

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masalah pembelajaran adalah masalah yang selalu aktual dan dihadapi oleh setiap orang (Slameto, 2010). Sudah menjadi wacana besar bahwa pembelajaran sekarang ini harus beralih dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kenyataan di lapangan hal tersebut masih sulit untuk dilaksanakan. Salah satu contohnya kebanyakan guru mengajarkan suatu materi pembelajaran biologi dengan menggunakan metode ceramah, ekspositori, dan diskusi. Untuk beberapa materi yang konsepnya bersifat abstrak seperti materi tentang virus, jika menggunakan metode ceramah dikhawatirkan akan membuat siswa kurang dirangsang kreatifitasnya dan siswa menjadi tidak aktif dalam mengemukakan pendapat. Hal ini tentu saja akan menyebabkan pemahaman siswa tentang apa yang dipelajarinya menjadi kurang utuh dan hasil belajarnya pun menjadi kurang optimal.

Dalam pembelajaran menggunakan metode diskusi, tidak semua siswa ikut aktif, ada saja siswa yang tidak memperhatikan diskusi yang sedang berlangsung. Akibatnya penguasaan konsep siswa menjadi tidak utuh dan hanya akan menjadi ingatan jangka pendek dalam diri siswa sehingga siswa menjadi cepat lupa dengan apa yang telah mereka pelajari. Pembelajaran diskusi memiliki kelemahan yaitu pembicaraan seringkali didominasi oleh siswa tertentu dan pembicaraan kadang meluas dan mengambang (Rustaman, *et al.*). Oleh karena itu diperlukan

pembelajaran yang dapat mengoptimalisasikan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.

Virus merupakan salah satu materi yang dipelajari dalam pelajaran biologi SMA kelas X. Dalam materi ini dijelaskan ciri-ciri, proses replikasi, serta peran virus dalam kehidupan. Pembahasan materi virus termasuk pembahasan yang abstrak bagi siswa, karena ukuran virus yang sangat kecil dan tidak dapat dilihat atau di observasi secara langsung oleh siswa, walaupun menggunakan mikroskop yang biasa digunakan di sekolah SMA pada umumnya. Salah satu cara yang bisa digunakan untuk dapat mengamati virus secara langsung yaitu dengan menggunakan multimedia. Multimedia yang digunakan dapat bersifat interaktif atau berupa video tentang virus. Penggunaan multimedia memang sangat membantu siswa dalam mempelajari materi virus yang bersifat abstrak. Siswa dapat melihat ilustrasi dari bentuk dan proses replikasi virus atau bahkan dapat melihat bentuk asli dari virus.

Permasalahan dalam penggunaan multimedia yaitu tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang mendukung penggunaan multimedia, sehingga guru kembali lagi menggunakan metode ceramah atau diskusi dalam pembelajarannya. Dengan demikian siswa hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa hanya belajar hafalan (Dahar, 1996). Kondisi dimana pembelajaran yang berpusat pada guru masih berlangsung biasanya disebabkan guru merasa takut untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran (Suyatno, 2009).

Salah satu cara agar siswa lebih paham dan dapat mengingat lebih lama suatu konsep yang abstrak yaitu dengan melibatkan siswa secara aktif dalam

pembelajaran. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh Ekwil & Shanker (1998 dalam Ginnis, 2008), seseorang umumnya dapat mengingat 50% dari apa yang mereka dengarkan, 70% dari apa yang mereka ucapkan dan bahkan dapat mengingat sampai 90% jika diucapkan dan dilakukan bersama-sama (metode *Role Play*).

Penggunaan metode *Role Play* atau bermain peran dapat menjadi salah satu alternatif untuk membuat siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Melalui *Role Play* siswa melakukan pembelajaran seolah-olah siswa tersebut berada dalam suatu situasi untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep (Rustaman, 2003). Ginnis (2008) mengungkapkan pentingnya pembelajaran menggunakan *Role Play* di kelas. Pengalaman melalui *Role Play* akan masuk melalui lebih banyak jalur indra. Pengalaman melakukan *Role Play* dalam mempelajari sesuatu juga memiliki keunggulan emosional, yang terasa menarik, atau menyenangkan, sehingga akan lebih bertahan lama di dalam otak. Ginnis (2008) menambahkan *Role Play* merupakan suatu metode menyeluruh sehingga memuaskan hasrat belajar siswa yang tidak dapat membaca atau menulis dengan baik, yang model belajarnya konkret, aktif atau acak, atau yang intelegensinya sebagian besar kinestetik, yaitu kemampuan menggunakan gerak tubuh untuk mengekspresikan gagasan dan perasaan dan model belajarnya spasial yang merupakan kemampuan yang berkenaan dengan kepekaan mengenal bentuk dan benda secara tepat serta kemampuan menangkap dunia visual secara cepat. Penggunaan *Role Play* dapat digunakan dalam pembelajaran tentang virus di kelas. Siswa dapat membuat

