

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran adalah suatu proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, agar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam proses pembelajaran mutlak diperlukan adanya komunikasi, baik antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa, untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Dalam hal ini guru harus pandai dalam memilih dan menerapkan strategi serta metode pembelajaran yang paling tepat, agar pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Pelajaran Biologi adalah pelajaran yang sulit. Faktanya banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran biologi. Terlihat pada hasil belajar siswa, khususnya di SMA Swasta Cerdas Murni. Pada dokumentasi daftar nilai semester dua kelas X bahwa hampir 50% siswa mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Dalam penelitian ini, sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian adalah SMA Swasta Cerdas Murni. Pada umumnya sekolah memiliki masalah yang hampir sama, yaitu masalah – masalah dalam belajar. Karena keterbatasan biaya dan waktu, maka sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian adalah SMA Swasta Cerdas Murni yang berlokasi di Jl.Beringin No. 33 Pasar IVi Tembung Kec. Percut Sei Tuan Deli Serdang.

Dari hasil observasi pertama kesekolah pada tanggal 14 Mei 2016, dan dari wawancara yang dilakukan dengan Ibu Erni S.Pd selaku salah satu guru biologi SMA Swasta Cerdas Murni, hanya terdapat dua kelas XI IPA. Tidak ada kelas unggulan. Setelah melalui proses pemilihan sampel secara acak, maka terpilih kelas XI IPA 2

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa metode ceramah cenderung monoton, satu arah, sehingga banyak siswa melakukan hal – hal yang tidak berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar. Menurut pengalaman beliau selama mengajar di SMA Swasta Cerdas Murni, beliau merasa

kesulitan menemukan metode pembelajaran yang sesuai untuk materi – materi tertentu salah satu materi tersebut adalah materi sistem pencernaan makanan. Pada materi sistem pencernaan makanan guru tidak mengoptimalkan metode pembelajaran yang bervariasi, beliau lebih sering menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode ceramah saja kurang mampu meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Harsono dkk, (2009), yang dalam penelitiannya membuktikan bahwa dengan metode ceramah berbantuan animasi dapat menghasilkan hasil belajar siswa dan aktivitas siswa yang lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah konvensional saja.

Selama proses pembelajaran di dalam kelas hanya beberapa siswa yang aktif mengajukan pertanyaan saat guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah seperti di atas diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan materi yang akan diajarkan. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran adalah metode *Role Playing*.

Keefektifan metode *Role Playing* dalam meningkatkan aktivitas, keterampilan berpikir kritis, dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Biologi telah diteliti oleh beberapa orang, yaitu : Wijay dkk, (2012), dalam penelitiannya menunjukkan bahwa siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dengan mencapai ketuntasan belajar klasikal sebesar 31,43 % dan 77,14 %. Kemudian oleh Sri dkk, (2015), bahwa metode *Role Playing* meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 48,38 %, dan WO dkk, (2014), bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 48,58%, dan oleh Suharto (2013), mendapatkan hasil bahwa, metode *Role Playing* meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa dengan kenaikan belajar klasikal 70,31% dan 68,75%.

Menurut Kincoko (2010), *Role Playing* sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran – peran yang berbeda dan memikirkan peran peran ini dapat memberikan

contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk (a) menggali perasaannya, (b) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, (c) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, dan (d) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.

Manfaat menggunakan metode *Role Playing* selain membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan juga akan menciptakan hubungan yang baik antar siswa dan kekompakan dalam kelas. Menurut Usman (1995), Kualitas dan kuantitas belajar siswa di dalam kelas bergantung pada banyak faktor, antara lain ialah hubungan pribadi antara siswa di dalam kelas serta kondisi umum dan suasana di dalam kelas.

Data yang diambil dari daftar kelas X-2 SMA Swasta Cerdas Murni semester genap 2015/2016 menunjukkan nilai ulangan harian pertama yang dilakukan oleh guru jumlah siswa yang tuntas 50% dan 50% lagi dibawah nilai KKM, pada ulangan harian kedua siswa yang nilainya tuntas adalah 60% dan 40% tidak tuntas, dan pada ulangan harian ke tiga siswa yang tuntas hanya 45% dan siswa yang tidak tuntas 55%. Ini merupakan kemunduran, karena di ulangan harian pertama dan kedua siswa mengalami peningkatan, tetapi ketika di ulangan ketiga siswa yg tuntas hanya 45% dan mengalami penurunan.

