

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan dalam pembelajaran dengan memiliki tujuan untuk mendewasakan peserta didik. Akan tetapi pendidikan memiliki salah satu masalah pada proses pembelajaran yang dinilai masih dalam kategori lemah, kurangnya arahan dari guru pada peserta didik dalam pengembangan kemampuannya dalam berpikir (Hayat, 2011 hlm 141-142).

Peserta didik memiliki kemampuan berpikir secara dasar dan pemikirannya belum berkembang dikarenakan proses pembelajaran masih lemah dan belum sesuai dengan perkembangan zaman. Perlu diketahui bahwa saat ini kehidupan di abad ke-21 mengharuskan seseorang dalam menguasai berbagai keterampilan (*skill*) dan mampu menyesuaikan diri dalam perkembangan zaman.

Keterampilan abad-21 memiliki berbagai prinsip. Masing-masing prinsip tersebut mengandung keterampilan yang harus dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya mencakup *problem solving*, kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, metakognisi, kemampuan berkolaborasi, memiliki inovasi dan mampu berkreasi, memiliki literasi informasi serta keterampilan lainnya. Perlu adanya usaha yang membangun pada pembelajaran sains supaya adanya keseimbangan atau keharmonisan diantara pengetahuan sains dengan pemahaman pada sikap-sikap ilmiah juga nilai-nilai dalam kearifan lokal yang berkembang pesat dimasyarakat. Selain itu, penelitian yang serius terhadap lingkungan sosial budaya dalam mengembangkan pendidikan sains di sekolah juga diperlukan (Suastra, 2010 hlm 9).

PISA (*Programme for International Student Assessment*) menyatakan bahwa kemampuan literasi sains pada peserta didik Indonesia masih dibawah rata-rata jika dibandingkan dengan rata-rata skor internasional dan secara umum berada pada tahapan pengukuran terendah PISA (Toharudin, *et.al.*, 2011 hlm 19). Dengan

demikian, upaya dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik harus diberikan suatu kasus oleh guru agar peserta didik tersebut dapat menggeneralisasi dari berbagai permasalahan tersebut. Menurut Munir, Pembelajaran biologi di Sekolah Menengah Atas mengalami banyak kendala, kendala tersebut antara lain disebabkan oleh materi pada pelajaran biologi. Sebagian besar peserta didik peserta didik memiliki kesulitan dalam memahami materi pada pelajaran Biologi terutama konsep-konsep fisiologis yang dinilai abstrak serta membutuhkan banyak penalaran (dalam Wulandari, *et.al.*, 2019 hlm 16).

Menurut Rivandinia (2014), Penggunaan metode pembelajaran *Role Playing* dapat menjadi alternatif untuk mengurangi kesulitan peserta didik dalam mempelajari pelajaran Biologi, hal tersebut kita dapatkan saat kita melaksanakan metode bermain peran (*Role Playing*), peserta didik dapat mereka adegan dan menampilkan perasaan serta pandai mengemukakan pendapatnya. Bermain peran dapat membuat peserta didik mampu mengidentifikasi situasi dunia nyata. Identifikasi tersebut merupakan upaya untuk mengubah perilaku dan sikap peserta didik agar dapat berinteraksi dengan orang lain yang berbeda karakter. Dengan demikian, peserta didik dapat terkontrol dalam meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara individu dalam kelompok (dalam Wulandari, *et.al.*, 2019 hlm 16-17).

*Role playing* dapat diorientasikan dalam bentuk kearifan lokal dilakukan dalam pembelajaran biologi sebagai bentuk pelestarian dari budaya yang ada dan diwariskan secara turun temurun. Hal ini, merupakan usaha yang dilakukan agar peserta didik dapat menggeneralisasi materi biologi yang dianggap sulit sehingga bisa dikembangkan secara umum dan luas melalui model pembelajaran berpikir induktif. Menanggapi hal ini, perlu diadakannya proses agar peserta didik dapat menggeneralisasi materi yang dianggap abstrak serta membutuhkan proses penalaran dengan menyertakan kearifan lokal. Generalisasi sangat penting dilakukan agar peserta didik mampu mengembangkan kemampuan berpikir induktif.

