

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan faktor penting dalam pembangunan bangsa dan negara. Oleh karena itu, dunia pendidikan dituntut untuk lebih meningkatkan mutu dan kualitas pendidikannya seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi yang semakin hari semakin maju. Pendidikan memegang peran yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan kehidupan negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia.

Dalam pendidikan, khususnya pendidikan formal terjadi suatu proses pembelajaran. Pembelajaran di sekolah merupakan salah satu upaya melengkapi diri dengan pendidikan. Keberhasilan program pendidikan di sekolah sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: siswa, guru, kurikulum, lingkungan, dana, sarana dan prasarana. Apabila faktor tersebut dapat dipenuhi, maka proses pembelajaran akan tercapai maksimal. Pada dasarnya pembelajaran dalam pendidikan, khususnya pendidikan formal yang berlangsung di sekolah adalah adanya interaksi aktif antara siswa dengan guru. Guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran, tetapi

keterlibatan siswa secara aktif menjadi hal yang tidak kalah penting. Agar dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif

dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah dengan menguasai materi dan menggunakan berbagai strategi pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran lebih bervariasi.

Tinggi rendahnya mutu pendidikan tidak hanya diukur dari segi nilai melainkan melalui proses pembelajaran untuk mendapat nilai tersebut. Terdapat empat komponen utama dalam pembelajaran, meliputi situasi atau kondisi pembelajaran, bahan ajar, cara pembelajaran, dan hasil pembelajaran (*outcome*). Keempat komponen tersebut, salah satu yang mempengaruhi mutu pendidikan adalah cara pembelajaran. Baik buruknya strategi yang digunakan guru sangat mempengaruhi jalannya pembelajaran, karena yang ditekankan dalam pembelajaran adalah proses mendapatkan pengalaman belajar kemudian mengembangkan pengalaman tersebut menjadi pengalaman yang luas.

Dari dasar pemikiran di atas maka pendekatan pembelajaran perlu dilakukan pada kegiatan pembelajaran aktif. Tujuan dari dilaksanakan pembelajaran aktif adalah untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan memberi selingan pembelajaran melalui permainan dan menciptakan pengalaman belajar yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan dan tidak mudah untuk dilupakan. Selain itu juga

mempengaruhi motivasi siswa untuk lebih giat belajar dan memperoleh hasil yang maksimal.

Proses penempatan siswa sebagai subyek pendidikan bukan sebagai obyek penelitian. Guru yang berperan sebagai fasilitator (penyampai materi) membutuhkan model pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan. Salah satu model pembelajaran aktif yang sesuai untuk mengatasi masalah pembelajaran adalah model pembelajaran berkelompok. Pembelajaran mengutamakan adanya pembelajaran dengan pembentukan kelompok-kelompok. Dari kerja kelompok tersebut setiap kelompok diharuskan untuk bekerja sama dalam pemecahan suatu masalah, dalam penyelesaiannya diharapkan setiap siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa pembelajaran aktif diantaranya adalah *Teams Games Tournament (TTG)*, *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Numbered Head Together (NHT)*, *Think Pairs Share (TPS)*, *Think Talk Write (TTW)*, *Role Playing*, *Talking Stick*, *Snowball Throwing*, *Mind Mapping*, dan lain-lain.

Pembelajaran yang akan diimplementasikan dalam penelitian ini adalah antara *Role Playing* dan *Think Talk Write*. *Think Talk Write* pada dasarnya dibangun melalui berfikir (*think*), berbicara (*talk*), dan menulis (*write*). Berfikir (*think*) dapat dilihat dari proses membaca suatu teks kemudian membuat catatan yang telah dibaca. Berbicara (*talk*) yaitu

berkomunikasi menggunakan kata-kata atau bahasa yang mudah dipahami. Dengan ini diharapkan siswa dapat terampil berbicara, pada umumnya komunikasi yang dilakukan berlangsung alami. Menulis (*write*) adalah menuliskan hasil diskusi pada lembar kertas atau buku kemudian mengungkapkan ke dalam tulisan. Alur kemajuan *Think Talk Write* dimulai dari keterlibatan siswa dalam berfikir atau berdialog dengan dirinya sendiri setelah proses membaca, selanjutnya berbicara dan membagi ide (*sharing*) dengan temannya sebelum menulis. Suasana seperti ini lebih efektif jika dilakukan dalam kelompok heterogen dengan 3-5 siswa. Dalam kelompok ini siswa diminta membaca, membuat catatan kecil, menjelaskan, mendengarkan, dan membagi ide bersama teman kemudian mengungkapkannya melalui tulisan dengan gaya bahasa sendiri sehingga mudah untuk dipahami.