Materi sistem pencernaan makanan dipilih untuk disajikan secara lebih menarik karena materi ini mempelajari tentang proses-proses atau mekanisme yang terjadi pada proses pencernaan makanan dan tergolong materi yang cukup sulit dipahami siswa karena proses yang terjadi pada sistem pencernaan makanan tidak dapat diamati secara real dan langsung . Oleh karena dibutuhkan metode pembelajaran yang mampu menggambarkan proses-proses yang tidak dapat diamati secara real oleh siswa, sehingga siswa dapat lebih memahami materi. Pada jurnal Ali Awan, (2015), hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 9 Kota Ambon menunjukkan bahwa ada peningkatan dan perbedaan hasil belajar siswa di kelas XI IPA 2 (kelas eksperimen) yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* dan dikelas XI IPA 1 (kelas kontrol) yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran

langsung. Diketahui bahwa rata-rata skor *pretest* di kelas yang proses pembelajarannya menggunakan proses pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* (kelas eksperimen) adalah 11,31 dengan skor rata - rata *posttest* 27,08. Sedangkan untuk kelas yang proses pembelajarannya menggunakan proses pembelajaran langsung rata - rata skor *pretest* 12,22, dan rata - rata skor *posttest* 22,91. Rata - rata skor *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda, sedangkan rata - rata skor *posttest* di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata - rata skor *posttest* di kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa metode *Role playing* dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa pada materi Sistem Pencernaan Makanan

Dari uraian diatas, maka penerapan metode *Role Playing* dianggap sebagai salah satu cara untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, umumnya pada materi Sistem Pencernaan Makanan dan khususnya pada kelas XI IPA-2. Dengan metode *Role Playing*, diharapkan siswa akan lebih tertarik dalam belajar. Diharapkan siswa tidak melakukan aktifitas diluar aktivitas belajar, seperti bercerita dengan temannya, bermain hp atau ada yang tertidur ketika melakukan KBM. Disadari bahwa semua metode mempunyai kelebihan dan kekurangan, penggunaan metode dalam kegiatan belajar mengajar akan menimbulkan minat siswa untuk belajar, dan penggunaan metode dimaksudkan untuk melihat hasil belajar siswa yang akan diajar dengan metode *Role Playing* untuk mempermudah siswa menerima materi pelajaran tersebut dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tujuan pembelajaran tercapai sepenuhnya.

Berdasarkan hal - hal yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tema penelitian ini adalah penggunaan metode *Role Playing* dalam mengajarkan materi dengan judul :“ **Efektivitas Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Sub Materi Sistem Pencernaan Makanan Di Kelas XI IPA SMA Swasta Cerdas Murni Tahun Pembelajaran 2015/2016.**”

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Hasil belajar biologi siswa kelas X SMA Swasta Cerdas Murni pada semester dua, masih tergolong rendah
2. Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, dimana guru yang berperan lebih aktif, sehingga siswa kurang antusias dan akhirnya mempengaruhi hasil belajarnya

## 1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Parameter penelitian yang diamati, yaitu hasil belajar siswa, yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah metode *Role Playing*
2. Hasil belajar siswa dibatasi pada aspek penilaian kognitif, psikomotorik dan afektif
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI IPA-2 SMA Swasta Cerdas Murni Tembung Tahun Pembelajaran 2015/2016 dengan sub materi Sistem Pencernaan Makanan

## 1.4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada efektivitas hasil belajar siswa pada sub materi Sistem Pencernaan Makanan menggunakan metode *Role Playing* pada siswa kelas XI IPA-2 SMA Swasta Cerdas Murni?
2. Bagaimana aktifitas belajar siswa ketika proses belajar - mengajar menggunakan metode *Role Playing* di kelas XI IPA-2 SMA Swasta Cerdas Murni?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Melihat efektivitas hasil belajar siswa pada sub materi Sistem Pencernaan Makanan dengan metode *Role Playing* pada siswa kelas XI IPA-2 SMA Swasta Cerdas Murni.
2. Mengetahui aktivitas belajar siswa ketika proses belajar – mengajar menggunakan metode *Role Playing* di kelas XI IPA-2 SMA Swasta Cerdas Murni.

### 1.6. Manfaat Penelitian

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

1. Bagi Siswa :
  - a. Memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
  - b. Meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan guru.
  - c. Membiasakan siswa untuk belajar aktif dan kreatif.
  - d. Meningkatkan tanggung jawab dan rasa kebersamaan bagi setiap kelompok kerja dalam melaksanakan tugas pembelajaran.
2. Bagi Guru :
  - a. Memberi informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif dalam mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan.
  - b. Memberi wacana baru tentang pembelajaran aktif melalui metode pembelajaran *Role Playing* .
3. Bagi Sekolah :

Untuk member informasi kepada kepala sekolah mengenai pentingnya variasi metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar. Diharapkan pada masa yang akan datang guru tidak monoton dalam mengajar.

#### 4. Peneliti

Sebagai sarana untuk mempraktikkan teori yang telah diperoleh selama bangku kuliah dengan kenyataan sehari-hari dan menambah pengalaman mengajar lebih baik dalam dunia kerja.