Model berpikir induktif menjadikan peserta didik sebagai konseptor alami yang mampu melakukan proses konseptualisasi yang mampu membedakan serta menjadikan pembanding suatu objek atau kejadian (Huda, 2017 hlm 23). Berpikir

induktif merupakan suatu proses pengambilan kesimpulan secara umum dari hasil pengamatan secara khusus (generalisasi). Berpikir induktif juga bagian dari pemecahan masalah karena dalam prosesnya peserta didik selain mempelajari materi tetapi juga dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh pendidik.

Model berpikir induktif adalah model pembelajaran yang dapat memperluas potensi peserta didik untuk memecahkan permasalahan serta membuat permasalahan tersebut menjadi sesuatu yang umum serta sesuai perkembangan abad ke-21 karena dalam hal ini peserta didik kurang aktif dalam memecahkan masalah. Capaian keterampilan abad ke-21 dilakukan dengan cara memperbaharui kualitas dalam proses pembelajaran, memperluas peran peserta didik dalam mengikuti kegiatan, kesesuaian dalam personalisasi belajar, menekankan pada pembelajaran berbasis masalah, mendorong kerjasama dan kemampuan berkomunikasi, dapat memotivasi siswa, menjunjung kebudayaan, kreativitas dan inovasi dalam belajar, penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran yang tepat, menyesuaikan aktivitas belajar yang relevan dengan dunia nyata, memanfaatkan metakognisi dan pengembangan pembelajaran *student-centered* (Zubaidah, 2016 hlm 1).

Model berpikir induktif sangat direkomendasikan untuk membantu peserta didik dalam mendistribusikan suatu konsep juga bisa mengaplikasikan konsep yang tersebut, karena model ini memiliki sintak pembelajaran diantaranya adalah pengelompokkan contoh-contoh suatu konsep, membuat kategori dan pengujian kebenaran yang telah diprediksi (Sadieda, 2019 hlm 3). Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan mengkaji penelitian terdahulu sebagai bentuk dokumentasi dikarenakan keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengambil data dari lapangan dan terkendala COVID-19. Berdasarkan penjelasan diatas, perlu diadakannya penelitian dengan judul “**Analisis Metode *Role Playing* dengan Model Pembelajaran Berpikir Induktif Berorientasi Kearifan Lokal pada Pembelajaran Biologi**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah diuraikan, dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

“Bagaimana metode *role playing* dengan model berpikir induktif berorientasi kearifan lokal pada pembelajaran biologi?”

Untuk itu perlu perumusan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana metode *role playing* digunakan pada pembelajaran biologi?
- 2) Bagaimana model berpikir induktif digunakan pada pembelajaran biologi?
- 3) Bagaimana hubungan metode *role playing* dengan model berpikir induktif berorientasi kearifan lokal pada pembelajaran biologi?

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk:

- 1) Mendeskripsikan penggunaan metode bermain peran (*role playing*) pada pembelajaran biologi
- 2) Mendeskripsikan penggunaan model berpikir induktif pada pembelajaran biologi
- 3) Mendeskripsikan hubungan metode *role playing* dengan model berpikir induktif berorientasi kearifan lokal pada pembelajaran biologi

### **2. Manfaat Penelitian**

Mengacu pada tujuan penelitian diatas, maka akan didapatkan manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini. Manfaat penelitian tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

#### **a. Manfaat Teoritis**

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan memberikan gambaran tentang metode *role playing* dengan model berpikir induktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran biologi yang diharapkan dengan penelitian ini dapat membantu meningkatkan pembelajaran biologi yang dianggap sulit.

## **b. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis untuk semua pihak yang terkait dalam penelitian ini diantaranya:

1. Sebagai bahan referensi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang metode *role playing* dengan model berpikir induktif berorientasi kearifan lokal pada pembelajaran biologi
2. Metode *Role Playing* dan model berpikir induktif dapat dijadikan alternatif dalam melaksanakan khususnya pembelajaran biologi
3. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan dan referensi bagi bidang pendidikan
4. Penelitian ini menjadi salah satu implementasi dari ilmu pengetahuan yang didapatkan penulis selama mengikuti program perkuliahan sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan Bandung

## **D. Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya pemahaman yang berbeda dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Maka peneliti membatasi istilah-istilah yang berkaitan dengan judul “Analisis Metode *Role Playing* dengan Model Berpikir Induktif Berorientasi Kearifan Lokal pada Pembelajaran Biologi” sebagai berikut:

### **1. *Role Playing***

*Role playing* (Bermain Peran) merupakan metode yang melibatkan dua peserta didik atau lebih untuk melakukan interaksi mengenai suatu situasi atau topik. Peserta didik diberikan peran masing-masing dengan tokoh yang sesuai, peserta didik saling berinteraksi dengan peran yang terbuka. Metode ini dapat digunakan untuk mengisi pelajaran yang baru, peserta didik diberi kesempatan seluas mungkin untuk memerankan tokoh sehingga menemukan masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan yang sesungguhnya (Yamin, 2010 hlm 166).

### **2. Model Berpikir Induktif**

Model Berpikir Induktif dimulai dengan pemberian berbagai kasus, fakta, contoh atau sebab yang menggambarkan suatu konsep atau prinsip. Kemudian siswa dibimbing untuk mensintesis, menyimpulkan prinsip dasar dari pelajaran tersebut (Yamin, 2010 hlm 169).

### 3. Kearifan lokal

Kearifan lokal memiliki sifat yang pragmatis, yang memiliki manfaat untuk dijadikan sebagai salah satu sumber biologi. Kearifan lokal dapat digunakan sebagai alternatif dasar-dasar pengetahuan untuk melakukan suatu inovasi dalam pembelajaran biologi di sekolah. Kearifan lokal dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran biologi karena menghasilkan fungsi konservasi nilai dan dilestarikan oleh generasi bangsa dengan melalui pendidikan, khususnya pembelajaran oleh guru yang dilaksanakan di sekolah. Kearifan lokal dimanfaatkan sebagai sumber pembelajaran biologi dengan menganalisis terhadap kearifan lokal untuk memahami karakteristiknya agar disesuaikan dengan tujuan-tujuan pembelajaran pada konsep biologi tertentu (Alimah, 2019 hlm 2-3).

## E. Landasan Teori

### 1. Model Pembelajaran *Role Playing*

Metode pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang paling banyak digunakan sejak tahun 1970. Metode bermain peran atau *role playing* merupakan metode pembelajaran yang terdapat perilaku pura-pura (*aktng*) yang diperankan oleh peserta didik sesuai dengan peran yang telah ditentukan, peserta didik menirukan situasi atau karakter dari tokoh-tokoh sedemikian rupa dengan memiliki tujuan mendramatisasikan serta mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, serta bahasa tubuh seseorang dalam hubungan sosial antara manusia (Muchlisin, 2019). Berikut definisi dan pengertian metode pembelajaran bermain peran dari beberapa sumber buku:

- 1) Menurut Santoso (2011), bermain peran merupakan mendramatisasikan serta mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan metode *Role Playing* (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah/psikologis.
- 2) Menurut Wahab (2009), bermain peran merupakan beraktng sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu dan memiliki tujuan tertentu. Bermain peran menciptakan situasi belajar yang didasari oleh pengalaman serta menekankan dimensi tempat dan waktu sebagai bagian dari materi pelajaran.

- 3) Menurut Mulyono (2012), *role playing* atau bermain peran merupakan metode pembelajaran yang ditujukan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada masa yang akan datang.
- 4) Menurut Yamin (2007), bermain peran merupakan metode yang menempatkan interalisasi antara dua siswa atau lebih mengenai suatu topik atau situasi. Peserta didik memeragakan peran masing-masing sesuai dengan pokok yang di yakini. Mereka berinteraksi dengan peran lain secara terbuka. Metode ini dapat digunakan dalam mempraktikan pelajaran yang terbaru.

Metode bermain peran (*Role Playing*) dalam proses pembelajaran memiliki tujuan agar peserta didik dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial atau manusia. Menurut Saefuddin dan Berdiati (2014), metode pembelajaran bermain peran memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman yang nyata dari apa yang telah dipelajari.
2. Mengilustrasikan berbagai prinsip dari materi pembelajaran.
3. Menumbuhkan kepekaan terhadap berbagai masalah hubungan sosial.
4. Menumbuhkan minat serta motivasi belajar peserta didik.
5. Sebagai sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi dibalik suatu keinginan.

