

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mutu pendidikan erat kaitannya dengan kualitas siswa, oleh karena itu siswa merupakan titik pusat proses pembelajaran. Sesuai Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Paradigma pendidikan selama ini perlu diubah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa dalam rangka menjadikan belajar lebih bermakna khususnya pembelajaran sains/biologi. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2004) beberapa kondisi telah ditemukan di lapangan, memberikan indikasi terhadap adanya suatu masalah yang cukup signifikan, yaitu permasalahan pada kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu siswa perlu belajar didorong oleh kekuatan mentalnya. Berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita.

Kartini (2007) menjelaskan bahwa semangat siswa dalam konteks belajar di dunia pendidikan terlihat rendah, atau dikatakan statis. Hal ini tampak ketika hasil observasi dan wawancara guru SMP, siswa memasuki ruangan kelas dan dimulai dengan pembelajaran berlangsung, sehingga para siswa kurang bersemangat untuk mengikuti mata pelajaran, siswa cenderung tidak aktif dan tidak merasa menjadi bagian dari kelas. Gejala-gejala tersebut dapat ditunjukkan dengan beberapa sikap siswa seperti beberapa hal berikut: sering mengobrol ketika pembelajaran berlangsung, menggambar tidak pada waktunya, dan sering keluar masuk kelas. Materi yang disampaikan sering kali bersifat informatif dan menuntut aspek kognitif (hapalan), sehingga membuat para siswa malas untuk memahami informasi-informasi baik yang

terdapat dalam buku maupun yang disampaikan oleh guru. Kemudian lingkungan yang kaku dan membosankan untuk belajar, baik dalam tata cara maupun dalam penempatan tempat duduk yang monoton dan membosankan bagi mereka.

Penelitian Huda (2010) menunjukkan nilai ulangan harian siswa pada materi sistem peredaran darah Tahun Ajaran 2007/2008 di SMP N 10 Semarang ketuntasan klasikal ulangan harian hanya 53% dengan KKM sebesar 66. Pada penelitian Pujiyatmi (2011) hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah Tahun Ajaran 2009/2010 di SMP N 5 Ungaran terdapat 51,8% siswa belum mencapai KKM (KKM= 65) dan dari data angket sebanyak 73% siswa menyatakan bahwa materi sistem peredaran darah adalah materi yang sulit.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran biologi seperti yang telah diuraikan diatas, guru harus menerapkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi. Untuk itu perlu dikembangkan suatu bentuk atau metode pembelajaran yang menyenangkan, berpusat pada siswa dan mampu meningkatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran biologi khususnya pada materi sistem peredaran darah.

Berdasarkan silabus kelas VIII, materi sistem peredaran darah pada manusia merupakan materi yang mempelajari tentang macam organ penyusun sistem peredaran darah pada manusia, fungsi jantung, pembuluh darah dan darah dalam sistem peredaran darah, mendata penyakit yang berhubungan dengan sistem peredaran darah yang biasa dijumpai dalam kehidupan sehari-hari dan upaya mengatasinya. Oleh karena itu perlu diupayakan pembelajaran yang menyenangkan yang mampu membangkitkan motivasi, keterampilan kerjasama, dan semangat belajar siswa agar aktivitas dan hasil belajar siswa tinggi.

Salah satu upaya yang harus dilakukan oleh guru dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan cara memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan. Dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) yang tentunya belum familier diterapkan di sekolah-sekolah. *Role playing* (bermain peran) sebagai upaya untuk membantu siswa

menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui *role playing* (bermain peran) siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain (Uno, 2011).

Metode *role playing* mendramatisasikan cara bertingkah laku siswa-siswa tertentu dalam posisi yang membedakan peranan masing-masing dalam suatu organisasi atau kelompok. Menurut Sha'adhah, Z, dkk (2013), metode *Role Playing* adalah suatu gambaran spontan dari situasi, kondisi atau keadaan yang khusus dilakukan oleh sekelompok orang yang terdiri dari para siswa yang telah dirancang/direncanakan dalam sebuah naskah skenario yang nantinya akan dimainkan oleh siswa tersebut.

