

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik menjadi manusia yang lebih dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada. Pendidikan tidak hanya mencakup perkembangan intelektualitas saja, akan tetapi lebih ditekankan pada pembinaan kepribadian anak didik secara menyeluruh sehingga anak menjadi lebih dewasa (Syarif, 2003).

Jika berbicara tentang dunia pendidikan maka tidak akan lepas dari peranan seorang guru. Guru adalah tenaga profesional yang mempunyai fungsi, peran, dan kedudukan yang sangat penting dalam mencapai Visi Pendidikan 2025, yaitu menciptakan insane Indonesia cerdas dan kompetitif. Sebagai tenaga profesional guru harus memiliki dan matang dalam kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional (Yudhistira, 2013). Menurut Syaodih (2007) dalam Sutikno (2013) menjelaskan bahwa dalam melaksanakan tugas maka seorang guru dituntut untuk memiliki kematangan atau kedewasaan pribadi, serta kesehatan jasmani dan rohani. Dalam hal yang demikian, maka seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan melibatkan siswa atau dalam singkat kata guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan yang tetap mengacu pada keberhasilan pembelajaran tersebut.

Untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal maka seorang guru harus dapat menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik dan benar. Tetapi, pada era sekarang ini seringkali terjadi kebosanan pada siswa sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Kebosanan pada siswa ini tidak terlepas disebabkan oleh penyampaian materi yang juga sangat monoton pada kalangan guru. Jadi, agar hal yang demikian tidak terjadi secara terus menerus pada siswa maka guru dituntut harus mampu membuat model pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Model pembelajaran yang harus dikembangkan agar kegiatan belajar mengajar menyenangkan adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa atau keaktifan dan kreativitas siswa, yaitu model pembelajaran yang memandang siswa sebagai subjek belajar dan guru hanya sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa. Situasi ini dapat dilakukan dengan mengembangkan Metode pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Jauhari (2011) berpendapat bahwa Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi biologi kelas XI IPA SMA Negeri 1 Lintongnihuta pada saat observasi, beliau mengatakan bahwa siswa dikatakan tuntas dalam pembelajaran jika hasil belajar yang didapatkan pada saat ujian mencapai nilai \geq KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70. Sedangkan dilihat dari hasil ujian semester ganjil pada mata pelajaran biologi masih banyak didapatkan nilai siswa dibawah KKM yang telah ditentukan yaitu sekitar 60% dari jumlah siswa dengan nilai rata-rata di bawah 60. 40 % siswa yang dinyatakan tuntas masih hanya memiliki nilai antara 70 sampai 85. Artinya nilai siswa masih sangat rendah. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa ini diantaranya adalah guru yang bersangkutan masih kurang variasi dalam menerapkan model pembelajaran. Guru yang bersangkutan hanya terfokus pada metode ceramah dan tanya jawab. Metode ceramah dan tanya jawab adalah merupakan metode yang sudah sangat lama diterapkan oleh para guru sehingga menimbulkan kebosanan pada siswa dan metode yang demikian juga sangat berpusat pada guru sehingga mengakibatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat kurang.

Mengingat mata pelajaran biologi adalah pelajaran sains yang tidak lepas dari hapalan yang tentunya akan menimbulkan kebosanan dan kejenuhan pada siswa. maka sangat diperlukan sekali perhatian dan peran aktif guru dalam memilih, menggunakan metode belajar mengajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran dalam peningkatan mutu pengajaran dan sebagai alat yang efektif untuk mencapai tujuan pengajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa. Di samping hasil belajar biologi siswa, perlu juga diperhatikan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Materi Sistem Pernapasan merupakan salah satu materi pelajaran biologi yang mempelajari organ–organ pernapasan, jenis-jenis pernapasan, pernapasan pada berbagai hewan dan penyakit yang menyerang sistem pernapasan itu sendiri sungguh sangat membosankan jika diajarkan dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Selain itu, materi Sistem Pernapasan merupakan materi yang cukup sulit jika diajarkan dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Agar terhindar dari kebosanan siswa, maka seorang guru harus aktif untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat diterapkan guru adalah Metode pembelajaran kooperatif.

