

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran yang berperan dalam pencapaian tujuan. Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi adalah salah satu cara agar pembelajaran lebih efektif (Rusman: 2012). Metode pembelajaran yang digunakan juga harus menyesuaikan kondisi dan suasana kelas. Hal ini karena kemampuan konsentrasi dan pemahaman yang dimiliki siswa berbeda-beda.

Kenyataannya guru kurang kreatif untuk menggunakan metode yang berbeda dan bervariasi untuk membuat siswa termotivasi, senang dan cinta terhadap mata pelajaran (Putra: 2013). Artinya kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum melibatkan siswa. Metode yang sering digunakan adalah ceramah atau pembelajaran klasikal yang membosankan dan monoton. Siswa hanya duduk mendengarkan pelajaran, sehingga materi yang disampaikan oleh guru hanya berupa hapalan yang tidak dapat diaplikasikan dalam kesehariannya.

Berdasarkan pengamatan dan data yang diperoleh pada semester ganjil tahun pelajaran 2013-2014 menunjukkan sebagian besar nilai pelajaran Biologi siswa kelas XI IPA belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Rata-rata nilai yang diperoleh pada materi hereditas tiga tahun terakhir dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1: Rata-rata nilai hasil belajar materi hereditas siswa kelas XI IPA di MAN 4 Jakarta

No.	Tahun pelajaran	KKM	Rata-rata nilai	Jumlah siswa	≥ 75		≤ 74	
					∑	%	∑	%
1.	2011-2012	75	64	63	30	47,6%	33	52,4%
2.	2012-2013	75	67	34	15	44,1%	19	55,9%
3.	2011-2012	75	65	102	47	46,1%	55	53,9%

yang harus dikuasai siswa pada tingkat SMA/MA. Hereditas memuat konsep substansi genetika, pembelahan sel dan pewarisan sifat genetik kepada keturunannya. Materi hereditas memuat fakta dan proses yang terjadi dalam sel. Proses tersebut tidak dapat diamati secara langsung dan abstrak, sehingga siswa sulit untuk memahami. Selama ini proses pembelajaran materi hereditas dilakukan secara verbal, sehingga siswa hanya menghafal tanpa memahami proses yang terjadi.

Hasil belajar yang belum mencapai KKM mungkin disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang maksimal sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Proses pembelajaran itu terkait dengan guru, siswa dan materi pembelajaran. Kurangnya kemampuan guru dalam penguasaan kelas, pemilihan pendekatan atau metode yang tepat dan penguasaan materi dan tingkat kesulitan materi pembelajaran dapat menjadi faktor penyebab tujuan tidak tercapai. Latar belakang siswa yang mencakup kecerdasan, keluarga dan lingkungan juga dapat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, maka salah satu peningkatan pencapaian pembelajaran siswa dapat dilakukan dengan memilih dan melaksanakan cara atau metode dalam

proses pembelajaran yang tepat.

Role playing adalah salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Biologi. Metode ini diharapkan membuat proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih hidup, dimana siswa dapat terlibat aktif. Menurut Blatner (2009), *role playing* adalah metode yang dapat digunakan untuk membantu siswa memahami banyak aspek literatur, ilmu sosial, bahkan beberapa aspek sains atau matematika. Selanjutnya dapat membantu mereka menjadi lebih tertarik dan terlibat, tidak hanya belajar tentang materi, tetapi juga belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dalam tindakan, mengatasi masalah, mengeksplorasi alternatif, dan mencari yang baru dan solusi kreatif. Kofoed (2006) dalam penelitiannya menyimpulkan *role playing* sebagai cara untuk menyajikan konsep fisika dapat mengembangkan minat siswa dalam ilmu pengetahuan. Edgar Dale dalam Sanjaya (2006) menyatakan *Role playing* merupakan pengalaman belajar langsung yang membuat siswa cenderung mengingat 70% dari apa yang dikatakan dengan adanya partisipasi dalam diskusi atau presentasi.

Role playing dapat digunakan dalam pembelajaran materi hereditas untuk membantu siswa membangun konsep dan meningkatkan pembelajaran (Mc Sharry & Jones; 2000). Misalnya siswa dapat berperan menjadi komponen dalam proses sintesis protein atau kromosom dalam proses pembelahan sel. Oleh karena itu siswa berusaha lebih memahami proses tersebut agar dapat melakukannya dengan baik pada saat *role playing*. Kondisi tersebut dapat membuat siswa lebih aktif dan perhatian

untuk memenuhi rasa ingin tahu yang akan membentuk minat untuk membangun pemahamannya terhadap konsep pelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan tindakan perbaikan dalam proses pembelajaran. Perbaikan dilakukan melalui penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas atau disebut Penelitian Tindakan kelas (*Classroom Action Reseach*). Oleh karena itu, dilakukan penelitian dalam pembelajaran Hereditas di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Jakarta tahun pelajaran 2013-2014 menggunakan metode *role playing*. Penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada konsep Hereditas. Sedangkan alasan pemilihan metode *role playing* dalam proses pembelajaran adalah untuk menjadikan siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan meningkatkan daya aktualisasinya dalam memahami konsep pembelajaran melalui penelitian tindakan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus dalam penelitian ini adalah upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar hereditas pada siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Jakarta. Materi hereditas pada penelitian ini di fokuskan pada sintesis protein dan pembelahan sel. Hasil belajar siswa pada materi hereditas difokuskan pada ranah kognitif. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI IPA 5 semester genap tahun pelajaran 2013-2014.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah meningkatkan minat dan hasil belajar hereditas dengan menerapkan *role playing* pada siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Jakarta?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan hasil belajar hereditas pada siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Jakarta.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru dan sekolah, yaitu:

1. Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mempelajari Biologi, khususnya konsep hereditas dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif, kreatif sehingga siswa lebih berminat untuk belajar dan terlibat aktif.
2. Mendorong para guru untuk lebih kreatif menemukan pendekatan atau metode yang tepat dalam meningkatkan pembelajaran. Guru dapat menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran serta meningkatkan profesionalisme.
3. Umpan balik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses

pembelajaran, meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan kinerja guru dan partisipasi siswa.