BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam kegiatan pembelajaran dilapangan ditemukan bahwa tidak mudah untuk mengkondisikan siswa tetap konsentrasi dan penuh motivasi selama pembelajaran berlangsung. Konsentrasi siswa dipengaruhi oleh kondisi lingkungan dan kondisi siswa itu sendiri. Ketidaktertarikan siswa terhadap pembelajaran ditunjukan dengan tidak diikutinya alur pembelajaran yang disajikan guru atau siswa melakukan hal-hal yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

Guru dan siswa merupakan komponen yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi, maka membawa konsekuensi bagi guru untuk meningkatkan peranan dan kompetensinya. Guru yang tidak memiliki kompetensi dapat dilihat dari kurang bervariasinya dalam penerapan model pembelajaran. Guru yang memiliki kompetensi dalam mengajar biologi yaitu, seorang guru yang mampu menciptakan suatu lingkungan belajar yang efektif dan mampu mengelola kelasnya, sehingga hasil belajar siswa berada pada tingakat optimal.

Untuk membangkitkan dan memelihara motivasi siswa dalam belajar diperlukan metode pembelajaran yang baik dan tepat guna (Sudjana, 2000; Dimyati dan Mudjiono, 1999). Dalam suatu pembelajaran, siswa diharapkan dapat mempelajari suatu materi dengan penuh kebermaknaan (*meaningful*

learning), tidak sekedar menghapalkan materi tanpa adanya pemahaman (*role learning*). Menghapalkan apa yang dipelajari, pada kenyataanya hanya sedikit perannya dalam meningkatkan pemahaman (Dimyati, 1999:128). Guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu siswa membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dam dikembangkan lebih lanjut (Piaget, 1952 dan 1960; Freire, 1970 dalam Lie, 2002: 5).

Kegiatan pembelajaran sains dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan, diantaranya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *role play* (bermain peran) Dalam pembelajaran yang menngunakan metode *role play*, siswa berperan sebagai komponen-komponen yang terlibat dalam suatu proses biologis, seolah-olah berada dalam suatu situasi sebenarnya. Sehinnga siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Keterampilan yang terlibat dalam *role play* adalah keterampilan kognitif (Intelektual), afektif (sikap dan nilai) dan psikomotor (gerak). Keterampilan kognitif siswa terlibat karena dalam melaksanakan *role play* siswa menggunakan pikirannya. Siswa dibimbing untuk memerankan komponen-komponen yang terlibat dalam suatu proses biologis. Naskah *role play*-nya berisi tahap-tahap proses biologis (pada *role play* yang menggunakan naskah). Keterampilan afektif siswa terlibat karena siswa berinteraksi satu dengan yang lainnya. Siswa akan saling menilai kecakapan bemain peran diantara mereka. Keterampilan psikomotor siswa terlibat karena dalam *role play* siswa melakukan gerakan-gerakan

tertentu sesuai dengan skenario. Semakin aktif siswa secara intelektual, manual, dan sosial maka semakin bermakna pengalaman belajar yang mereka dapatkan karena siswa akan lebih menghayati materi yang disampaikan (Rustaman *et al.*2002:75).

Pada penelitian ini dipilih sub konsep proses mengindera karena proses pengindera membahas tahap-tahap menerima, mengolah dan menjawab rangsang yang terjadi pada bagian-bagian alat indera dalam sistem indera manusia. Dengan kata lain, proses pengindera merupakan proses yang abstrak dan tidak dapat dilihat langsung. Dalam KTSP 2007 siswa dituntut untuk dapat mendeskripsikan sistem indera manusia termasuk didalamnya proses mengindera. Siswa akan mampu mendeskripsikan proses mengindera apabila ia memahaminya dan dapat memvisualisasikannya dengan baik. Untuk membantu siswa dalam memahami proses mengindera, komponen-komponen alat indera yang terlibat diperankan oleh siswa sehingga proses mengindera seolah-olah terjadi dihadapan siswa.

Metode pembelajaran yang digunakan dengan tepat guna akan dapat membangkitkan dan memelihara motivasi siswa dalam belajar. Begitu juga dengan metode *role play*, akan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna apabila pelaksanaanya efektif.

Analisis kebutuhan pembelajaran dilakukan dalam penelitian dengan teknik *needs assessment*. Menurut Rossett (Rosbiono *et al.* 2005: 2), *needs assessment* adalah teknik untuk memahami permasalahan kinerja (*performance*) sebelum mencoba melakukan upaya pemecahannya. *Needs assessment* disebut juga analisis awal-akhir atau suatu perencanaan untuk

memperoleh solusi terhadap permasalahan. Dikatakan bahwa *needs assessment* merupakan identifikasi kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi untuk tercapainya suatu tujuan. *Needs assessment* dilaksanakan untuk mengevaluasi perencanaan program yang telah dilaksanakan dan untuk memperbaiki perencanaan program yang akan datang.

