

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar adalah suatu bentuk perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Hamalik, 2009: 28). Apabila dilihat dari pernyataan tersebut, sangat jelas dikatakan bahwa perubahan tingkah laku menjadi aspek yang diharapkan dari suatu proses belajar. Untuk mengetahui adanya perubahan tingkah laku dari suatu proses belajar dapat dilakukan dengan cara evaluasi yang akan menghasilkan hasil belajar, hal tersebut bisa menjadi tolak ukur tenaga pengajar dalam mengontrol dan mengevaluasi terhadap perkembangan peserta didik dari suatu proses pembelajaran.

Manusia berbeda dengan makhluk ciptaan Tuhan yang lainnya karena manusia memiliki keistimewaan akal pikiran. Keistimewaan inilah manusia secara alami berusaha untuk belajar tentang segala hal yang terdapat di lingkungan sekitar. Manusia melakukan pembelajaran dengan menggunakan berbagai cara, namun tujuannya sama yaitu memahami apa yang telah dipelajari. "Lingkungan" termasuk salah satu hal yang mempunyai pengaruh yang luas terhadap kecerdasan (Boeree, 2009: 162). Pernyataan tersebut, dapat dipetik bahwa selain sebagai makhluk individu, manusia juga merupakan makhluk sosial. Metode *role playing* merupakan suatu metode yang erat sekali kaitannya dengan aspek sosial dikarenakan dalam

metode ini mereka berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya di dalam kelas. Hal ini dirasakan sangat penting terhadap tingkat keberhasilan hasil belajar masing- masing individu dalam kelas.

Materi biologi biasanya disampaikan oleh guru dengan menggunakan model pembelajaran konvensional melalui metode ceramah, pada metode ini guru hanya sebagai sumber informasi dan siswa akan menerima informasi dari guru tanpa adanya peran aktif dari siswa. selain hal tersebut, dirasakan bahwa tidak semua guru menyadari pentingnya merancang proses pembelajaran di dalam kelas. Menurut Djamarah dan Zain (2006: 97) model pembelajaran konvensional, seperti metode ceramah dapat membuat siswa menjadi bosan dalam proses pembelajarannya, sehingga mereka tidak mendapatkan hasil yang maksimal dalam memahami materi yang diajarkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Perencanaan pembelajaran yang baik akan sangat mendukung siswa dalam memahami materi yang ingin disampaikan oleh guru di dalam kelas. Johnson (Suryosubroto, 2002: 28) menyatakan bahwa:

Teachers are expected to design and deliver instruction so that student learning is facilitated. Instruction is asset of event design to initiate activate, and support learning in student, it is the process of arranging the learning situation (including the classroom, the student, and the curriculum materials) so that learning is facilitated.

Pernyataan tersebut memiliki makna bahwa guru diharapkan untuk merencanakan dan memberikan materi sehingga proses pembelajaran siswa terpenuhi. Pembelajaran merupakan rangkaian peristiwa yang direncanakan sehingga mampu mendorong dan membuat siswa menjadi lebih aktif, hal inilah yang disebut dengan menciptakan

situasi belajar (yang termasuk didalamnya adalah kelas, siswa, kurikulum, dan materi) oleh karena itu maka proses pembelajaran dapat terpenuhi.

Berbagai cara belajar telah dikembangkan oleh para guru dan siswa, diantaranya dengan mendengarkan, membaca, melihat, mengamati lingkungan, berkomunikasi, dan lain sebagainya. Dalam rangka meningkatkan metode pembelajaran baru untuk pengajaran biologi dan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan belajar yang meningkat, proses pengajaran memerlukan metode dan strategi yang kreatif yang dirancang oleh guru, sehingga terciptanya proses pembelajaran yang bermacam-macam.

Metode pembelajaran baru seperti *role playing* mungkin dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menarik. Bermain peran memungkinkan siswa untuk berfikir secara tepat akan suatu permasalahan dalam kehidupan nyata, selain itu metode ini juga diharapkan dapat mengakses siswa untuk mengekspresikan perasaan mereka masing-masing bahkan meluapkannya. Selain itu proses pembelajaran *role playing* sangat didasari oleh proses psikologis, karena proses psikologis manusia melibatkan sikap, nilai, keyakinan untuk diarahkan kepada kesadaran yang bersifat spontan juga disertai analisis (Hamzah, 2010: 25). Pada akhirnya dasar dari pembelajaran baru seperti metode pembelajaran *role playing* dapat diterapkan dengan tujuan untuk menuntut siswa lebih aktif, sehingga guru tidak hanya sebagai sumber informasi. Metode pembelajaran *role playing* menuntut siswa untuk bermain peran sesuai perannya

masing-masing. Bermain peran dapat memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi- situasi dunia nyata dengan ide- ide (Hamalik, 2009: 214). Diharapkan dengan menerapkan metode *role playing*, siswa dapat lebih memahami materi tersebut dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Pada umumnya siswa SMP dan SMA menyukai metode pembelajaran *role playing* karena berkenaan dengan isu-isu sosial dalam kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus. (Hamalik, 2009: 214). Apabila dilihat dari segi kecocokan, maka anak SMP memiliki keantusiasan yang lebih tinggi dari pada siswa SMA dalam melakukan pembelajaran *role playing*, karena anak SMP sebagai *young learner* (pelajar muda) tingkat keinginan untuk bermainnya masih sangat tinggi dibandingkan dengan siswa SMA.

