

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Manusia sebagai makhluk yang diberi kelebihan oleh Allah SWT dengan suatu bentuk akal pada diri manusia yang tidak dimiliki makhluk lain dalam kehidupannya. Untuk mengolah akal pikirannya diperlukan suatu pola pendidikan melalui suatu proses pembelajaran.¹

Proses belajar mengajar merupakan sistem yang didalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling mempengaruhi. Komponen tersebut antara lain kurikulum, tenaga pengajar, perumusan tujuan, pemilihan dan penyusunan materi, penggunaan strategi pembelajaran yang efektif, penggunaan media yang tepat, dan pelaksanaan evaluasi yang benar.²

Tenaga pengajar atau yang lebih dikenal sebutan guru adalah orang yang identik dengan pihak yang memiliki tugas dan tanggungjawab membentuk karakter generasi bangsa. Di tangan gurulah tunas-tunas bangsa ini termasuk sikap dan

¹Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 12.

²*Ibid.*, hlm. 24.

moralitasnya sehingga mampu memberikan yang terbaik untuk negeri ini di masa datang.³

Guru juga mempunyai tugas mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kualitas pengajaran guru sangat tergantung dari cara menyajikan materi yang harus dipelajari guru itu sendiri. Selain itu, bagaimana cara guru mengaktifkan siswa supaya berpartisipasi dan merasa terlibat dalam belajar, dan bagaimana cara guru memberikan informasi kepada siswa tentang keberhasilan mereka, semua hal tersebut menuntut ketrampilan atau kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pengajaran yang akan disampaikannya. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam pengorganisasian kelas, penggunaan strategi mengajar, strategi belajar mengajar, maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Guru juga berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar bertindak selaku fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif sehingga memungkinkan belajar mengajar mengembangkan bahan ajar dengan baik dan meningkatkan kemampuan siswa untuk

³Isjoni, *Guru Sebagai Motivator Perubahan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm. 3.

menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai.

Di akhir proses pembelajaran terdapat kegiatan evaluasi dilaksanakan untuk mengukur dan menilai keberhasilan proses belajar mengajar, khususnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran tertentu disebabkan oleh berbagai faktor. Secara garis besar, faktor-faktor tersebut dapat dibedakan menjadi dua yaitu: faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* yaitu berupa motivasi, kesehatan, bakat, intelegensi dan kemampuan yang dimiliki siswa. Sedangkan faktor *ekstern* yaitu berupa fasilitas belajar, sarana dan prasarana sekolah, guru, orang tua, media pendidikan dan strategi mengajar yang digunakan oleh seorang guru.⁴

Pemilihan strategi mengajar yang sesuai dengan materi pelajaran oleh guru merupakan sesuatu hal yang perlu dilakukan guna memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Selama ini proses pembelajaran di kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan dan strategi ceramah menjadi pilihan utama guru dalam menyampaikan materi. Penggunaan strategi ceramah dalam proses belajar dari awal hingga akhir pembelajaran cenderung membosankan, karena guru memonopoli setiap detik dalam pembelajaran, sedangkan

⁴Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 45.

siswa hanya menjadi pendengar setia dan tidak dirangsang untuk turut berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.⁵

Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar yang baik adalah pemilihan berbagai strategi atau strategi dalam belajar yang sesuai dengan situasi, baik dari guru maupun siswanya sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang direncanakan.⁶ Salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah strategi pembelajaran *role playing*.

Syaiful Sagala mendefinisikan metode *role playing* adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari pendidik untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar siswa dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial.⁷ Metode bermain peran atau *role playing* sudah sangat populer dalam dunia pembelajaran/pelatihan. Secara harfiah bermain peran berarti memainkan satu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut harus mampu berbuat (berbicara dan bertindak) seperti peran yang dimainkannya.⁸

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini

⁵Suharsimi Arikonto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hlm. 6.

⁶Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 45.

⁷Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: PT Alfabeta, 2011), hlm. 213.

⁸Atwi Suparman, *Model-model Pembelajaran Interaktif*, (Jakarta: STIA-LAN Press, 1997), hlm. 91.

dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup baik manusia atau hewan, atau benda mati. Atau dengan kata lain *role playing* merupakan suatu cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang berusaha mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan suatu peran yang menuntut siswa agar menghayati dan memahami peran yang dimainkannya.

Dari hasil pengamatan pengajaran biologi di SMP Negeri Satu Atap Namae ditemukan beberapa kelemahan diantaranya adalah hasil belajar dan keaktifan siswa terhadap pembelajaran biologi yang dicapai siswa masih rendah. Fakta tersebut ditunjukkan oleh karena kurang adanya partisipasi dalam proses pembelajaran dan nilai hasil belajar biologi siswa yang tidak maksimal, dan masih banyak nilai yang diperoleh siswa dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) seperti yang ditetapkan oleh sekolah yang bersangkutan yaitu individual 70 dan klasikal 75. Hal ini dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya pada siswa kelas VIII dalam pembelajaran biologi dalam hal ini materi ciri-ciri makhluk hidup antara lain : 1) keaktifan siswa kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran masih belum tampak, 2) siswa jarang mengajukan pertanyaan, meskipun guru sering memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang

hal-hal yang belum dipahami, 3) siswa kelas VIII kurang mampu menuliskan apa yang diketahui disaat diberikan suatu masalah untuk diselesaikan.⁹

Berdasarkan fakta-fakta yang dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Penerapan Strategi *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ciri-Ciri MakhluK Hidup Di Kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Namae”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh strategi *role playing* pada materi ciri-ciri makhluK hidup terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Namae?
2. Berapa besar pengaruh strategi *role playing* pada materi ciri-ciri makhluK hidup terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Namae?

D. Tujuan Penelitian

Berdasar pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan strategi *role playing* pada materi ciri-ciri makhluK hidup terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Namae.

⁹Hasil Observasi di Kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Namae Kecamatan Waesala Seram Bagian Barat pada tanggal 13 Oktober 2020.

2. Untuk mengetahui besar penerapan strategi *role playing* pada materi ciri-ciri makhluk hidup terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri Satu Atap Namae.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi berupa referensi mengenai penerapan strategi pembelajaran *role playing* dalam dunia pendidikan, khususnya untuk Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ambon.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, dapat meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan strategi pembelajaran dengan baik dan menyenangkan.
- b. Bagi guru-guru pada SMP Negeri Satu Atap Namae khususnya dan semua guru pada umumnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam mengelola dan meningkatkan strategi belajar mengajar guna memudahkan siswa dalam menyerap materi pelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi ciri-ciri makhluk hidup.

F. Definisi Operasional

Guna menghindari adanya kesalahan dalam penafsiran judul penelitian dan agar sesuai dengan maksud sesungguhnya dalam karya ilmiah ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang berkaitan langsung dengan judul penelitian sebagai berikut:

1. Strategi Pembelajaran *Role playing* merupakan metode mengajar yang dalam pelaksanaannya siswa mendapat tugas dari pendidik untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar siswa dapat memecahkan masalah yang muncul dari situasi sosial.
2. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti penjelasan materi ciri-ciri makhluk hidup.
3. Materi Ciri-ciri makhluk hidup adalah salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran biologi di SMP Kelas VIII yang membahas tentang ciri-ciri yang terdapat pada makhluk hidup.