

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring dengan implementasi kurikulum 2013 di Indonesia, terdapat beberapa kompetensi yang perlu dimiliki oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Kompetensi ini dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kompetensi yang dimaksud, yaitu berdasarkan Permendikbud No. 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan meliputi kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Kompetensi sikap, yaitu memiliki sikap yang positif terhadap diri sendiri, orang lain, lingkungan, dan bangsa. Kompetensi pengetahuan, yaitu memiliki pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Kompetensi keterampilan, yaitu memiliki keterampilan umum yang meliputi berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta berpikir sistematis dan holistik.

Kompetensi yang diharapkan dari peserta didik dalam kurikulum ini dapat dicapai melalui hasil belajar kognitif yang melibatkan pemahaman konsep dan pengetahuan yang mendalam. Hasil belajar kognitif menjadi sangat penting karena dapat menunjukkan sejauh mana peserta didik telah memperoleh pemahaman yang baik pada suatu materi pembelajaran. Banyak hal yang mempengaruhi kuantitas dan kualitas belajar peserta didik yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajarnya, salah satu diantaranya adalah kemampuan seorang peserta didik untuk memotivasi dirinya.

Menurut Cucu Suhana (2014, hlm. 24), motivasi belajar merupakan kekuatan (*power motivation*), daya pendorong, atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri peserta didik untuk belajar secara aktif,

kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Bakar (2014), motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang peserta didik.

Berdasarkan studi yang dilakukan Fyans dan Maerh (1987) yang dikutip oleh Siregar, Eveline dan Hartini Nara (2011, hlm. 51) menyebutkan bahwa diantara faktor latar belakang keluarga, kondisi atau konteks sekolah, dan motivasi, maka faktor motivasi yang paling berpengaruh untuk hasil belajar. Walberg (1983) menyimpulkan bahwa motivasi memiliki kontribusi antara 11% sampai 20% terhadap prestasi belajar. Studi yang dilakukan Suciati (1990) menyimpulkan bahwa kontribusi motivasi sebesar 36%, sedangkan McClelland menunjukkan bahwa motivasi berprestasi mempunyai kontribusi sampai 64% terhadap prestasi belajar. Maka, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar peserta didik berperan penting terhadap hasil belajar peserta didik.

Namun, praktik pembelajaran konvensional atau *teacher centered* cenderung akan membuat peserta didik jenuh, mengantuk, sehingga akan berpengaruh kepada motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Bloom (1956), model pembelajaran konvensional adalah pendekatan di mana guru bertindak sebagai sumber pengetahuan utama, sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima informasi yang pasif. Bloom mengemukakan bahwa model ini cenderung kurang memperhatikan perbedaan individual dan gaya belajar yang berbeda dari peserta didik. Ia juga menyoroti kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran konvensional. Dilihat dari sikap peserta didik, model pembelajaran ini kurang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena dalam model pembelajaran ini, peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Hamalik (2003), bila peserta didik kurang berminat dalam mengikuti pelajaran maka salah satu penyebabnya adalah masalah model pembelajaran yang digunakan guru mungkin tidak sesuai dengan materi. Sebagai seorang pendidik, guru sebaiknya memiliki kreativitas untuk membangun motivasi peserta didik agar peserta didik berpartisipasi dalam

proses pembelajaran yang menyenangkan. Sebab hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin baik hasil belajarnya. Dengan demikian motivasi senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi peserta didik.

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Dengan model pembelajaran yang tepat, peserta didik dapat termotivasi untuk aktif dalam serangkaian kegiatan proses pembelajaran. Jadi, masalah model pembelajaran ini besar dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik, dalam penelitian ini khususnya pada hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik. Kreativitas guru dan proses pembelajaran yang menyenangkan dapat diterapkan dalam beberapa sifat materi, salah satunya pada materi pemanasan global.

Materi pemanasan global termasuk materi Fisika yang diajarkan pada peserta didik SMA kelas XI semester II K.D. 3.12 berdasarkan Kurikulum 2013. Pemanasan global adalah isu global yang kompleks karena melibatkan berbagai aspek ilmiah seperti fisika, kimia, meteorologi, dan ekologi serta membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip ilmiah yang mendasarinya. Karena itu, materi ini seringkali dianggap sulit karena melibatkan pemahaman yang mendalam tentang mekanisme dan proses yang terjadi di atmosfer dan lautan. Materi pemanasan global merupakan materi yang sangat penting karena dampak dari pemanasan global itu sendiri sangat merugikan, misalnya curah hujan yang tinggi, kegagalan panen, hilangnya terumbu karang, kepunahan berbagai spesies, hingga penipisan lapisan ozon pada atmosfer bumi. Sehingga diharapkan para peserta didik dapat memahami sebab dan akibat dari pemanasan global serta dapat dimulai sedini mungkin untuk bisa turut andil dalam melakukan pencegahannya. Peran guru dalam hal ini adalah dengan mengganti model pembelajaran konvensional dengan model pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih mudah memahami materi pemanasan global tersebut.

