

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2006 menyebutkan bahwa latar belakang dari pendidikan IPA khususnya mata pelajaran Biologi merupakan suatu mata pelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung kepada peserta didik. Biologi sebagai bagian dari sains bukan hanya sebagai penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Peserta didik diarahkan untuk mengembangkan kompetensinya melalui kegiatan menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Mereka dituntut untuk melakukan proses penemuan melalui kegiatan mencari tahu dan berbuat. Pembelajaran Biologi diharapkan dapat memberikan wahana bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang lebih mendalam tentang dirinya dan alam sekitar.

Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran biologi sebaiknya diarahkan kepada kegiatan-kegiatan yang mendorong siswa belajar aktif baik secara fisik, sosial, maupun psikis dalam memahami konsep. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran biologi hendaknya guru menggunakan metode yang membuat siswa banyak beraktivitas. Banyaknya aktivitas yang dilakukan oleh siswa, diharapkan dapat menimbulkan rasa senang sehingga mampu membangkitkan minat siswa untuk belajar. Dengan demikian pemahaman konsep biologi semakin baik dan hasil belajarnya akan meningkat (Puskur, 2006:451).

Keefektifan metode mengajar digunakan hanya untuk mengetahui hasil belajar siswa bukan untuk mengukur guru. Rata-rata skor yang dicapai oleh siswa kemudian diambil sebagai suatu ukuran keefektifan pengajaran. Kemudian ditetapkan sebagai pedoman untuk memberi data keefektifan guru di sekolah, baik sekolah di tingkat kabupaten, desa atau yang sesuai dengan kategori itu (Suparlan, 2005 dalam Nurjanah, 2009). Pendidikan tidak hanya mengajarkan fakta dan konsep. Pendidikan harus dapat membekali peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya. Disamping itu, pendidikan juga harus mampu membentuk watak serta peradaban manusia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan tersebut potensi peserta didik dapat berkembang dan diarahkan untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sauri (2009) dalam Aisyah (2010) menjelaskan bahwa adanya kata-kata beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab menandakan bahwa pembelajaran di lembaga pendidikan seharusnya memperhatikan aspek nilai. Hal di atas senada dengan pendapat Yudianto (2010:12) bahwa pembelajaran Sains-Biologi bernuansa pendidikan nilai sangat penting dilaksanakan di sekolah guna mencapai Tujuan Pendidikan Nasional dan mengatasi dekadensi moral yang terjadi pada masyarakat sekarang ini. Pembelajaran Sains-Biologi yang mengandung nilai-nilai bernuansa IMTAQ merupakan bagian dari sistem pendidikan sains terpadu.

Pembelajaran biologi yang bermuatan nilai merupakan salah satu penerapan pendidikan karakter yang selama ini sedang dikembangkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada mata pelajaran biologi dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Pengembangan dan implementasi pendidikan karakter dilakukan dengan mengacu pada rasional pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian pada setiap jalur dan jenjang pendidikan yang dikelompokkan dalam: olah hati (*spiritual and emotional development*), olah pikir (*intellectual development*), olah raga dan kinestetik (*physical and kinesthetic development*), dan olah rasa dan karsa (*affective and creativity development*). Penanaman nilai-nilai karakter pada pembelajaran biologi kepada peserta didik yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil yang sejalan dengan tujuan pendidikan nasional.

Salah satu konsep yang harus dipelajari dalam biologi adalah indera penglihatan yang merupakan salah satu konsep yang berisi tentang bagian-bagian mata, proses melihat serta gangguan/kelainan-kelainan yang tentu di dalamnya terkandung nilai-nilai yang dapat diambil hikmahnya. Dalam penyajian materi dan pengungkapan nilai-nilai tersebut diperlukan suatu metode yang tepat dan sesuai yang dapat memfasilitasi penyampaian agar lebih menarik. Salah satu bentuk metode pembelajaran yang relevan dengan tujuan tersebut adalah metode *role*

playing. Bermain peran (*role playing*) adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep (Rustaman *et al.*, 2003). Dalam bermain peran tentu saja di dalamnya terdapat dialog antar pemeran *role playing* tersebut. Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengungkap nilai-nilai tersebut dengan cara menyisipkan nilai-nilai yang terdapat dalam pembelajaran, dalam hal ini adalah pembelajaran mengenai indera penglihatan manusia. Sehingga diharapkan setelah proses pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih memahami mengenai konsep indera penglihatan manusia dan terjadi perubahan sikap ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas dan beberapa penelitian yang sudah dilaksanakan yang berkaitan dengan pendidikan nilai maka munculah suatu keinginan dari penulis untuk meneliti mengenai **“Pengaruh Metode *Role Playing* yang Bermuatan Nilai pada Pembelajaran Indera Penglihatan Manusia Terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep dan Sikap Siswa”**.

