

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Paradigma metodologi pendidikan saat ini disadari atau tidak telah mengalami suatu pergeseran yang menuntut guru di lapangan harus mempunyai syarat dan kompetensi untuk dapat melakukan suatu perubahan dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas. Jika dahulu pendidikan kita mengarah kepada *teacher center*, maka sekarang arah itu telah berubah menuju *student center*, menempatkan siswa tidak hanya sebagai objek belajar tetapi juga sebagai subjek belajar. Pada akhirnya belajar akan bermuara pada proses pembelajaran yang menyenangkan, bergembira, dan demokratis yang menghargai setiap pendapat sehingga substansi pembelajaran benar-benar dihayati.

Seorang guru yang akan menggunakan metode atau teknik pembelajaran sebaiknya memahami dan mengetahui kapan suatu teknik pembelajaran digunakan. Penggunaan teknik ini sebaiknya disesuaikan dengan kondisi, tujuan pembelajaran dan lebih baik lagi didukung dengan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Pemanfaatan teknik pembelajaran tidak bisa begitu saja diterapkan pada seluruh mata pelajaran yang akan diajarkan.

Pelaksanaan pembelajaran Biologi yang selama ini dilaksanakan masih belum bisa merangsang siswa supaya aktif dalam pembelajaran Biologi.

Pembelajaran lebih banyak melatih siswa untuk melakukan latihan-latihan tertulis dan menghafal saja, bahkan ada siswa yang takut ketika ada pelajaran Biologi karena merasa tidak bisa, ada juga yang menjadi malas karena hanya di perintahkan membaca dan menghafal, jadi siswa menjadi kurang aktif di dalam pembelajaran.

Penggunaan teknik pembelajaran dan penggunaan media yang tepat sangatlah diperlukan karena dengan hal itu diharapkan media pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu seorang pengajar harus bisa memilih metode pembelajaran yang tepat supaya siswa bisa berperan aktif dalam pembelajaran. Untuk mendapatkan hal tersebut, maka perlu strategi pembelajaran Biologi yang mendorong siswa aktif dalam pembelajaran Biologi yaitu salah satunya dengan media pembelajaran *game* pembelajaran *Role Playing Game* Biologi.

Saat ini banyak sekali teknik-teknik mengajar yang berasal dari permainan-permainan yang kemudian diterapkan dalam bidang pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran Biologi yaitu media pembelajaran interaktif model *game Role Playing Game*. Oleh karena itu, media pembelajaran Biologi yang akan lebih lanjut di bicarakan di sini adalah media permainan yang berupa *Role Playing Game*. Media ini di harapkan dapat menarik minat siswa untuk mempelajari Biologi sehingga siswa dapat belajar tanpa di bebani rasa takut, dan menjadi lebih aktif dalam pembelajaran Biologi terutama pada pokok bahasan Jamur.

McDonough (1989) mengemukakan beberapa keuntungan pembelajaran dengan menggunakan komputer seperti memberikan rangsangan dan motivasi untuk belajar, menciptakan efek audio dan visual, adanya konsep pemanggilan kembali konsep yang sudah tercatat, mendorong siswa untuk belajar aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991;2) bahwa manfaat media dalam pembelajaran adalah Pertama, pembelajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa. Kedua, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa mencapai tujuan yang lebih baik. Ketiga, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll.

Perkembangan akademik siswa di SMA Lab *School* UPI Bandung menurut data yang telah diberikan khususnya pada mata pelajaran Biologi mengalami penurunan rata-rata nilai pada tahun ajaran 2002/2003 sampai akhir tahun ajaran 2005/2006. Namun pada tahun 2006/2007 terjadi peningkatan yang cukup signifikan rata-rata nilai sebanyak . Hal ini dapat dilihat dari perkembangan nilai ujian tengah semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS) siswa SMA Lab *School* UPI Bandung kelas X dari waktu ke waktu.

Saat ini pun siswa di SMA Lab *School* UPI Bandung telah memiliki minat dan kesadaran yang baik akan pentingnya Biologi. Meskipun hal itu hanya berlaku bagi beberapa siswa saja, karna justru sebagian besar terdapat beberapa jumlah siswa yang masih memiliki nilai rata-rata dibawah normal.