Dari uraian di atas maka permasalahan yang muncul adalah bagaimana cara guru menerapkan model pembelajaran yang tepat sehingga hasil belajar dan aktivitas siswa meningkat dalam pelajaran biologi. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa adalah Metode pembelajaran kooperatif Model bermain peran (*Role Playing*). Model bermain peran ini sebenarnya adalah modifikasi dari diskusi kelompok, bedanya siswa harus memerankan cerita yang telah diskenariokan oleh siswa itu sendiri maupun oleh guru. Bermain peran adalah aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan yang spesifik (Zaini,dkk, 2008). Model bermain peran (*Role Playing*) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sebagaimana diungkapkan Uno (2007) dalam Istarani (2011) bahwa bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, siswa melalui model pembelajaran Bermain Peran ini belajar menggunakan konsep peran. Penelitian dengan menggunakan Metode pembelajaran kooperatif Model bermain peran (*role playing*) juga sudah pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, yaitu sebagai berikut: (1) Erlina (2012), penerapan Metode pembelajaran kooperatif Model role playing dapat meningkatkan hasil belajar biologi dan aktifitas siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Merbau. Dalam penelitian ini terlihat bahwa pada dua siklus yang dilakukan mengalami peningkatan baik pada hasil belajar dan aktivitas siswa yaitu pada siklus I hasil belajar siswa rata – rata 60 dan persentase aktivitas belajar siswa berkisar pada 86% sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa meningkat

menjadi 96 dan persentase aktivitas belajar siswa berkisar pada 96%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan hasil belajar dan nilai yang diperoleh telah melebihi KKM yang ditentukan yaitu 75. (2) Hartati,dkk. (2012), penerapan Metode pembelajaran kooperatif Model role playing di SMA Negeri 1 Wadaslintang diperoleh data sebagai berikut yaitu pada siklus I aktivitas siswa sebesar 57,82% (cukup aktif), rata- rata nilai hasil belajar 72 (ketuntasan klasikal 68,18%) sedangkan pada siklus II rata – rata aktivitas siswa sebesar 78,9% (aktif), rata – rata nilai hasil belajar siswa 84 (ketuntasan klasikal 95,45%). (3) Aeni (2010), penerapan model Role Playing di kelas VII MTs Riyadlotul Ulum Kunir Dempet membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yaitu pada siklus I rata-rata 74 dan pada siklus II rata – rata 78, sedangkan aktivitas siswa pada siklus I rata-rata 71 dan pada siklus II rata-rata 81. (4) Maftuh (2013), penerapan model pembelajaran Role Playing di kelas X SMA Negeri 1 Kedungpring membuktikan bahwa peningkatan penguasaan materi siswa pada siklus I rata-ratanya adalah 63 dan pada siklus II rata-ratanya menjadi 77.

Setelah menelaah dan mempelajari permasalahan yang muncul dengan mempertimbangkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti ingin mengadakan suatu penelitian mengenai Metode pembelajaran kooperatif metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam pembelajaran dengan judul “*Peningkatan Hasil Belajar Dan Aktivitas Siswa Dengan Model bermain peran (Role Playing) Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Lintongnihuta T.P. 2013/2014*”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar biologi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lintongnihuta masih rendah karena siswa hanya dituntut untuk menghafal tanpa memahami.
2. Aktivitas belajar siswa dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung masih rendah karena terjadi kesenjangan yang cukup signifikan antara guru dan siswa.

1.3. Analisis Masalah

Untuk memperinci permasalahan di lapangan supaya tidak terjadi kesimpang siuran, maka permasalahan yang akan dipecahkan pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang rendah dan aktivitas belajar siswa yang rendah. Permasalahan ini timbul karena terjadi kesenjangan yang cukup signifikan antara guru dan siswa sehingga siswa menjadi pasif yang berakibat rendahnya hasil belajar siswa. Siswa selalu beranggapan bahwa guru adalah sosok yang ditakuti dan guru beranggapan bahwa siswa adalah sosok yang wajib memberi rasa hormat *'berlebih'* kepada guru. Sementara, dalam dunia pendidikan hal tersebut tidaklah diperbolehkan lagi karena akan berakibat dampak negatif bagi perkembangan dunia pendidikan.

1.4. Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang dijelaskan diatas, maka peneliti mencari alternatif pemecahan masalah. Model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif adalah model pembelajaran bermain peran (*Role playing*). Bermain peran (*Role playing*) merupakan model pembelajaran yang mengakibatkan siswa menjadi lebih aktif dan mata pelajaran biologi yang selama ini identik dengan hapalan dapat lebih dipahami oleh siswa. Bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik (Zaini, dkk., 2008). Tujuan pendidikan yang spesifik yang akan diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar dan aktivitas siswa.

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah ,maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan Metode pembelajaran kooperatif tipe Bermain Peran (*Role Playing*) pada materi pokok sistem pernapasan di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Lintongnihuta tahun pembelajaran 2013 / 2014?

2. Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan Metode pembelajaran kooperatif tipe Bermain Peran (*Role Playing*) pada materi pokok sistem pernapasan di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Lintongnihuta tahun pembelajaran 2013 / 2014?