ilustrasi yang menggambarkan tentang ciri yang dimiliki oleh virus, bagaimana proses replikasi pada virus, serta peran virus dalam kehidupan.

Dalam pelaksanaan *Role Play* tentang virus dibutuhkan kreatifitas dari semua pihak, terutama dari siswanya. Keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih memahami dan lebih lama mengingat konsep (Rustaman, *et al.*2003). Hal senada juga diungkapkan oleh Chinnici, *et al.* (2004), bahwa melalui pembelajaran menggunakan *Role Play* siswa akan lebih memahami suatu proses dalam biologi. Dengan melakukan *Role Play* siswa diminta terlibat secara aktif dalam pembelajaran tentang virus, sehingga siswa dapat memahami dan mengingat lebih lama konsep tentang virus.

Berdasarkan uraian tersebut dilakukan penelitian tentang penggunaan *Role Play* dalam pembelajaran tentang virus. Penelitian yang dilakukan mengenai bagaimana pengaruh penggunaan metode *Role Play* terhadap penguasaan konsep siswa. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan atau respon siswa mengenai pembelajaran virus dengan menggunakan metode *Role Play*.

B. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : "Bagaimanakah pengaruh penggunaan *Role Play* terhadap penguasaan konsep dan respon siswa SMA pada pembelajaran tentang materi virus?"

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat dijabarkan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengaruh pembelajaran dengan menggunakan *Role Play* terhadap penguasaan konsep siswa tentang virus?
2. Adakah perbedaan yang signifikan antara gain kelas yang menggunakan *Role Play* dengan kelas yang tidak melakukan *Role Play* (metode ceramah) pada pembelajaran virus?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan *Role Play*?

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak terlalu meluas dalam pelaksanaannya, maka ruang lingkup masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. *Role play* yang dimaksud adalah penampilan sosiodrama tentang virus oleh siswa di kelas eksperimen. *Role Play* yang dilakukan oleh siswa yaitu mengenai ciri-ciri, replikasi dan peran virus dalam kehidupan.
2. Penguasaan konsep yang diteliti yaitu mengenai penguasaan konsep siswa pada materi virus mengenai ciri-ciri, replikasi dan peran virus dalam kehidupan.
3. Respon yang dimaksud adalah tanggapan siswa mengenai pembelajaran tentang materi virus dengan menggunakan metode *Role Play*.
4. Materi virus dikaji dalam penelitian ini adalah mengenai ciri-ciri, replikasi dan peran virus dalam kehidupan.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh penggunaan *Role Play* terhadap penguasaan konsep dan respon siswa SMA pada pembelajaran tentang materi virus.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi guru mengenai manfaat *Role Play* sebagai salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi siswa

Melalui *role play* diharapkan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dapat lebih bermakna, karena siswa dapat mengembangkan kreatifitasnya untuk memahami suatu materi dalam pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan bahan masukan dan pertimbangan untuk penelitian sejenis pada konsep biologi lainnya.

F. Asumsi

Dalam mengajukan suatu hipotesis tentunya diperlukan beberapa asumsi. Asumsi yang digunakan pada penelitian ini adalah :

1. “Dengan melakukan *Role Play* siswa dapat menjelaskan sesuatu yang ada di pikirannya yang sulit untuk dikatakan” (Baltner, 2009).
2. “Melalui metode bermain peran siswa akan lebih aktif dan dapat memahami serta mengingat suatu konsep lebih lama” (Rustaman *et al.*, 2003).

G. Hipotesis

Penggunaan *Role Play* dalam pembelajaran memberikan pengaruh terhadap penguasaan konsep siswa pada materi tentang virus.

