

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berkaitan dengan perubahan kurikulum, berbagai pihak menganalisis dan melihat perlunya diterapkan kurikulum berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter (*competency and character based curriculum*), yang dapat membekali peserta didik dengan berbagai sikap dan kemampuan yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan tuntutan teknologi. Hal tersebut penting, guna menjawab tantangan arus globalisasi, berkontribusi pada pembangunan masyarakat dan kesejahteraan sosial, lentur, seperti adaptif terhadap berbagai perubahan.

Dalam implementasi kurikulum 2013 menuntut kerjasama yang optimal di antara para guru, sehingga memerlukan pembelajaran berbentuk tim, dan menuntut kerjasama yang kompak di antara para anggota tim. Kerjasama antara para guru sangat penting dalam proses pendidikan yang akhir – akhir ini mengalami perubahan yang sangat pesat (Mulyasa, 2013: 9).

Menurut Mulyasa (2013), implementasi kurikulum 2013 berbasis kompetensi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan. Pendekatan tersebut antara lain pendekatan pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*), bermain peran (*role playing*), pembelajaran partisipatif (*participative teaching and learning*), belajar tuntas (*mastery learning*), dan pembelajaran konstruktivisme (*constructivism teaching and learning*), sedangkan menurut permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah telah mengisyaratkan tentang perlunya proses pembelajaran yang dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan saintifik/ilmiah. Beberapa model pembelajaran yang dipandang sejalan dengan prinsip-prinsip pendekatan saintifik/ilmiah, antara lain metode: (1) *Problem Based Learning*; (2) *Project Based Learning*; (3) Inkuiri/Inkuiri Sosial; dan (4) *Group Investigation*. Model-model pembelajaran ini berusaha membelajarkan siswa untuk mengenal masalah, merumuskan masalah, mencari solusi atau menguji jawaban sementara atas suatu

masalah/pertanyaan dengan melakukan penyelidikan (menemukan fakta-fakta melalui penginderaan), pada akhirnya dapat menarik kesimpulan dan menyajikannya secara lisan maupun tulisan (Sudrajat, 2013).

Berdasarkan pendapat Mulyasa dan Permendikbud No 65 Tahun 2013 tentang model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam implementasi kurikulum 2013, peneliti melihat ada perbedaan model pembelajaran yang dianjurkan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya adalah model pembelajaran *Role Playing* menurut Mulyasa bisa diterapkan dalam kurikulum 2013 dan model pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Permendikbud No 65 Tahun 2013.

Menurut Mulyasa (2013: 11) keberhasilan implementasi kurikulum 2013 dapat dilihat dari indikator – indikator perubahan sebagai berikut :

1. Adanya lulusan yang berkualitas, produktif, kreatif, dan mandiri.
2. Adanya peningkatan mutu pembelajaran.
3. Adanya peningkatan efisiensi dan efektivitas pengelolaan dan pendayagunaan sumber belajar.
4. Adanya peningkatan perhatian serta partisipasi masyarakat.
5. Adanya peningkatan tanggung jawab sekolah.
6. Tumbuhnya sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara utuh di kalangan peserta didik.
7. Terwujudnya pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM).
8. Tercitanya iklim yang aman, nyaman, dan tertib, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan tenang dan menyenangkan (*joyfull learning*).
9. Adanya proses evaluasi dan perbaikan secara berkelanjutan (*continous quality improvement*)

Nurhalimah (2009: 56), pembelajaran aktif dapat dilakukan dengan kegiatan menghadapi suatu bentuk permasalahan. Teknik bermain peran atau *Role Playing* merupakan pembelajaran yang menekankan pada kemampuan penampilan peserta didik untuk memerankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. *Role Playing* sebagai sebuah model

pembelajaran aktif, memiliki dimensi pendidikan personal dan sosial sehingga dapat memotivasi siswa menemukan pengetahuan dan menyelesaikan suatu bentuk permasalahan dalam suatu bentuk kerjasama sosial.

Berdasarkan pendapat Nurhalimah tentang model pembelajaran *Role Playing*, maka peneliti memilih model pembelajaran *Role Playing* yang diharapkan dapat mewujudkan lulusan yang berkualitas, produktif, kreatif dan mandiri serta membentuk pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan didalam implementasi kurikulum 2013 pada pembelajaran biologi.

Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), disingkat PBL, merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Pembelajaran Berdasarkan Masalah (PBL) bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan dan memecahkan masalah. Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah memiliki beberapa kelebihan/keunggulan yaitu: (1) Dapat membuat pendidikan dan sekolah menjadi relevan dengan kehidupan, (2) Membuat siswa menjadi terbiasa untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, dan (3) Dapat merangsang perkembangan kemampuan berpikir siswa secara kreatif dan menyeluruh karena dalam proses belajarnya siswa banyak melakukan aktivitas mental (Ngena, 2010: 3).

Berdasarkan pernyataan diatas tentang model pembelajaran *Problem Based Learning*, maka peneliti memilih model pembelajaran *Problem Based Learning* yang diharapkan dapat mewujudkan lulusan yang berkualitas, produktif, kreatif dan mandiri serta membentuk pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan didalam implementasi kurikulum 2013 pada pembelajaran biologi.

Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian tentang **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Implementasi Kurikulum 2013 pada Materi Sistem Ekskresi Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Binjai TP. 2013/2014.”**

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) dan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) belum pernah diterapkan oleh guru biologi di sekolah tersebut.
2. Hasil belajar biologi yang masih rendah yang salah satunya dipengaruhi oleh model pembelajaran yang masih berpusat pada guru.
3. Aktivitas belajar siswa terutama pada mata pelajaran Biologi masih rendah.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah yang mempengaruhi hasil belajar siswa maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti hanya pada hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan *Problem Based Learning* pada materi sistem ekskresi manusia di kelas XI IPA SMA Negeri 4 Binjai TP. 2013/2014.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa (kognitif, afektif dan psikomotorik) yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) pada materi Sistem Eksresi Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Binjai?
2. Bagaimana hasil belajar siswa (kognitif, afektif dan psikomotorik) yang diajar dengan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) pada materi Sistem Eksresi Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Binjai?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa (kognitif, afektif dan psikomotorik) yang diajar menggunakan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) pada materi Sistem Eksresi Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Binjai?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) pada materi Sistem Ekskresi pada Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Binjai.
2. Hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) pada materi Sistem Ekskresi Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Binjai.
3. Perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) pada materi Sistem Ekskresi Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Binjai.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Dapat memberikan masukan dalam pengembangan dunia pendidikan tentang penggunaan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

2. Guru

Memberikan masukan dan pertimbangan dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada kurikulum 2013.

3. Siswa

- a. Meningkatkan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar
- b. Meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran biologi, khususnya pada materi sistem ekskresi manusia
- c. Meningkatkan minat belajar biologi siswa
- d. Meningkatkan hasil belajar biologi siswa