Metode bermain peran (*Role Playing*) dalam proses belajar memiliki tujuan agar peserta didik dapat menghayati peran yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Menurut Santoso (2011), tujuan bermain peran adalah agar peserta didik dapat:

1. Memahami perasaan orang lain.
2. Menempatkan diri pada situasi orang lain.
3. Mengerti dan menghargai perbedaan pendapat orang lain.

Metode *role playing*, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik dalam suatu situasi permasalahan pada kehidupan nyata. Metode ini mendorong siswa mengekspresikan dan melepaskan

perasaannya. Proses psikologisnya melibatkan sikap, nilai dan keyakinan (*belief*) dan mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. (Uno, 2007 hlm. 25).

Metode pembelajaran bermain peran memiliki tujuan untuk membantu peserta didik menemukan jati dirinya di dunia sosial serta pemecahan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain.

Proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi peserta didik untuk : (1) mendalami perasaannya, (2) mendapatkan inspirasi serta pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai, dan persepsinya, (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah (*problem solving*), dan (4) memahami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis. Di samping itu, persepsi peserta didik menjadi acuan tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*). (Uno, 2007 hlm 26). Prosedur bermain peran terdiri atas Sembilan langkah, yaitu

### **1. Pemanasan (*warming up*)**

Guru memperkenalkan peserta didik pada permasalahan disekitar sebagai suatu hal yang perlu dipelajari dan dikuasai. Proses berikutnya adalah mendeskripsikan permasalahan tersebut se jelas mungkin dilengkapi dengan contoh. Hal ini dapat menimbulkan imajinasi peserta didik. Sebagai contoh, guru menyediakan cerita untuk dibaca didepan kelas. Kemudian dilanjutkan dengan pengajuan pertanyaan oleh pendidik yang membuat siswa memikirkan pertanyaan yang akan diajukan serta dapat memprediksi akhir cerita.

### **2. Memilih partisipan**

Peserta didik dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan mendiskusikan peran yang akan dimainkan serta memilih peserta didik yang akan memerankannya. Dalam pemilihan pemain ini, guru dapat memilih sendiri

secara *random* atau menyerahkan pada peserta didik untuk didiskusikan dalam kelompok.

### **3. Menyiapkan pengamat (*Observer*)**

Pendidik menunjuk beberapa peserta didik yang berperan sebagai pengamat secara *random*. Pengamat harus terlibat aktif dalam permainan peran dan adanya pemberian tugas peran secara bergantian.

### **4. Menata panggung**

Pendidik berdiskusi dengan siswa mengenai tempat dan bagaimana peran itu dimainkan. Apa saja yang diperlukan. Penataan panggung ini dapat disesuaikan.

### **5. Memainkan peran (manggung)**

Permainan peran dilaksanakan secara langsung. Pada awalnya akan banyak peserta didik yang masih bingung memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan.

### **6. Diskusi dan evaluasi**

Pendidik bersama peserta didik mendiskusikan permainan yang telah dilakukan sebelumnya serta melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang telah dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul dan terdapat penggantian pemain secara bergiliran

### **7. Memainkan peran ulang (manggung ulang)**

Pemmainan peran kedua ini seharusnya berjalan lebih baik dari sebelumnya. peserta didik dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

### **8. Diskusi dan evaluasi kedua**

Pembahasan diskusi dan evaluasi kedua lebih diarahkan pada realitas.

### **9. Berbagi pengalaman dan kesimpulan**

Peserta didik diarahkan untuk berbagi pengalaman mengenai tema permainan peran yang telah dilakukan dan membuat kesimpulan.

## **2. Model Berpikir Induktif**

Model berpikir induktif merupakan suatu strategi mengajar yang dikembangkan sebagai peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengolah data dan informasi. Model berfikir induktif bertujuan untuk membangun mental

kognitif peserta didik. Hal ini sangat sesuai untuk pengembangan kemampuan berpikir. Model berpikir induktif mempunyai kelebihan yang sangat sesuai untuk *social study*, juga digunakan dalam semua mata pelajaran, seperti bahasa, sains dan lain sebagainya. Model berpikir induktif juga secara tidak langsung mengembangkan kemampuan berpikir kreatif (Uno, 2007 hlm 12 & 14).

