BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran sebagai suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan harus mampu bekerja sama dengan baik agar tujuan pembelajaran tercapai, (Huda, 2019). Dalam proses pembelajaran guru harus menyiapkan bahan ajar yang menarik. Materi yang mudah di mengerti dan dikemas menarik akan meningkatkan minat seseorang untuk mempelajarinya, (Mardicko, 2022). Am, (2011) menyatakan bahwa dalam pembelajaran Biologi, khususnya pada materi virus di kelas X SMA, sering ditemukan permasalahan berupa rendahnya motivasi belajar siswa. Materi virus tergolong abstrak karena membahas struktur mikroskopis, proses replikasi, dan peran virus dalam kehidupan yang tidak dapat diamati secara langsung. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah membuat siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi, dan mudah merasa bosan. Sehingga guru harus kreatif menyiapkan proses pembelajaran yang menarik. Pengunaan strategi pembelajaran dan media yang tepat dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar, (Nugroho & Sari 2020). Selajutnya Setijowati, (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pengunaan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat

siswa untuk belajar. Oleh karena itu guru biologi harus kreatif dalam mengunakan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru biologi adalah model *role playing*.

Yulianto, (2020) model pembelajaran *role playing* atau bermain peran merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan suatu peran tertentu dalam situasi pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi melalui pengalaman langsung. Melalui kegiatan bermain peran, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Model ini akan tepat kalau di gunakan dengan media pembelajaran digital, karena media digital bisa menampilkan informasi dalam bentuk gambar, suara, atau gabungan keduanya, sehingga membantu siswa memahami konsep yang sulit, (Rahman & Sunarti, 2022). Pada mata pelajaran IPA terutama biologi berbagai masalah sering muncul dalam proses pembelajaran di kelas. Masalah yang muncul yaitu kurangnya antusias siswa pada mata pelajaran biologi karena dalam mata pelajaran ini banyak kompetensi yang menuntut siswa untuk menghafal, selain antusiasme siswa yang rendah hasil belajar biologi juga seringkali rendah karena siswa lebih menghafal materi dan tidak memahami materi secara mendalam. Sehingga model pembelajaran *role playing* dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar biologi (Munir 2015).

Motivasi belajar merupakan faktor internal yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan sungguh-sungguh. Menurut Am, (2011) motivasi belajar

adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar, dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai. Selain itu, wardani (2025), melalui teori kebutuhan menyatakan bahwa seseorang akan termotivasi untuk belajar jika kebutuhan dasarnya terpenuhi, seperti rasa aman, penghargaan, dan aktualisasi diri (Pratiwi, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Amarasi, ditemukan bahwa siswa kelas X SMA Negeri 1 Amarasi kesulitan dalam memahami materi terutama materi tentang virus. Hal tersebut disebabkan karena konsep materi virus pada pembelajaran biologi cukup abstrak dan ditambah lagi dengan banyaknya istilah ilmiah yang tidak familiar di telinga siswa, akibatnya antusiasme siswa untuk belajar menjadi menurun dan siswa cepat merasa bosan didalam kelas. Hal tersebut kemudian berpengaruh langsung terhadap menurunnya motivasi belajar siswa. guru mata pelajaran biologi di SMA Negeri 1 Amarasi masih dominan menggunakan media konvensional seperti buku cetak dan papan tulis, media yang bersifat statis ini belum mampu memvisualisasikan struktur dan replikasi virus yang sangat kecil (mikroskopis), sehingga siswa sulit mendapatkan gambaran nyata tentang materi tersebut.

Selain beberapa masalah yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa masalah lainnya yang ditemukan dalam proses pembelajaran yaitu kecenderungan guru dalam penggunaan metode ceramah serta kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana dalam laboratorium seperti LCD dan alat peraga sehingga memicu rasa bosan dari siswa dan tentu akan mengurangi motivasi belajar siswa khususnya pada materi virus. Keterbatasan akses terhadap

LCD ini berdampak pada jarangnya penggunaan media seperti video atau simulasi digital. Padahal, karakteristik materi Virus memerlukan media pendukung yang mampu menampilkan peran virus dalam kehidupan secara dinamis agar siswa lebih mudah memahami konsep dan merasa tertarik untuk belajar. Oleh karena itu, model pembelajaran *role playing* berbantuan video animasi merupakan model pembelajaran yang dapat menjadi solusi karena menawarkan berbagai visualisai konsep yang menarik dan menambah variasi dalam proses pembelajran sehingga diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi virus yang cukup rumit dan kompleks dan kemudian juga dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Dengan demikian, maka peneliti menganggap bahwa penting untuk melakukan penelitian mengenai **Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Amarasi**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang masih terlihat pasif, kurang bersemangat, atau cepat bosan saat mengikuti pembelajaran biologi, khususnya pada materi yang dianggap sulit.
2. Karakteristik materi Virus yang mikroskopis dan kompleks menyulitkan siswa untuk membayangkan struktur serta mekanisme replikasinya jika hanya mengandalkan penjelasan lisan.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah penelitian ini memfokuskan pada masalah pokok yang dibatasi pada pengaruh pengunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Amarasi.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh pengunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Amarasi?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* berbantuan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Amarasi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari peneliti yaitu:

1. Manfaat teoritis

   Memberikan kontribusi ilmiah mengenai efektivitas kolaborasi antara model pembelajaran partisipatif (*Role Playing*) dengan teknologi multimedia (Video Animasi).

2. Manfaat praktis

a) Bagi sekolah, dengan mengetahui model pembelajaran *role playing,* maka diharapkan sekolah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b) Bagi guru atau calon guru, dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* diharapkan dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengintegrasikan media teknologi (video) ke dalam sintaks pembelajaran.

c) Bagi peserta didik, dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat mendorong peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dan peserta didik melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama melalui aktivitas *role playing*.