B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan, maka rumusan masalah adalah : “Bagaimana pengaruh metode *role playing* yang bermuatan nilai pada pembelajaran indera penglihatan manusia terhadap peningkatan penguasaan konsep dan sikap siswa?”

Dari rumusan masalah di atas, dapat diuraikan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penguasaan konsep siswa sebelum mengikuti kegiatan *role playing* yang bermuatan nilai pada pembelajaran indera penglihatan manusia?
2. Bagaimana penguasaan konsep siswa setelah mengikuti kegiatan *role playing* yang bermuatan nilai pada pembelajaran indera penglihatan manusia?
3. Bagaimana sikap siswa terhadap nilai dalam pembelajaran indera penglihatan yang bermuatan nilai dengan menggunakan metode *role playing*?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terarah, peneliti membatasi pokok permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI SMAN 16 Bandung, semester genap tahun ajaran 2010/2011.
2. Penguasaan konsep yang diukur adalah ranah kognitif berdasarkan klasifikasi hasil belajar dari revisi Taxonomi Bloom yang diuji dengan tes Pilihan Berganda (*multiple choice*). Tipe soal yang digunakan pada jenjang C1, C2, dan C3 menurut taksonomi Bloom.
3. Kegiatan *role playing* (bermain peran) hanya dilakukan pada sub konsep indera penglihatan manusia yang bermuatan nilai.
4. Sikap yang dimaksud adalah sikap siswa terhadap nilai intelektual, nilai pendidikan, nilai sosial-politik dan nilai religius menurut Albert Einstein (Yudianto, 2009:1) dari suatu konsep biologi (indra penglihatan) yang diukur dengan menggunakan angket skala sikap (*Skala Likert*).

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* yang bermuatan nilai pada pembelajaran indera penglihatan manusia terhadap peningkatan penguasaan konsep dan sikap siswa.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya perbaikan dan peningkatan pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1. Bagi siswa: penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran yang membantu siswa untuk mengaitkan konsep yang dipelajari ke dalam nilai-nilai sains, sehingga terbentuk sikap yang baik pada diri siswa.
2. Bagi guru: dapat memberikan masukan pemikiran bagi para guru dan pengembangan pembelajaran dengan penggunaan metode *role playing* yang bermuatan nilai dalam menyelenggarakan pembelajaran yang kreatif.
3. Bagi peneliti: dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui metode pembelajaran *role playing* dan tertanamnya nilai-nilai sains dalam diri siswa dengan adanya penyisipan nilai-nilai dalam bahan ajar.

F. Asumsi

Adapun asumsi yang mendukung penelitian ini sebagai berikut.

1. Kelebihan dari metode bermain peran ini ialah siswa mendapat kesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat (Rustaman dkk, 2003).
2. Pengungkapan nilai bermanfaat bagi siswa agar mampu mengingat kebesaran Tuhan YME, meniru fenomena alam dan hukum atau hukum alam, mengumpamakan teori dengan kehidupan manusia, mengembangkan wawasan dan memahami konsep, prinsip, teori dan hukum yang berlaku (Yudianto, 2009).
3. Metode pembelajaran bernuansa pendidikan nilai (nilai intelektual, nilai sosial-politik, nilai pendidikan, dan nilai religi) selalu berpijak kepada pengetahuan dasarnya atau pengetahuan konsepnya, yang disebut nilai praktis. Sehingga nilai-nilai pengembangan itu bersifat penguatan terhadap nilai praktisnya (penguasaan konsep) (Yudianto, 2010:12).

G. Hipotesis

Berdasarkan asumsi-asumsi yang dikemukakan di atas maka penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut.

1. H_0 ditolak, berarti terdapat perbedaan signifikan median *posttest* penguasaan konsep siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. H_0 ditolak, berarti terdapat perbedaan signifikan median *posttest* skala sikap siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.