Menurut Taba (dalam Ridwan, 2017) sintaks model pembelajaran berpikir induktif yaitu:

- 1) Pembentukan konsep; meliputi kegiatan yang menyebutkan serta membuat data yang relevan yang disertai masalah, mengelompokkan data menurut dasar kesamaan karakteristik dan memberi label pada kelompok-kelompok data yang memiliki persamaan karakteristik.
- 2) Interpretasi data; meliputi kegiatan identifikasi hubungan-hubungan antar variabel (butir informasi), menjelaskan hubungan antar variabel-variabel yang sudah diidentifikasi serta disimpulkan.
- 3) Aplikasi prinsip; meliputi kegiatan membuat dugaan atau prediksi atau hipotesis, menjelaskan dan menguji prediksi atau hipotesis tersebut.

Adapun indikator keterampilan berpikir induktif yaitu:

- (1) Mengidentifikasi data;
- (2) Mengelompokkan data atas dasar kesamaan karakteristik;
- (3) menyimpulkan data secara induktif.

Menurut Aisyah (2016), Keterkaitan antara pembelajaran berdasarkan pendekatan induktif dengan kemampuan generalisasi dilihat dari hubungan antara karakteristik/struktur model pembelajaran dengan indikator kemampuan berpikir induktif.

### **3. Kearifan Lokal**

Menurut Setiawan, Pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal mendorong peserta didik untuk membangun serta membuat koneksi diantara pengetahuan dan realitas di lingkungan, selain itu dapat meningkatkan literasi sains, kreativitas, hasil belajar serta kepedulian lingkungan peserta didik yang

berpengaruh terhadap peningkatan literasi sains dalam pembelajaran IPA (dalam Basuki, dkk. 2019 hlm 306).

Kearifan lokal (*local wisdom*) merupakan sumber inovasi dan keterampilan yang dapat diberdayakan dan memiliki manfaat untuk kesejahteraan masyarakat. Etnopedagogi merupakan pengaplikasian pendidikan berbasis kearifan lokal dalam berbagai ranah seperti seni bela diri, pertanian, lingkungan hidup, seni bela diri, ekonomi, sistem penanggulangan, pemerintahan dan lain sebagainya. Kearifan lokal dinilai layak menjadi basis dalam pendidikan dan kebudayaan (Kurniawan & Survani, 2017 hlm 16).

Pembelajaran berbasis kearifan lokal mewujudkan pembelajaran yang bersifat kontekstual dan nyata karena sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Pembelajaran berbasis *ethnoscience* tidak hanya menanamkan konsep sains, tetapi juga mampu menumbuhkan kecintaan akan budaya (Basuki, dkk. 2019 hlm 314). Kearifan lokal biasanya ditandai dalam bentuk permainan, lagu daerah atau pepatah secara turun temurun.

Permainan tradisional menurut James Danandjaja (2007 hlm 5) merupakan salah satu bentuk permainan anak yang beredar melalui lisan di masyarakat, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta memiliki berbagai variasi. Hal ini diperkuat oleh Tashadi, permainan tradisional mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang memiliki fungsi untuk melatih pemainnya agar memiliki kecakapan berpikir dan berhitung, berani, jujur, sportif dan lain sebagainya. Kearifan lokal yang terdapat dalam permainan tradisional merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat itu sendiri. (Dalam Kurniasari & Rahardi hlm 135-136).

Menurut Hamka (2013 hlm 11), dalam melestarikan kearifan lokal dapat menghadirkan kembali tradisi masa lampau agar menciptakan suatu interpretasi terhadap suatu nilai tradisi lokal dengan proses perubahan (*transform*) yang disesuaikan menurut sudut pandang, teknologi serta kebutuhan masa kini, meskipun wujudnya berbeda dengan bentuk aslinya tetapi tradisi itu akan terus berlanjut (Dalam Kurniasari & Rahardi hlm 140).

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan pendekatan penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian studi kepustakaan dan termasuk dalam penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif mengkaji lebih dalam terhadap suatu fenomena sosial yang bersifat kasus.