1.6. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan adalah sebagai berikut:

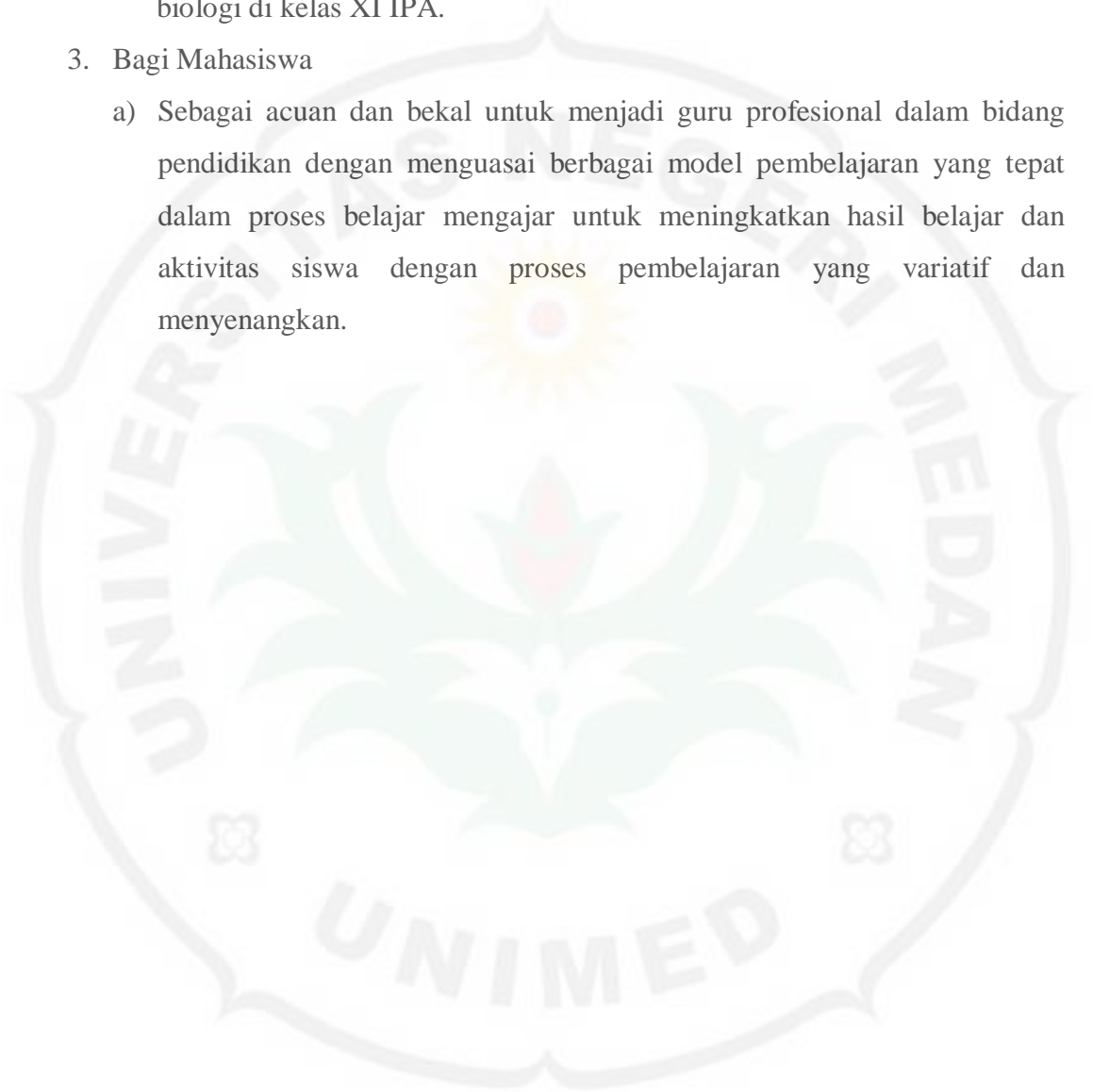
1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan Metode pembelajaran kooperatif Model bermain peran (*role playing*) pada materi pokok sistem pernapasan di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Lintongnihuta tahun pembelajaran 2013 / 2014.
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan Metode pembelajaran kooperatif Model bermain peran (*role playing*) pada materi pokok sistem pernapasan di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Lintongnihuta tahun pembelajaran 2013 / 2014.

1.7. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak , yaitu diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi guru
 - a) Memberikan masukan dan pertimbangan untuk menggunakan Metode pembelajaran kooperatif tipe Bermain Peran (*Role Playing*) dalam kegiatan pembelajaran biologi di kelas XI IPA.
 - b) Memberikan informasi untuk lebih lanjut menekankan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi siswa
 - a) Meningkatkan hasil belajar biologi siswa pada materi Sistem Pernapasan di kelas XI IPA dengan menggunakan Metode pembelajaran kooperatif tipe Bermain Peran (*Role Playing*).

- b) Melatih siswa untuk menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran biologi di kelas XI IPA.
3. Bagi Mahasiswa
- a) Sebagai acuan dan bekal untuk menjadi guru profesional dalam bidang pendidikan dengan menguasai berbagai model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dengan proses pembelajaran yang variatif dan menyenangkan.



THE
Character Building
UNIVERSITY