Penelitian terdahulu menunjukkan kondisi hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik pada materi pemanasan global. Studi yang dilakukan oleh Smith et al. (2017) menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang terkait dengan pemanasan global. Mereka cenderung memiliki pemahaman yang dangkal dan kesulitan dalam menerapkan konsep tersebut dalam konteks kehidupan nyata. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Johnson et al. (2019) mengungkapkan bahwa motivasi belajar peserta didik terhadap materi pemanasan global cenderung rendah. Beberapa faktor yang dapat menjadi penyebab rendahnya hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik dalam penelitian di atas adalah kurangnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, kurangnya pengalaman langsung atau keterbatasan sumber daya yang relevan dengan materi, dan kurangnya kejelasan hubungan antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Kurangnya pemahaman dan motivasi belajar peserta didik ini dapat berdampak negatif pada hasil belajar kognitif mereka.

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik pada materi pemanasan global, salah satu alternatif yang diperkirakan dapat mengatasi masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*. Menurut Blatner (1995), *role playing* merupakan model pembelajaran terbaik untuk mengembangkan keterampilan inisiatif, komunikasi, pemecahan masalah, kesadaran diri, dan kerja sama dalam tim dibandingkan pembelajaran konvensional. Menurut Kardoyo dan Hayuningtyas (2009), model pembelajaran *role playing* memberikan suasana yang menyenangkan, peserta didik akan terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan lebih memahami materi pelajaran serta hasil belajar yang meningkat. *Role playing* menurut Meti (2015, hlm. 43) merupakan suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik menemukan jati diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Lebih lanjut, Maritnis (2007,

hlm. 154), model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi, penghayatan, dan merangsang hasil belajar kognitif peserta didik.

Model pembelajaran ini memberikan kesempatan setiap peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar, sehingga peserta didik dapat membangun sendiri pengetahuannya. Setiap peserta didik memiliki perannya masing-masing dalam model pembelajaran ini, jadi tidak ada lagi peserta didik yang pasif atau hanya berdiam diri tanpa ikut aktif berperan. Hal ini berbeda dengan model pembelajaran lainnya, contohnya seperti pada model pembelajaran diskusi kelompok. Tidak semua peserta didik berperan aktif dalam proses diskusi, selalu ada satu ataupun dua anggotanya yang pasif ketika proses diskusi berlangsung yang mengakibatkan pada tidak pahamnya peserta didik tersebut terhadap materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Model pembelajaran *role playing* sendiri merupakan model pembelajaran yang tidak dapat diterapkan pada semua materi pelajaran, karena model pembelajaran ini berisi tentang pemeranan suatu peristiwa, sehingga hanya materi-materi yang mempunyai ciri-ciri adanya suatu peristiwa, suatu proses atau mekanisme, misalnya dalam penelitian kali ini adalah materi pemanasan global.

Pelaksanaan *role playing* ini disertai dengan *call card* (karton bertuliskan nama peran) yang dikalungkan pada peserta didik sesuai perannya. Tujuannya adalah untuk memperjelas peran seorang peserta didik. Penggunaan kartu peran sebagai salah satu media pembantu dalam belajar sangat menunjang, apalagi diperankan sehingga berkesan hidup, bergerak serta dapat diamati langsung, sehingga membantu peserta didik dalam menganalogikan dengan benda pada peristiwa yang diperankan. Kesan yang didapatkan peserta didik dengan penerapan model pembelajaran *role playing* pada materi yang dipelajari akan lebih kuat, diharapkan dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan minat peserta didik, yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada pelaksanaan model pembelajaran ini, setelah pemeranan selesai dilaksanakan kemudian dilanjutkan dengan diskusi informasi dalam kelompok-kelompok kecil dengan berbantuan sebuah video pembelajaran. Alasan peneliti memilih media pembelajaran video pembelajaran karena di saat kemajuan teknologi informasi seperti saat ini video pembelajaran tentu sangat menarik perhatian peserta didik khususnya dalam proses pembelajaran. Ketika proses diskusi berlangsung setelah pemeranan berakhir, jika guru hanya memberi penguatan dengan satu arah secara monoton seperti ceramah tentu peserta didik akan kembali bosan dan tidak memerhatikan poin-poin penting materi pembelajaran selama berlangsungnya *role playing* tadi, hal itu tentu tidak diinginkan oleh peneliti.

Dalam pembelajaran ini aktivitas peserta didik akan terbentuk menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk lebih terlibat dalam pembelajaran serta pemahaman peserta didik tentang materi akan meningkat karena peserta didik secara langsung terlibat dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wardani (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi indera penglihatan dan optik. Selain itu, penelitian Paudi (2019), juga mengatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran Fisika pada materi Hukum Newton di kelas X SMA, hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA Negeri 1 Palu khususnya pada materi hukum Newton. Demikian pula pada penelitian Sulityaningrum (2011) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* jauh lebih meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Fisika materi Gerak Lurus daripada menggunakan model ceramah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik pada materi pemanasan global di kelas XI SMA.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Permasalahan dalam penelitian ini berfokus pada penggunaan model pembelajaran konvensional oleh guru yang menyebabkan peserta didik tidak bisa terlalu lama fokus saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik pada materi pemanasan global di kelas XI?”