Penelitian studi kepustakaan digunakan dalam pengumpulan data melalui literatur yang relevan dengan maksud mendapatkan jawaban dari suatu kasus yang diteliti (Yaniawati dan Indrawan, 2017). yaitu pertama, dengan mencatat semua temuan mengenai secara umum pada setiap pembahasan penelitian yang didapatkan dalam literatur-literatur dan sumber-sumber, dan atau penemuan terbaru mengenai aspek berpikir induktif, kearifan lokal, dan metode *Role Playing*. Setelah mencatat, kedua, memadukan segala temuan, baik teori atau temuan baru. Ketiga, menganalisis segala temuan dari berbagai bacaan, berkaitan dengan kekurangan tiap sumber, kelebihan atau hubungan masing-masing tentang wacana yang dibahas di dalamnya.

Terakhir adalah mengkritisi, memberikan gagasan kritis dalam hasil penelitian terhadap wacana-wacana sebelumnya dengan menghadirkan temuan baru dalam mengkolaborasikan pemikiran-pemikiran yang berbeda. Dengan menggunakan data-data dari berbagai referensi baik primer maupun sekunder. Data-data tersebut dikumpulkan dengan teknik dokumentasi, yaitu dengan jalan membaca (*text reading*), mengkaji, mempelajari, dan mencatat literatur yang ada kaitannya dengan masalah yang dibahas dalam tulisan ini.

#### **a. Pendekatan penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Creswell, Penelitian kualitatif didefinisikan sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. (dalam Raco, 2013 hlm 7).

## 2. Sumber Data

### a. Sumber Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang dapat menunjang data primer, dapat berupa artikel, buku, dan sumber lain untuk menguatkan konsep pada data primer. Sumber sekunder pada penelitian ini adalah artikel-artikel dari berbagai jurnal baik dari jurnal nasional maupun jurnal internasional yang berkaitan dengan permasalahan penelitian sebagai penunjang sumber primer yang ada, antara lain:

1. Nurhasanah, *et.al.* (2016). Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya.
2. Munir, *et.al.* (2017). Pengaruh Penggunaan Metode *Role Playing* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Virus Di SMA Azharyah Palembang
3. Muslarita & Hasanah. (2020). Pengaruh Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Indera Penglihatan dan Alat Optik di SMP Negeri 3 Seunagan
4. Sitompul, R.R. (2015). Meningkatkan Kemampuan Siswa Memahami Materi DNA, RNA dan Sintesa Protein dengan Metode Bermain Pada Pembelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Muaro Jambi
5. Sari, D.R. (2013). Peningkatan Keterampilan Berpikir Induktif Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berpikir Induktif Pada Mata Pelajaran IPA SD
6. Nuridah, A & Partaya. (2019). *The Effectiveness of Role Playing Method in Learning Immune System Material on the Creativity and Learning Outcomes of High School Students*
7. Fauziah, N.I *et.al.* (2018). *Bioedutainment Strategy with Role Playing in Neural System Learning*
8. Adiba, D.A *et.al.* (2018). *The Implementation of Role Playing to Improve Students' Cognitive Activities and Learning Outcomes on Excretion System in SMPN 1 Batang*

9. Nurdin, T. A., *et.al.* (2018). *Improving Social Attitudes and Knowledge Through Role Playing Method*
10. Halimsyah, N.U. (2017). Pengaruh Penerapan Model Induktif Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Di Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Sungguminasa
11. Ridwan & Mintohari. (2017). Peningkatan Keterampilan Berpikir Induktif Dan Hasil Belajar IPA Siswa SD Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berpikir Induktif
12. Mukti & Julianto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berpikir Induktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Materi Bentuk Energi Dan Penggunaannya SDN Sokalela Kadur Pamekasan
13. Sirait & Sihombing. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Berpikir Induktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Optika Geometris
14. Herak, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Induktif Dengan Pendekatan Analogi Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar IPA
15. Husni, *et.al.* (2019). *Effect of Inductive Thinking Learning Model towards the Understanding of Science Concept, Science Process Skills, and Critical Thinking Ability of Junior High Schools*
16. Lazuardini, D.A., *et.al.* (2019). *Optimizing Senior High School Students Creative Thinking Skills of Optical Devices through Inductive Learning Models Assisted by e-Mind Map*
17. Alimah, S. (2019). Kearifan Lokal Dalam Inovasi Pembelajaran Biologi: Strategi Membangun Anak Indonesia Yang Literate Dan Berkarakter Untuk Konservasi Alam
18. Hasanah, U. *et.al.* (2018). Pengaruh Implementasi Perangkat Pembelajaran Biologi Berbasis Potensi Lokal Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik
19. Zaitun, Z, *et.al.*, (2019). Penguatan Karakter Mahasiswa Melalui Pembelajaran *Role Playing* Pada Materi Kearifan Lokal Gurindam 12