Oleh karena itu jika dikaitkan dengan kemampuan guru dalam melaksanakan dan mengkondisikan pembelajaran biologi di SMAN 1 Jatiwangi sehingga efektif, itu merupakan salah satu persoalan yang akan berusaha ditelaah oleh peneliti,karena pada kenyataannya banyak guru yang menggunakan berbagai macam metode tetapi tidak semua guru dapat melaksanakannya dengan baik. Karena metode merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih dalam mencapai tujuan. Salah satu dari metode pembelajaran tersebut adalah metode bermain peran (*role play*) yang masih jarang dilakukan, untuk menerapkan metode *role play* dengan efektif perlu dilukukan analisis kebutuhan pembelajaranyaitu *Needs Assessment*. Dari masalah tersebut penulis akan mengangkat sebuah penelitian yang berjudul "*NEEDS ASSESSMENT* PEMBELAJARAN BIOLOGI DENGAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAY*) PADA KONSEP INDERA MANUSIA DI SMAN 1 JATIWANGI".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah: "Faktor-faktor apa sajakah yang dibutuhkan

siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran (*role play*) pada konsep sistem indera manusia ?''.

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah ini diambil dari latar belakang diatas adalah

a. Wilayah penelitian ini adalah *Assessment alternative* yaitu tentang *needs assessment* yang dibutuhkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode role play dengan membandingkan tahapan-tahapan pembelajaran yang seharusnya dengan tahapan-tahapan pembelajaran yang tejadi didalam kelas untuk mengidrntifikasi adanya kesenjangan-kesenjangan
b. Pendekatan dasar needs assessment yang digunakan adalah pendekatan analisis kinerja.
c. Jenis masalah ini adalah untuk mengungkap faktor-faktor yang dibutuhkan siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode *role play.*

2. Pembatasan masalah

Untuk memperjelas permasalahan penelitian ini maka ruang lingkupnya dibatasi sebagai berikut:

1. *Needs Assessment* dalam penelitian ini adalah identifikasi faktor-faktor yang dibutuhkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode *role play* dengan membandingkan tahapan-tahapan pembelajran yang seharusnya dengan tahapan-tahapan pembelajaran yang terjadi didalam kelas untuk mengidentifikasi adanya kesenjangan-kesenjangan.

2. Pendekatan dasar *needs assessment* yang digunakan adalah pendekatan analisis kinerja,yang terdiri dari: 1) Analisis kebutuhan untuk menentukan apa yang seharusnya; 2) Mengidentifikasi apa yang terjadi; 3) Kesenjangan antara kinerja yang seharusnya dengan kinerja yang terjadi, serta dampak dari kesenjangan dan penyebab kesenjangan.
3. *Needs assessment* dibatasi hanya pada analisis kebutuhan siswa.

3. Pertanyaan penelitian
   1. Bagaimanakah penggunaan metode *role play* yang terjadi dalam pembelajaran pada sub konsep sistem indera ?
   2. Apakah terdapat kesenjangan antara proses pembelajaran yang menggunakan metode *role play* dilapangan dengan proses pembelajaran yang diharapkan ?
   3. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan metode *role play* dalam pembelajaran biologi ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengkaji penggunaan metode *role play* yang terjadi dalam pembelajaran.
2. Untuk mengkaji ada atau tidaknya kesenjangan antara proses pembelajaran yang menggunakan metode *role play* dilapangan dengan proses pembelajaran yang diharapkan.
3. Untuk mengkaji hasil belajar siswa yang menggunakan *role play* dalam pembelajaran biologi.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan informasi mengenai faktor-faktor yang dibutuhkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan baik
2. Memberikan rekomendasi tentang upaya memenuhi kebutuhan-kebutuhan pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran.

E. Kerangka Pemikiran

Fungsi pendidikan adalah membimbing siswa kearah tujuan yang dinilai tinggi sehingga pendidikan yang baik adalah suatu proses usaha mengantarkan semua siswa pada tujuan tersebut. Apa yang diajarkan hendaknya dipahami oleh semua siswa. Perbedaan cara belajar individual harus dipertimbangkan dalam strategi mengajar, agar setiap siswa dapat berkembang sepenuhnya serta menguasai bahan pelajaran secara tuntas. Apabila menginginkan seseorang untuk belajar terus sepanjang hidupnya maka pelajaran di sekolah harus merupakan pengalaman yang menyenangkan baginya (Nasution, 2000). Pembelajaran yang bermula dari keinginan hati tanpa paksaan akan adanya suatu pengembangan yang Naluriah mendorong kepada keaktifan pada diri sendiri.