Adapun rumusan masalah tersebut diuraikan dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi pemanasan global?
- 1.2.2 Bagaimana hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *role playing* pada materi pemanasan global?
- 1.2.3 Bagaimana perbedaan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen?
- 1.2.4 Bagaimana respon peserta didik terkait penerapan model pembelajaran *role playing*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik pada materi pemanasan global di kelas XI.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Setelah penelitian dilaksanakan, diharapkan memberikan manfaat:

- 1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik.
2. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan tema penelitian yang serupa.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi peserta didik
  - a. Membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar
  - b. Memberikan pengalaman belajar yang beragam pada peserta didik.
2. Manfaat bagi guru
  - a. Memberikan pengetahuan dan informasi terkait model pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dan motivasi belajar peserta didik.
  - b. Memotivasi guru untuk menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.

### 1.5 Definisi Operasional Variabel

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini tidak menimbulkan arti yang luas dan membingungkan, maka penulis membataskan istilah dengan definisi operasional. Definisi operasional variabel-variabel penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

#### 1.5.1 Model pembelajaran konvensional

Pembelajaran konvensional yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan pembelajaran ceramah. Dalam pembelajaran ini guru mendominasi kegiatan belajar mengajar, misalnya definisi dari rumus diberikan, penurunan rumus atau pembuktian dalil dilakukan sendiri oleh guru, diberitahukannya apa yang harus dikerjakan dan bagaimana menyimpulkannya, contoh-contoh soal diberikan dan dikerjakan pula oleh guru. Langkah-langkah guru diikuti dengan teliti oleh murid.



Mereka meniru cara kerja dan cara penyelesaian yang dilakukan oleh guru. Pada model pembelajaran ini peneliti tidak mengukur keterlaksanaan model pembelajaran yang dilakukan.

#### 1.5.2 Model pembelajaran *role playing*

Model pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang menirukan suatu perbuatan, dimana peserta didik nantinya akan berperan sebagai benda mati ataupun benda hidup yang berkaitan dengan pemanasan global. Pelaksanaan *role playing* ini disertai dengan apron (karton bertuliskan nama peran) yang dikalungkan pada peserta didik sesuai perannya. Tujuannya adalah untuk memperjelas peran seorang peserta didik. Setelah peserta didik memainkan perannya masing-masing, selanjutnya guru akan melakukan evaluasi dan kesimpulan. Instrumen yang digunakan dalam mengukur keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* ini adalah dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi menggunakan pilihan terlaksana dan tidak terlaksana. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik.

#### 1.5.3 Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini, yaitu kemampuan peserta didik terhadap mata pelajaran Fisika mengenai pemanasan global setelah melalui proses belajar mengajar yang diukur dari tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar kognitif dalam penelitian ini merujuk pada kemampuan kognitif dalam Taksonomi Bloom pada tingkat mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4). Instrumen hasil belajar kognitif yang digunakan berupa soal pilihan ganda dalam *bentuk two-tier questions* untuk materi pemanasan global yang terlebih dahulu divalidasi oleh ahli. Hasil belajar ini juga digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan guru untuk menyampaikan materi dan kemampuan peserta didik dalam menangkap materi yang disampaikan

oleh guru. Dari nilai tes hasil belajar yang diberikan kepada kedua kelas setelah pembelajaran. Dimana kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil belajar peserta didik lalu diolah menggunakan uji hipotesis berupa Uji *Mann-Whitney* dan uji *N-Gain*.

#### 1.5.4 Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan seluruh daya penggerak psikis yang ada dalam diri individu peserta didik yang dapat memberikan dorongan untuk belajar demi mencapai tujuan dari belajar tersebut. Dalam penelitian ini motivasi belajar ditunjukkan melalui skor jawaban pada kuesioner. Indikator motivasi belajar meliputi: tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, memiliki minat terhadap pelajaran, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapatnya, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Kuesioner dalam penelitian ini adalah kuesioner tertutup dan menggunakan *rating scale* berbentuk numerikal yang pada alternatif pilihannya ditentukan dengan nomor sesuai kategori. Data hasil kuesioner motivasi belajar peserta didik dalam penelitian ini diolah menggunakan uji *Mann-Whitney* dan uji *N-Gain*.

### 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini berisi rincian urutan penulisan dari setiap bab dan sub bab, yang dijabarkan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan. Bab ini akan menguraikan latar belakang, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
2. BAB II Kajian Pustaka. Pada bab ini diuraikan teori-teori yang mendukung penelitian.

3. BAB III Metode Penelitian. Pada bab ini penulis menjelaskan desain penelitian, partisipan, populasi, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
4. BAB IV Hasil dan Pembahasan. Dalam bab ini penulis mengungkapkan hasil data penelitian menggunakan statistic deskriptif dan uji asumsi serta uji hipotesis, uji *N-Gain*, dan respon peserta didik terhadap model pembelajaran *Role Playing*.
5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Dalam bab ini penulis berusaha memberikan kesimpulan, implikasi, dan saran rekomendasikan sebagai penutup dari hasil penelitian dan permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam skripsi.