20. Kaspul. (2018). *The Implementation of Biological Learning Integrates The Local Wisdom of Mamanda Using The Role Playing Method on Student Learning Outcomes*
21. Utami, S, *et.al.* (2016). Penerapan Metode *Role Playing* dengan Media Orkas (Organ Koran Bekas) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi Peserta Didik Kelas XI IPA Madrasah Ma'arif Al-Falah

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data beracuan kepada rumusan masalah dan tujuan penelitian yang sudah ditetapkan. Teknik pengumpulan data juga erat kaitannya dengan instrumen penelitian yang digunakan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang akurat dan data yang valid. Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. Kedudukannya merupakan perencana, pelaksana pengumpulan data, analisis, penafsir data, dan pada akhirnya ia menjadi pelapor hasil penelitiannya. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. *Editing*, Pemeriksaan kembali data yang diperoleh terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna dan keselarasan makna antara yang satu dengan yang lain.
2. *Organizing*, Pada tahap ini peneliti akan mengorganisir atau melakukan pengelompokkan terhadap sumber data yang telah diperoleh sebelumnya, yaitu berupa artikel-artikel dari berbagai jurnal lalu akan dikelompokkan menjadi sumber data sekunder, setelah itu peneliti akan mengelompokkan sumber data sesuai dengan permasalahan yang ada dalam penelitian dan mana saja yang layak dan tidak layak untuk dijadikan sumber data penelitian.
3. *Finding*, pada tahap ini yang dilakukan adalah menganalisis lanjutan terhadap hasil pengorganisasian data dengan menggunakan kaidah-kaidah, teori dan metode yang telah ditentukan sehingga ditemukan kesimpulan yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah.

#### **4. Analisis Data**

Setelah semua data yang terkumpul, maka dilanjutkan dengan menganalisis data.

Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **a. Deduktif**

Deduktif adalah pemikiran yang bertolak pada fakta-fakta yang umum kemudian ditarik menghasilkan suatu kesimpulan yang bersifat khusus. (Indrawan & Yaniawati, 2017). Proses pendekatan yang dimulai dari kebenaran yang bersifat umum mengenai suatu fenomena (teori) kemudian menggeneralisasi kebenaran tersebut pada suatu peristiwa atau data tertentu yang mempunyai ciri yang sama dengan fenomena yang bersangkutan, dengan memakai kaidah logika tertentu.

##### **b. Interpretatif**

Interpretatif merupakan menginterpretasikan suatu makna ke dalam makna normatif. Menafsirkan data yang diperoleh atau yang terkumpul dalam proses pengumpulan data. Pada bagian ini peneliti mendiskusikan hasil analisis data melalui interpretasi terhadap hasil analisis data dengan mempergunakan kerangka pemikiran atau kerangka teori yang semula telah ditetapkan (indrawan & Yaniawati, 2017).

#### **G. Sistematika Pembahasan**

Dalam penulisan skripsi ini, penulis memaparkan sistematika pembahasan yang berisi urutan penulisan dalam 5 bab.

#### **BAB I Pendahuluan**

Bab I berisikan tentang pendahuluan yang mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah dan deskripsi teoritis yang terdiri dari :

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Rumusan masalah
- c. Tujuan Kajian
- d. Manfaat Kajian

- e. Definisi Variabel
- f. Landasan Teori
- g. Metode penelitian
- h. Sistematika pembahasan

## **BAB II Kajian Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran Biologi**

Bab II berisikan tentang kajian mengenai Pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada pembelajaran Biologi

## **BAB III Kajian untuk Model Berpikir Induktif**

Bab III berisikan tentang kajian mengenai model berpikir induktif

## **BAB IV Kajian Hubungan Model Berpikir Induktif Dengan Metode *Role Playing* Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Biologi**

Bab IV berisikan tentang Kajian Hubungan kemampuan berpikir induktif dengan Metode *Role Playing* Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Biologi

## **BAB V Penutup**

Bab V berisikan uraian yang menyajikan penafsiran, pemaknaan, dan rekomendasi yang terdiri dari :

- a. Kesimpulan
- b. Implikasi
- c. Saran