Role playing menurut Djamarah dan Zain (2002: 89) mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya adalah siswa dapat melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan, sedangkan kekurangannya adalah memakan banyak waktu dan memerlukan tempat yang luas.

Pada penelitian sebelumnya metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Ina Muti'ah, 2008). Selain penelitian tersebut, ada Penelitian sebelumnya juga diperoleh hasil bahwa terdapat kesenjangan antar standar kriteria pembelajaran dengan pembelajaran di dalam kelas, sehingga pembelajaran

dengan metode *role playing* kurang berhasil meningkatkan hasil belajar siswa (Iis Masyaroh, 2000).

Metode pembelajaran *role playing* sebagai suatu strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mempermudah memahami suatu materi yang sedang dipelajari, dikarenakan siswa nantinya mampu berinteraksi dengan siswa lain dalam memeragakan suatu materi melalui pemeranan suatu tokoh yang terkandung dalam materi yang akan disampaikan, hal tersebut dapat membantu mereka dalam pemahaman materi yang lebih baik. Adapun pendapat yang diungkapkan oleh Lowenstein (Levitt & Adelman, 2010) yang isinya :

Traditionally, a face-to-face activity role-play relies on spontaneous interplay, which promotes interaction, allows for experiencing the role of another, and establishes role expectations. The focus is not on acting but on the actions of the characters, and it differs from being an actor playing to an audience.

Apabila diartikan kedalam bahasa Indonesia, artinya menyatakan bahwa sederhananya, aktifitas berhadap- hadapan seperti *role play* mengarah pada tindakan yang spontan, yang menganjurkan interaksi, adanya pengalaman untuk memerankan orang lain, dan adanya ekspektasi akan suatu peranan. Hal yang diutamakan tidak dilihat dari bagaimana seseorang memainkan suatu peranan akan tetapi dilihat dari tindakan suatu karakter, dan hal ini berbeda dari seorang aktor yang bermain peran untuk penonton.

Sistem indera merupakan salah satu materi biologi yang bersifat abstrak, yang membutuhkan daya tangkap yang cukup tinggi dalam pemahaman materinya. Oleh karena itu dalam perencanaan penyampaian materi tersebut guru dituntut untuk

berfikir lebih kreatif supaya jenis materi pembelajaran seperti ini tetap terasa mudah untuk dipahami dan diterapkan oleh siswa di kehidupan nyata. Dalam rangka mempermudah pemahaman materi sistem indera, akan terasa sangat cocok apabila disampaikan melalui metode pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan, maka telah dilakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Penerapan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Subkonsep Sistem Indera”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pokok dalam penelitian ini adalah :

“Bagaimana Pengaruh Penerapan Metode *Role playing* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Subkonsep Sistem Indera?”

Rumusan masalah tersebut akan lebih jelas dengan adanya pertanyaan seperti berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya metode *role playing*?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran subkonsep sistem indera?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka ruang lingkup batasan masalah yang diteliti dibatasi pada hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI SMAN X Bandung pada Semester Genap.
2. Materi yang akan dibelajarkan adalah sistem indera pada manusia yaitu sistem pendengaran dan sistem penglihatan.
3. Hasil belajar siswa yang diukur adalah aspek kognitif siswa yaitu berupa soal pilihan ganda dengan tingkat soal C1-C3 berdasarkan ketentuan dari Taksonomi Bloom yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), dan C3 (mengaplikasikan).

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa kelas XI IPA SMAN X Bandung dalam pembelajaran subkonsep sistem indera. Selain itu penelitian ini juga ingin mengetahui respon siswa terhadap penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran subkonsep sistem indera.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikat manfaat dan masukan bagi berbagai pihak, yaitu:

1. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi serta gambaran tentang penggunaan pembelajaran yang dapat digunakan sebagai metode pembelajaran alternatif dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa pada subkonsep sistem

indera dan sebagai bahan masukan guru dalam meningkatkan mutu pendidikan di kelasnya.

2. Bagi siswa

Melalui metode pembelajaran *role playing* ini bisa dijadikan sebagai sebuah pengalaman belajar bagi siswa dan siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas.

3. Bagi peneliti

Sebagai bahan acuan untuk penerapan metode *role playing* pada topik yang lain dan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya dan tambahan pengalaman dalam membantu peneliti dalam merancang suatu pendidikan yang lebih baik dimasa mendatang.

F. Asumsi

Adanya pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa dikarenakan keantusiasan siswa terhadap metode pembelajaran *role playing* mempunyai efek yang positif bagi pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang diberikan (Wyn & Stegink, 2000).

G. Hipotesis

Berdasarkan asumsi di atas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah:

Terdapat pengaruh penerapan metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran subkonsep sistem indera.