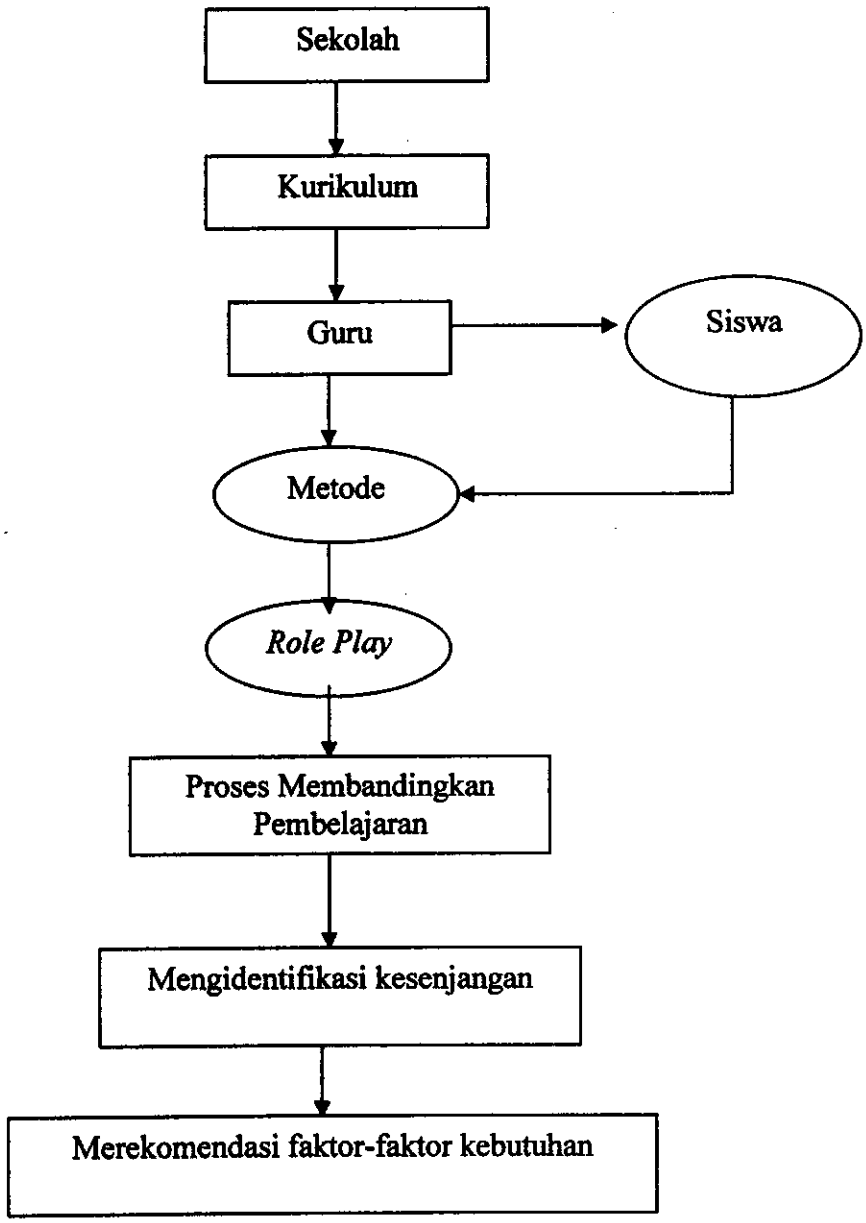
Kegiatan belajar mengajar hendaknya dilaksanakan berdasarkan pokok pemikiran bahwa siswa yang menemukan, membentuk dan mengembangkan pengetahuan secara aktif serta guru dapat menciptakan situasi yang memungkinkan siswa membentuk makna dari bahan-bahan

pelajaran melalui proses belajar mengajar dan menyimpannya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lagi.

Teori Skemata menjelaskan bahwa siswa mengaktifkan struktur kognitif mereka dan membangun struktur-struktur baru untuk mengakomodasi masukan-masukan pengetahuan yang baru (Anderson dan Armbruster, 1982; pieget, 1952 dalam Lie, 2002: 5). Dengan demikian penyusunan pengetahuan yang terus menerus menempatkan siswa sebagai peserta yang aktif, karena siswa tidak menerima pengetahuan dari guru atau kurikulum secara pasif.

Penerapan Metode berperan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran yang akan menciptakan suasana efektif, salah satunya adalah Pembelajaran dengan Metode Bermain Peran, dilakukan dengan cara siswa berperan sebagai komponen-komponen yang terlibat dalam suatu proses mengindera, seolah-olah berada dalam situasi mengindera yang sebenarnya.

Pendekatan pembelajaran yang dipakai adalah pendekatan *Needs Assessment,* merupakan proses membandingkan kegiatan pembelajaran yang seharusnya dengan kegiatan pembelajaran yang terjadi dalam kelas untuk kemudian mengidentifikasi kesenjangan dan memberikan rekomendasi terhadap faktor-faktor yang dibutuhkan sebagai upaya agar kesenjangan tersebut tidak terjadi pada pembelajaran berikutnya. Dapat kita lihat gambar alur pemikirannya sebagai berikut :



Gambar 1.1 Alur kerangka Pemikiran