

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya zaman yang terjadi saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang dan berubah seiring dengan berubahnya waktu. Hal ini otomatis juga berpengaruh Dalam dunia pendidikan. Karena pada dasarnya, dunia pendidikan merupakan pusat dari generasi penerus bangsa yang dituntut untuk selalu *up to-date* dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, yang nantinya akan diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat. Upaya untuk memperbaiki proses pendidikan tersebut diperlukan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran. Maksud dengan kondisi pembelajaran disini adalah tujuan bidang studi, kendala bidang studi dan karakteristik siswa. Biasanya karakteristik bidang studi dan karakteristik siswa yang berbeda memerlukan model pembelajaran yang berbeda pula(Uno B Hanzah.2011:vi)

Seperti yang telah kita ketahui bersama, dalam dunia pendidikan perubahan kurikulum dalam proses belajar mengajar (KBM) telah beberapa kali mengalami perubahan. Hingga kurikulum terbaru yang digunakan saat ini adalah kurikulum berbasis karakter bangsa (KB), yang merupakan sebuah paradigma baru pendidikan di Indonesia. Perubahan kurikulum yang dilakukan oleh Depdiknas mulai dari KBK, kemudian KTSP untuk mengantisipasi perubahan dan

tuntutan masa depan yang akan dihadapi siswa sebagai generasi penerus bangsa. Langkah ini dilakukan setelah diketahui bahwa kurikulum yang telah diterapkan selama ini, yaitu Kurikulum 1994, mayoritas masih berbasis materi. Di samping itu, penjabaran materi antarkelas tidak dapat dilihat dengan jelas kesinambungannya

Kurikulum berbasis kompetensi (KBK) disosialisasikan sejak pertengahan tahun 2001 oleh Departemen Pendidikan Nasional (yang diterapkan secara resmi pada tahun ajaran 2004/2005) dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang dilaksanakan mulai tahun 2006/ 2007 (melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006). Perubahan dan perombakan kurikulum yang digunakan dalam proses belajar mengajar (KBM) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar serta out-put yang berupa pendalaman dan pengamalan yang didapatkan oleh siswa untuk diaplikasikan dalam kehidupan bermasyarakat(<http://sertifikasiprofesi.com/2008/05>)

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari guru bidang studi mata pelajaran biologi di SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji, ketuntasan belajar siswa secara klasikal mencapai 60% dengan nilai KKM yang ditentukan oleh guru bidang studi yaitu: 70.

Dari hasil observasi peneliti selama mengikuti proses belajar mengajar biologi di kelas X ini, peneliti mendapatkan suatu permasalahan dalam pemilihan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, yaitu (ceramah dan diskusi), dimana dalam penerapan metode pembelajaran tersebut, hanya sebagian siswa

saja yang terlibat aktif dalam diskusi, sedangkan sebagian lainnya hanya menjadi pendengar yang pasif, tanpa memberikan komentar, bahkan tidak sedikit siswa yang merasa jenuh mengikuti proses pembelajaran dikelas. Sehingga Peneliti memilih untuk menerapkan metode bermain peran (*role playing*) dalam sub pokok bahasan rantai makanan ini, karena Dalam suasana belajar yang menyenangkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa yang aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada sub-pokok bahasan jaring-jaring makanan yang akan diterapkan, diharapkan siswa dapat menyerap pelajaran yang diberikan dengan lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan KKM 70 dengan daya serap klasikal $\geq 80\%$ dan mampu memberikan pengalaman baru yang menyenangkan bagi siswa dalam proses belajar mengajar.

Tujuan Peneliti adalah meningkatkan hasil belajar siswa dan memilih penggunaan metode role playing pada sub pokok bahasan jaring-jaring makanan tersebut, berdasarkan atas ketentuan – ketentuan yang telah diperhatikan dalam penentuan kriteria ketuntasan minimal, yaitu:

1. Tingkat kompleksitas, kesulitan/kerumitan setiap indikator, kompetensi dasar, dan standar kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Dalam sub pokok bahasan jaring-jaring makanan ini, nilai kompleksitas yang dapat terpenuhi oleh peserta didik yaitu 75, karena pada sub pokok bahasan jaring-jaring makanan, indicator-indikator yang diharapkan dapat

tercapai oleh peserta didik tergolong dalam kategori sedang (tidak sulit untuk dipahami oleh peserta didik).

2. Kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran pada masing-masing sekolah.

Sumberdaya dan sarana pendukung yang diperlukan dalam pencapaian indikator-indikator sub pokok bahasan jaring-jaring makanan disekolah ini tergolong sedang dan memiliki nilai 75, karena disekolah yang diteliti, memiliki kebun dan halaman sekolah yang dapat dijadikan labolatorium alam sekaligus penyediaan bahan dalam proses pembelajaran pada sub pokok bahasan jaring-jaring makanan.

3. Tingkat kemampuan (*intake*), rata-rata peserta didik di sekolah yang bersangkutan.

Penetapan *intake* di kelas X dapat didasarkan pada hasil seleksi pada saat penerimaan peserta didik baru, Nilai Ujian Nasional/Sekolah, rapor SMP, tes seleksi masuk atau psikotes berdasarkan informasi dari guru bidang studi biologi di SMA Muhammadiyah 1 rambipuji ini, memiliki intake yang terlong sedang, yaitu 70.

Strategi pembelajaran *role playing* akan sangat membantu dalam menyampaikan materi. Bagi pengajar yang sibuk mengajar, strategi ini dapat dipakai dengan variasi yang tidak membosankan. seandainya ada pengajar yang sibuk, yang harus mengajar tiga kelas atau empat kelas dalam satu hari, dapat dibayangkan betapa lelahnya guru tersebut bila harus berceramah terus menerus.

Disamping itu mengajar yang baik adalah bukan sekedar mentransfer pengetahuan kepada peserta didik, akan tetapi bagaimana membantu peserta didik supaya dapat belajar dengan baik (Basri Syamsu ,2000).

Role play dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, dimana saja terdapat peran – peran yang dapat di definisikan dengan jelas,yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi (skenario). Sehingga setiap individu peserta didik mempunyai kesempatan untuk bereksplorasi menjadi pemeran aktif dalam berlangsungnya proses belajar mengajar, serta dapat melatih kepercayaan diri para peserta didik(Departemen Pendidikan Nasional, 2002).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam hasil observasi kelas oleh peneliti dan karena pentingnya suasana belajar yang menyenangkan serta agar dapat mengaitkan antara materi pelajaran Biologi dengan situasi dunia nyata maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul :

Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa (kelas XA SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji jember pada pokok bahasan jaring-jaring makanan tahun ajaran 2012-2013)

1.2 Masalah Penelitian

Memperhatikan latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan satu masalah yaitu : Bagaimana penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan

hasil belajar biologi sub pokok bahasan jaring-jaring makanan pada siswa Kelas XA SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji tahun pelajaran 2012-2013?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui penerapan hasil belajar biologi sub pokok bahasan jaring-jaring makanan melalui metode *role playing* pada siswa kelas XA SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji Tahun Pelajaran 2012-2013.

1.4 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam mengartikan beberapa variable penelitian ini maka disajikan definisi operasional sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran *Role Playing* adalah pembelajaran biologi dengan teknik siswa memerankan salah satu peran dari komponen materi biologi berdasarkan aturannya yaitu sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain
2. Hasil belajar biologi merupakan kemampuan atau pemahaman yang dimiliki siswa yang mencakup 3 ranah yaitu :
Kognitif, yang ditunjukkan melalui tes tentang materi rantai makanan yang diambil dari penilaian aspek kognitif yang meliputi menemukan konsep

jaring-jaring makanan, menjelaskan siklus jaring-jaring makanan, serta membedakan konsumen ketingkat trofik (primer, sekunder,tersier).

Afektif, yang ditunjukkan dalam keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan kemampuan menanggapi jalannya peran yang diperagakan oleh siswa lain dalam metode *role playing*.

Psikomotorik, yang ditunjukkan oleh kesediaan siswa untuk memerankan peran yang diberikan oleh peneliti.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pengaruh penggunaan metode bermain peran (*role playing*) serta pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
2. Bagi guru dapat memberi informasi dan masukan tentang penggunaan metode pembelajaran.
3. Bagi siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan hasil belajar yang memuaskan melalui pembelajaran bermain peran.
4. Bagi sekolah dapat meningkatkan penyediaan sarana dan prasarana yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar disekolah.
5. Bagi peneliti lain, dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk mengadakan penelitian tentang pembelajaran melalui permainan lebih lanjut.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

1. Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*).
2. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Muhammadiyah 1 Rambipuji - Jember semester genap tahun pelajaran 2012 - 2013.
3. Materi yang diajarkan adalah sub pokok bahasan jaring-jaring makanan.