

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana mengembangkan potensi peserta didik dan mampu merubah tingkah laku peserta didik ke arah yang lebih baik. Hal ini tercantum dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam upaya peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa di setiap jenjang dan tingkat pendidikan, perlu dilakukan inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran ini bisa dilakukan terhadap pendekatan, strategi, model maupun media pembelajaran. Sebagai pendidik yang langsung berhadapan dengan pelaksanaan pembelajaran ini, para guru harus melaksanakan inovasi tersebut dalam melaksanakan pembelajarannya di kelas. Berkaitan dengan proses pembelajaran mengatakan faktor yang berpengaruh atau mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang berkualitas dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, salah satu diantaranya adalah penggunaan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran adalah *Role Playing*.

Role Playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan *edutainment* (Fogg,2001). Dalam pembelajaran, siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Strategi *Role Playing* juga diorganisasi berdasarkan kelompok-kelompok siswa yang heterogen. Masing-masing kelompok memperagakan/menampilkan scenario yang telah disiapkan guru. Siswa diberi kebebasan berimprovisasi, namun masih dalam batas-batas scenario dari guru (Huda, 2014).

Menurut Piaget dalam Siska (2011), awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya. Pelaksanaan *role playing* ini disertai dengan *apron* (karton bertuliskan nama peran) yang dikalungkan pada siswa sesuai perannya. Tujuannya adalah untuk memperjelas peran seorang siswa. Penggunaan kartu peran sebagai salah satu media pembantu dalam belajar sangat menunjang, apalagi diperankan sehingga berkesan hidup, bergerak serta dapat diamati langsung, sehingga membantu siswa dalam menganalogikan dengan benda pada peristiwa yang diperankan. Kesan yang didapatkan siswa dengan penerapan model *role playing* pada materi yang dipelajari akan lebih kuat, diharapkan dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat siswa, yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan jurnal penelitian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti penggunaan model *role playing* dalam proses pembelajaran. Peneliti Leni (2015) melaporkan bahwa pengaruh model *role playing* pada hasil kelas XI SMA dengan tema efektifitas metode *role playing* berbantuan medispro untuk meningkatkan hasil belajar sistem reproduksi manusia sebesar 83,94% serta berpengaruh positif terhadap hasil belajar afektif dan psikomotorik siswa. Ali (2015) mengatakan bahwa *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Fauziah (2016), adanya peningkatan hasil belajar. Hal tersebut tampak dari nilai siswa yaitu 81,094 dan 74,375.

Berdasarkan observasi di SMA Negeri 1 Sunggal didapatkan nilai rata-rata hasil belajar kelas XI IPA yaitu 67 dan nilai rata-rata kelas XI IPS yaitu 52, nilai tersebut tidak terlalu memuaskan karena nilai KKM untuk bidang studi Biologi yaitu 75. Hal ini menunjukkan siswa yang memperoleh nilai memuaskan jauh lebih sedikit. Ini terjadi karena siswa mengalami kejenuhan ketika mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Yang mengakibatkan guru cenderung pasif dalam proses pembelajaran sehingga metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang tidak bervariasi, dan banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Aktivitas siswa yang kurang optimal mengakibatkan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsep yang diberikan guru dan menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton, sehingga kemampuan siswa menyerap materi menjadi tidak optimal yang berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian permasalahan yang ada, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Perbedaan Hasil dan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Metode *Role Playing* Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia di Kelas Wajib dan Kelas Peminatan SMA Negeri 1 Sunggal Tahun Pembelajaran 2016/2017”**

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Siswa mengalami kejenuhan ketika mengikuti proses kegiatan pembelajaran.
2. Hasil belajar dan aktivitas belajar biologi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Sunggal masih rendah.
3. Guru cenderung pasif dalam proses pembelajaran sehingga siswa masih kurang berminat dalam belajar
4. Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang masih monoton, sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika proses pembelajaran berlangsung.

1.3 Batasan Masalah

Banyaknya permasalahan yang teridentifikasi, maka dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Hasil belajar dan aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
2. Materi yang diajarkan adalah materi sistem reproduksi manusia di kelas XI IPA dan XI IPS.
3. Aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran sistem reproduksi manusia dengan model pembelajaran *Role Playing* di kelas XI IPA dan XI IPS SMA Negeri 1 Sunggal.

4. Penelitian ini hanya dilakukan di Sekolah SMA Negeri 1 Sunggal.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada materi sistem reproduksi manusia di kelas XI IPA dan XI IPS Negeri 1 Sunggal Tahun Pembelajaran 2016/2017?
2. Bagaimana aktivitas siswa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada materi sistem reproduksi manusia di kelas XI IPA dan XI IPS SMA Negeri 1 Sunggal Tahun Pembelajaran 2016/2017?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada materi sistem reproduksi manusia di kelas XI IPA dan XI IPS SMA Negeri 1 Sunggal Tahun Pembelajaran 2016/2017?
4. Apakah ada perbedaan aktivitas siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada materi sistem reproduksi manusia di kelas XI IPA dan XI IPS SMA Negeri 1 Sunggal Tahun Pembelajaran 2016/2017?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model *role playing* pada materi Sistem Reproduksi Manusia di kelas XI IPA dan XI IPS SMA Negeri 1 Sunggal Tahun Pembelajaran 2016/2017
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa menggunakan model *role playing* pada materi Sistem Reproduksi Manusia di kelas XI IPA dan XI IPS SMA Negeri 1 Sunggal Tahun Pembelajaran 2016/2017
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan model *role playing* pada materi Sistem Reproduksi Manusia di kelas XI IPA dan XI IPS SMA Negeri 1 Sunggal Tahun Pembelajaran 2016/2017
4. Untuk mengetahui perbedaan aktivitas belajar siswa menggunakan model *role playing* pada materi Sistem Reproduksi Manusia di kelas XI IPA dan XI IPS SMA Negeri 1 Sunggal Tahun Pembelajaran 2016/2017

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar, mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran biologi karena materi yang disajikan menggunakan metode yang berbeda.
2. Bagi guru, sebagai bahan informasi untuk referensi dalam proses pembelajaran
3. Bagi sekolah, menjadi bahan masukan bagi guru atau tenaga pendidik dalam pemilihan metode pembelajaran biologi yang lebih efektif
4. Bagi peneliti lain, sebagai bahan informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut

1.7 Definisi Operasional

1. Hasil belajar

Hasil belajar adalah suatu nilai yang dicapai oleh siswa menurut kemampuannya dalam mengerjakan atau menyelesaikan soal-soal evaluasi tes hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil *Pre-test* dan *post test*.

2. Aktivitas siswa

Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Ada beberapa aktivitas siswa yang akan digunakan yaitu :
1) *Visual activities* (aktivitas melihat) seperti : memperhatikan penjelasan guru, 2) *Oral activities* (aktivitas berbicara) seperti : mengajukan pertanyaan dan kerja kelompok 3) *Listening activities* (aktivitas mendengarkan), seperti : menjawab pertanyaan dari guru atau teman, 4) *Writing activities* (aktivitas menulis), seperti : menulis/membuat catatan.

3. Model pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang tidak dapat diterapkan pada semua materi pelajaran, karena model ini berisi tentang pemeranan suatu peristiwa, sehingga hanya materi-materi yang mempunyai ciri-ciri adanya suatu peristiwa, suatu proses atau mekanisme.