Role playing (bermain peran) merupakan suatu teknik pembelajaran dengan memberikan peran-peran atau situasi-situasi tertentu untuk diperankan. *Role playing* adalah sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial yang membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan membantu memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis kondisi sosial, khususnya masalah kemanusiaan (Huda, 2013)

Beberapa pendapat tentang metode *role playing* (bermain peran) dapat menjadikan solusi terkait dengan proses pembelajaran di kelas dengan memaksimalkan siswa sebagai subjek pembelajaran, agar meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Karena masalah terkait dengan proses pembelajaran di kelas tidak lepas dari peran guru yang mengkondisikan. Guru yang profesional tentunya memiliki berbagai macam strategi untuk menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah. Salah satunya yaitu sebagai alternatifnya adalah metode pembelajaran *role playing* (bermain peran), yang nantinya berefek pada motivasi belajar siswa (Miru, A.S, 2009).

Motivasi itu sendiri merupakan faktor penentu dan berfungsi mendasari perbuatan proses belajar siswa. Motivasi dapat menentukan baik tidaknya dalam mencapai tujuan sehingga semakin besar motivasinya akan semakin

besar kesuksesan, tampak gigih, tidak mau menyerah, giat belajar untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Motivasi dapat timbul dari dalam diri siswa atau disebut motivasi intrinsik namun juga timbul dari luar diri seorang siswa atau yang disebut motivasi ekstrinsik (Muru, A.S, 2009). Kegiatan belajar dan mengajar sarannya adalah hasil belajar, jika cara dan motivasi belajar baik, maka diharapkan hasil belajarnya juga baik. Adapun pengertian secara umum hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Istilah hasil belajar tersusun atas dua kata, yakni: “hasil” dan “belajar” (Yusuf, 2009).

Menurut Wahono (2015), abad 21 sangat memerlukan keterampilan kerjasama, manusia yang akan sukses di abad 21 adalah orang-orang yang kreatif dan memiliki keberagaman ide. Sehingga, dalam dimensi kreatif ini, gurunya pun harus kreatif. Tidak lagi hanya mengharapkan kemampuan siswa pada level mendeskripsikan sesuatu, namun bagaimana siswa mampu mengembangkan, melaksanakan, dan menyampaikan gagasan-gagasan baru kepada yang lain; bersikap terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan berbeda.

Hasil penelitian Pundhirela Kisnawaty (2013) menunjukkan setelah menggunakan metode *role playing* hasil belajar menjadi lebih baik. Arum Suryaningtyas (2014) menyimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu menurut Yayuk Handayani (2014) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa setelah menggunakan metode *role playing*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas di rumuskan masalah sebagai berikut: Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif metode *role playing* pada materi sistem peredaran darah manusia terhadap motivasi, keterampilan kerjasama, dan hasil belajar kognitif siswa kelas VIIIA di SMP Muhammadiyah 10 Surabaya?

Untuk memudahkan menjawab rumusan masalah di atas, diajukan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi siswa SMP Muhammadiyah 10 Surabaya kelas VIIIA dalam pembelajaran kooperatif metode *role playing* pada materi peredaran darah manusia?
2. Bagaimana keterampilan kerjasama siswa SMP Muhammadiyah 10 Surabaya kelas VIIIA dalam pembelajaran kooperatif metode *role playing* pada materi peredaran darah manusia?
3. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa SMP Muhammadiyah 10 Surabaya kelas VIIIA dalam pembelajaran kooperatif metode *role playing* pada materi peredaran darah manusia?
4. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran kooperatif metode *role playing* pada materi peredaran darah manusia di kelas VIIIA SMP Muhammadiyah Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui motivasi siswa SMP Muhammadiyah 10 Surabaya kelas VIIIA dalam pembelajaran kooperatif metode *role playing* pada materi sistem peredaran darah manusia.
2. Untuk mengetahui keterampilan kerjasama siswa SMP Muhammadiyah 10 Surabaya kelas VIIIA dalam pembelajaran kooperatif metode *role playing* pada materi sistem peredaran darah manusia.
3. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa SMP Muhammadiyah 10 Surabaya kelas VIIIA dalam pembelajaran kooperatif metode *role playing* pada materi sistem peredaran darah manusia.
4. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran kooperatif metode *role playing* pada materi sistem peredaran darah manusia.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian metode *role playing* (bermain peran) diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

Bagi Peneliti:

1. Memperoleh pengalaman penelitian

Bagi Sekolah dan Guru:

1. Menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah untuk meningkatkan motivasi, keterampilan kerjasama, dan hasil belajar kognitif siswa.
2. Meningkatkan efektifitas proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa yang lebih baik.

Bagi Siswa:

1. Meningkatkan motivasi, keterampilan kerjasama, dan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran di kelas.