**Angga Pratama, 2013**

Pengaruh Penggunaan Program Pembelajaran Media Games Role Playing Game Terhadap Mata Pelajaran Biologi Pokok Bahasan Jamur

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Selain itu juga dapat dilihat dari beberapa siswa unggul yang berminat pada mata pelajaran Biologi untuk mendalami lebih lanjut mata pelajaran tersebut, terbukti dengan adanya beberapa lulusan SMA Lab *School* UPI Bandung yang melanjutkan di universitas negeri maupun swasta dan mengambil jurusan Biologi.

Dalam proses pembelajaran Biologi di SMA Lab *School* UPI selama ini terlihat kurang menarik terutama pada bab Jamur yang terdapat di kelas X, karena pada bab tersebut hanya menggunakan alat peraga torso yang digunakan juga pada beberapa materi lainnya. Sehingga siswa merasa jenuh dan kurang memiliki minat pada pelajaran Biologi, sehingga suasana kelas cenderung pasif, sedikit sekali siswa yang bertanya pada guru meskipun materi yang diajarkan belum dapat dipahami. Dalam pembelajaran seperti ini mereka akan merasa seolah-olah dipaksa untuk belajar sehingga jiwanya tertekan. Keadaan demikian menimbulkan kejengkelan, kebosanan, sikap masa bodoh, sehingga perhatian, minat, dan motivasi siswa dalam pembelajaran menjadi rendah. Hal ini akan berdampak terhadap ketidaktercapaiannya tujuan pembelajaran Biologi

Alasan betapa pentingnya diadakan penelitian ialah untuk lebih mampu mengembangkan minat siswa pada mata pelajaran Biologi. Agar lebih mampu meningkatkan nilai akademik mata pelajaran tersebut, yakni dengan cara membuat kegiatan belajar mengajar (KBM) menjadi lebih menyenangkan. Salah satunya yaitu dengan cara menggunakan metode *game*

pembelajaran, *Role Playing Game* yaitu *game* pembelajaran yang bertujuan

Angga Pratama, 2013

Pengaruh Penggunaan Program Pembelajaran Media Games Role Playing Game Terhadap Mata Pelajaran Biologi Pokok Bahasan Jamur

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

membuat pembelajaran Biologi menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat lebih menarik siswa untuk mempelajari mata pelajaran Biologi. Minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran di sekolah berbanding lurus dengan meningkatnya kemampuan pada mata pelajaran tersebut sehingga otomatis membuat nilai ulangan peserta didik menjadi lebih baik.

Berdasarkan pertimbangan dan pemikiran diatas, maka penulis melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Program Pembelajaran Interaktif Model *Games Role Playing Game* Terhadap Hasil Belajar Biologi Pokok Bahasan Jamur”

## **B. Rumusan Masalah**

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah seberapa jauh pengaruh media *games Role Playing Game* dalam meningkatkan pengajaran penguasaan pemahaman istilah-istilah pada mata pelajaran Biologi.

Berdasarkan permasalahan penelitian diatas masalah yang dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh penggunaan media *Role Playing Game* terhadap kemampuan siswa dalam memahami istilah-istilah pada mata pelajaran Biologi di Siswa Sekolah Menengah Atas kelas X?”.

Untuk memudahkan pembahasan dalam penelitian ini maka diidentifikasi pada sub-sub masalah sebagai berikut :

**Angga Pratama, 2013**

Pengaruh Penggunaan Program Pembelajaran Media Games Role Playing Game Terhadap Mata Pelajaran Biologi Pokok Bahasan Jamur

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Role Playing Game* dibandingkan media torso terhadap kemampuan siswa dalam pokok bahasan Jamur pada ranah kognitif aspek menerapkan?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Role Playing Game* dibandingkan media torso terhadap kemampuan siswa dalam pokok bahasan Jamur pada ranah kognitif aspek menganalisis?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Role Playing Game* dibandingkan media torso terhadap kemampuan siswa dalam pokok bahasan Jamur pada ranah kognitif aspek menciptakan?

### C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *games Role Playing Game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi di SMA kelas X.

