendorong aplikasi praktis dan integrasi pengetahuan. *Role playing* adalah metode pembelajaran partisipatif dan pengalaman yang menekankan pada konsep '*learning by doing*'.

Crumbley *et al.*, (1998) dalam Çerkez (2012) mengungkapkan bahwa drama dan bermain peran mampu memfasilitasi pembelajaran dan menghadirkan antusiasme untuk berlatih pengetahuan dan bekerja sama. Hal ini digunakan sebagai alat instruksional untuk memperkuat baik pengetahuan pedagogis maupun profesional. Dalam hal ini, *role playing* dapat meningkatkan kerjasama dan keterampilan interpersonal peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian Sitorus (2012), metode *role playing* (bermain peran) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata hasil belajar siswa yang tergolong tinggi yaitu 81,1 dengan ketuntasan belajar secara klasikal dengan persentase 90%, ketuntasan pencapaian indikator telah tercapai dengan persentase 80%, dan aktivitas siswa selama pembelajaran tergolong sangat baik dengan persentase 85% siswa sudah aktif. Sejalan dengan penelitian tersebut, Windari (2010) menyatakan bahwa metode *role playing* pada materi sistem reproduksi sangat efektif karena penguasaan materi oleh siswa mencapai 74,3% dengan ketuntasan hasil belajar sebesar 87,5% dan tingkat ketercapaian indikator mencapai 80%. Hal ini sejalan dengan penelitian Tondang (2008), bahwa efektivitas metode *role playing* pada materi sistem saraf sangat efektif karena ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 87,5% dan penguasaan materi siswa meningkat mencapai 73%.

Hasil wawancara peneliti dengan guru serta pengamatan langsung dalam proses belajar mengajar di SMA Negeri 5 Medan menunjukkan bahwa metode *role playing* (bermain peran) belum pernah diterapkan di kelas XI IPA 2 ini. Pembelajaran biologi diajarkan oleh guru melalui metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok. Akan tetapi, diskusi kelompok tampak berjalan kurang efektif karena kurangnya pengawasan dari guru dan hanya sedikit siswa dalam suatu kelompok yang benar-benar terlibat aktif dalam diskusi. Besar kecilnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sebanding dengan kesempatan siswa untuk mengalami proses belajar. Di mana kurang terlibatnya siswa di dalam kegiatan pembelajaran di kelas akan menghambat atau menghalangi siswa dalam memahami pelajaran tersebut yang akan berakibat prestasi belajar siswa yang cenderung rendah.

Dari data yang diperoleh dari guru Biologi di SMA Negeri 5 Medan, sekitar 70% siswa kelas XI IPA 2 tidak dapat melampaui KKM pada mata pelajaran biologi di sekolah ini yakni 70. Hal ini tentu menunjukkan minimnya pengetahuan siswa dalam pelajaran biologi.

Mengacu pada kondisi tersebut, maka perlu dikembangkan metode *Role Playing* (bermain peran) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa karena siswa akan cenderung aktif untuk mengikuti proses pembelajaran melalui peran yang dimainkannya sendiri maupun peran yang dimainkan oleh teman-temannya.

Pada penelitian ini, metode *role playing* diterapkan pada materi pokok Sistem Ekskresi Manusia karena materi ini sulit untuk dipahami, bersifat *intangible* (tidak dapat diraba), dan banyak mengandung istilah-istilah (termasuk nama latin), serta dikarenakan materi ini belum pernah diajarkan dengan metode tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Manusia di Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- (1) Rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran biologi.
- (2) Sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah (*teacher centered*/berpusat pada guru) dan tanya jawab sehingga siswa cenderung merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.
- (3) Siswa merasa kesulitan untuk memahami konsep biologi.
- (4) Kurangnya perhatian dan minat siswa terhadap pembelajaran biologi yang berakibat pada rendahnya nilai yang diperoleh siswa.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang mempengaruhi hasil belajar siswa, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu pada:

- (1) Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing* pada materi pokok Sistem Ekskresi Manusia di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.
- (2) Efektivitas pembelajaran ditentukan berdasarkan ketuntasan belajar siswa, ketuntasan pencapaian indikator pembelajaran, serta tingkat penguasaan siswa.

1.4. Rumusan Masalah

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

- (1) Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada materi pokok Sistem Ekskresi Manusia di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?
- (2) Apakah pembelajaran biologi dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* efektif digunakan pada materi pokok Sistem

Ekskresi Manusia di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 5 Medan Tahun pembelajaran 2013/2014?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

- (1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada materi pokok Sistem Ekskresi Manusia di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.
- (2) Untuk mengetahui keefektifan metode *role playing* pada materi pokok Sistem Ekskresi Manusia di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

- (1) Bagi peneliti, sebagai calon guru, metode *role playing* dapat dijadikan pengalaman mengajar yang menarik untuk digunakan ketika mengajar di kelas.
- (2) Bagi siswa, metode *role playing* dapat mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran biologi karena materi pembelajaran disajikan dengan melibatkan siswa ke dalam cerita yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- (3) Bagi guru, *role playing* dapat digunakan sebagai referensi metode pembelajaran untuk diterapkan pada saat mengajar di sekolah.

1.7. Defenisi Operasional

Defenisi operasional yang harus diketahui dalam penelitian ini adalah:

- (1) Efektif bersifat ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya), manjur atau dapat membawa hasil. Efektivitas adalah bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan

tujuan operasionalnya. Dengan kata lain, efektivitas pembelajaran berkaitan dengan tercapainya tujuan pembelajaran.

- (2) Metode bermain peran (*role playing*) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.
- (3) Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh berupa kesan, nilai, pengertian, sikap, dan keterampilan yang mengaktifkan perubahan dalam diri individu setelah mengalami proses belajar.