Penerapan pembelajaran *Think Talk Write* dalam proses pembelajaran diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran siswa, membantu efektifitas proses pembelajaran, memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang disampaikan, mengarahkan pusat perhatian siswa untuk berkonsentrasi dalam pembelajaran, pembelajaran menjadi menarik dan bervariasi.

Penerapan bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Untuk melakukan pembelajaran bermain peran sebelumnya siswa harus mengetahui

karakter dari peran yang dimainkannya. Tugas guru selanjutnya adalah memberi penjelasan dan penguatan terhadap peran yang dilakukan dikaitkan dengan konsep-konsep yang relevan yang sedang dibahas. Dalam proses pembelajaran diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan memberi rangsangan terhadap proses pembelajaran agar siswa dapat berkonsentrasi pada proses pembelajaran dan meningkatkan daya ingat terhadap penyampaian materi.

Model bermain peran banyak melibatkan siswa untuk beraktivitas dalam pembelajaran dan akan memberikan suasana menggembirakan sehingga siswa senang, tidak bosan, dan antusias dalam mengikuti pelajaran. Sehingga kesan yang didapatkan siswa tentang materi pembelajaran lebih kuat dan lebih dapat dipahami.

Dari uraian di atas maka dilakukan penelitian tentang perbandingan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran biologi melalui pembelajaran yang berbeda untuk melihat hasil pembelajaran dengan judul penelitian “Implementasi pembelajaran *Role Playing* dan *Think Talk Write* pada siswa SMP Negeri 1 Kartasura tahun ajaran 2012/2013 terhadap hasil pembelajaran biologi”.

## **B. Pembatasan Masalah**

### **1. Subyek penelitian**

Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kartasura tahun ajaran 2012/2013.

2. Obyek penelitian

Pembelajaran dengan menggunakan *Role Playing* dan *Think Talk Write*.

3. Parameter

Perbedaan hasil belajar menggunakan *Role Playing* dan *Think Talk Write* pada siswa kelas VII F dan VII G SMP Negeri 1 Kartasura tahun ajaran 2012/2013 .

**C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, ada masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimanakah hasil belajar menggunakan *Role Playing* dan *Think Talk Write* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kartasura tahun ajaran 2012/2013?

**D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, penelitian ini memiliki tujuan, yaitu :

Mengetahui hasil belajar menggunakan *Role Playing* dan *Think Talk Write* pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kartasura tahun ajaran 2012/2013.

## E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberi manfaat, yaitu :

1. Manfaat bagi peneliti, yaitu :
  - a. Peneliti dapat menyampaikan informasi tentang perbedaan pembelajaran *Role Playing* dan *Think Talk Write* terhadap hasil belajar siswa dalam kelas.
  - b. Memberi pengalaman menjadi pendidik mengenai pembelajaran biologi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Manfaat bagi guru bidang studi (guru biologi), yaitu :
  - a. Guru dapat menjadikan pembelajaran *Role Playing* dan *Think Talk Write* sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran biologi.
  - b. Menambah pengetahuan guru tentang pembelajaran yang menarik perhatian siswa.
3. Manfaat bagi siswa, yaitu :
  - a. Dapat meningkatkan kreatifitas siswa dan memberikan pengalaman serta suasana yang menggembirakan sehingga siswa senang.
  - b. Meningkatkan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.
  - c. Meningkatkan rasa percaya diri, memberikan bekal untuk dapat bekerja sama dengan orang lain, dan mengembangkan daya pikir.

4. Manfaat bagi sekolah
  - a. Sekolah akan memiliki siswa yang berkualitas, berwawasan kedepan, dan berpengetahuan luas.
  - b. Memotivasi guru untuk menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi, inovatif, dan kreatif.