Tujuan khusus dari penelitian ini untuk :

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media *Role Playing Game* dibandingkan media torso terhadap kemampuan siswa dalam pokok bahasan Jamur pada ranah kognitif aspek menerapkan.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media *Role Playing Game* dibandingkan media torso terhadap kemampuan siswa dalam pokok bahasan Jamur pada ranah kognitif aspek menganalisis.

3. Mengetahui pengaruh penggunaan media *Role Playing Game* dibandingkan media torso terhadap kemampuan siswa dalam pokok bahasan Jamur pada ranah kognitif aspek menciptakan.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang langsung maupun tidak langsung terlibat dalam dunia pendidikan, baik sebagai pengembang pendidikan, lembaga pendidikan formal maupun non formal, terutama bagi guru dan siswa yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Secara lebih khusus penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi :

##### **A. Praktik**

##### **1. Pihak Guru**

- a. Dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam menggunakan berbagai metode dan teknik pengajaran yang menarik.
- b. Dapat mengembangkan media pengajaran dengan lebih bervariasi.
- c. Sebagai bahan masukan bagi peningkatan kualitas proses pembelajaran.

##### **2. Peserta Didik**

Dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar. Memudahkan pemahaman istilah

Biologi dengan cepat dan mudah diingat. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pembendaharaan istilah-istilah Biologi oleh anak didik.

### 3. Pihak Sekolah

Sebagai sebuah upaya kreatif serta alternatif dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar dalam program pembelajaran disekolah.

### 4. Pihak Penulis

Menambah pengalaman yang cukup berharga karena dapat merealisasikan pengetahuan keilmuan yang telah didapatkan sebagai bentuk nyata dalam mengembangkan pola berpikir kreatif, ilmiah, dan sistematis.

## B. Teori

### 1. Pihak Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Sebagai bahan masukan dalam rangka pengembangan media pendidikan dan metode belajar mengajar yang relevan dengan tingkat kebutuhan di sekolah.

### 2. Pihak Peneliti Selanjutnya



Memberi data awal bagi pengembang media *game* pembelajaran khususnya *Role Playing Game* dan menjadi bahan masukan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

### E. Definisi Operasional

Beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini dan dipandang perlu dijelaskan adalah :

1. Pengaruh pada penelitian ini diartikan sebagai perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif aspek aplikasi, analisis, sintesis.
2. Penggunaan adalah proses, perbuatan, cara mempergunakan sesuatu, pemakaian.
3. Hasil belajar adalah daya capai pada akhir suatu proses pembelajaran yang dimiliki siswa. Hasil atau kemampuan yang ingin dicapai pada penelitian ini dibatasi oleh daya capai yang pokok mencakup ranah kognitif saja. Lebih khusus lagi pada penelitian ini hasil belajar dibatasi oleh tiga kemampuan pokok yakni, aspek menerapkan(C3) yaitu siswa dituntut untuk mampu menerapkan gagasan, aspek menganalisis (C4) yaitu siswa dituntut untuk menganalisa informasi yang masuk , dan aspek menciptakan (C6) yaitu siswa akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario.

**Angga Pratama, 2013**

Pengaruh Penggunaan Program Pembelajaran Media Games Role Playing Game Terhadap Mata Pelajaran Biologi Pokok Bahasan Jamur  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

4. Biologi adalah salah satu mata pelajaran di Sekolah Menengah Atas yang mempelajari mengenai kehidupan (ilmu hayat). Objek kajian biologi sangat luas dan mencakup semua makhluk hidup.
5. Pokok Bahasan Jamur adalah pokok bahasan dalam materi Biologi Sekolah Menengah Atas kelas X.
6. Program Pembelajaran Interaktif Model *Games* adalah kelompok media yang menuntut siswa untuk berinteraksi selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan model *games* ini merupakan salah satu jenis dari pembelajaran interaktif yang terdapat unsur rekreasinya, misalkan suatu *game* yang melibatkan siswa dalam kegiatan atau masalah yang mengharuskan mereka untuk memecahkan suatu masalah tersebut.
7. *Role Playing Game* (RPG) adalah sebuah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG dalam penelitian ini berisikan suatu drama kehidupan sosial yang mengandung materi-materi mata pelajaran Biologi Pokok Bahasan Jamur.