

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan dengan sikap terbuka serta pendekatan-pendekatan yang kreatif tanpa harus kehilangan identitas dirinya. Sekolah merupakan bagian dari sistem pendidikan formal yang mempunyai aturan-aturan jelas atau lebih dikenal dengan GBPP (Garis-garis Besar Program Pengajaran) sebagai acuan proses pembelajaran dan guru sebagai fasilitator yang berperan dalam keberhasilan seorang siswa, sehingga guru harus tepat dalam memilih model, metode dan media pembelajaran yang cocok digunakan dalam setiap materi yang akan diajarkan.

Dalam proses belajar khususnya ilmu geografi, belajar seharusnya lebih dari sekedar menerima informasi, mengingat dan menghafal. Bagi siswa untuk benar-benar mengerti dan dapat menerapkan ilmu pengetahuan, mereka harus bekerja untuk memecahkan masalah dan menemukan ide-ide. Tugas guru tidak hanya menuangkan sejumlah informasi pada siswa, tetapi mengusahakan bagaimana konsep-konsep penting dan sangat berguna tertanam kuat dalam pikiran siswa. Guru sebagai orang yang terlibat secara langsung dalam pembelajaran sesungguhnya dapat mengupayakan banyak hal diantaranya adalah penggunaan pembelajaran yang tepat, menyenangkan, membangkitkan antusiasme siswa dan mendorong siswa membangun pengetahuannya

sendiri. Guru memotivasi siswa dengan berbagai tipe dan pengetahuan, berpikir kritis sehingga diharapkan terciptalah siswa yang aktif dan kreatif.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMA Tridharma kota Gorontalo, pembelajaran Geografi memiliki Keriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75% dan pembelajaran juga telah menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Namun Pembelajaran yang dilakukan di kelas X (sepuluh) khususnya materi Tata Surya masih menggunakan pembelajaran konvensional, yang pada umumnya lebih didominasi oleh guru atau bersifat "*teacher center*". Guru menerangkan konsep di depan kelas kemudian diterapkan dalam contoh soal dan latihan-latihan. Siswa cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.

Penerapan pembelajaran konvensional pada materi tata surya kelas X dapat terlihat dari aktivitas siswa yang hanya mencatat, mendengar dan sedikit bertanya. Interaksi yang terjadi dalam proses belajar mengajar pada umumnya berlangsung satu arah, yaitu guru ke siswa. Interaksi antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya dalam pembelajaran sangat rendah. Hal ini menimbulkan belajar menjadi monoton dan siswa kurang terlibat secara aktif, akibatnya siswa cepat bosan, kurang serius sehingga materi dirasakan sulit, dan hasil belajar tidak memenuhi Keriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar Geografi, maka seorang guru harus dapat memilih strategi yang tepat dan sesuai dengan kemampuan siswa. Pemberian metode yang tepat tentunya diharapkan siswa dapat belajar aktif tidak dalam bentuk pasif yang hanya menerima materi dari guru tanpa tanggapan apapun. Hasil belajar perlu dukungan aktifitas dan kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar yaitu dengan

adanya kecakapan kognitif dan afektif. Kemampuan dan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar, baik dalam hal mendengar maupun menanggapi pelajaran.

Penggunaan metode konvensional yang sering digunakan dalam materi Tata Surya sepertinya belum memberikan hasil yang baik dalam menciptakan siswa aktif dalam belajar. Maka bentuk metode lain yang efektif adalah dengan menggunakan model belajar aktif (*active learning*). Model belajar aktif adalah salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa. Belajar aktif mampu mengakomodasi kebutuhan siswa yang mempunyai kemampuan dasar yang berbeda-beda karena siswa terlibat secara langsung. Model belajar aktif terdiri atas beberapa tipe salah satunya tipe "*Giving Question and Getting Answers*" (*GQGA*).

Model *active learning* tipe *GQGA* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pokok pikirannya sendiri kepada teman-temannya dan berdiskusi mengenai konsep yang belum dimengerti. Selain itu tipe *GQGA* juga memungkinkan siswa untuk berpikir tentang pelajaran yang kurang dipahami dan berdiskusi dengan teman. Model belajar aktif didisain untuk menghidupkan kelas dengan suasana belajar yang menyenangkan serta melibatkan gerak fisik siswa. Keterlibatan fisik ini akan meningkatkan partisipasi yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin menerapkan model *active learning* tipe "*Giving Question and Getting Answers*" (*GQGA*) dalam sebuah penelitian yang berjudul "***Penerapan Model Active Learning Tipe Giving Question And Getting Answers Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Materi Tata Surya Kelas X SMA Tridharma Kota Gorontalo***".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan di SMA Tridharma Kelas X sebagai berikut:

1. Selama ini pembelajaran Geografi materi Tata Surya sering terjadi komunikasi satu arah.
2. Kurangnya aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.
3. Siswa menganggap pelajaran Geografi khususnya materi Tata Surya merupakan materi pelajaran yang sulit dan membosankan, dilihat dari hasil belajar yang masih rendah.
4. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga membuat siswa merasa bosan dalam belajar.

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan batasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penerapan model *active learning* tipe *Giving Question And Getting Answers* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya?”

1.4 Pemecahan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan rumusan masalah di atas maka pemecahan masalah yang digunakan adalah, dengan diterapkannya model *active learning*

tipe *Giving Question And Getting Answers*, hasil belajar belajar Geografi materi tata surya dapat meningkat, sehingga memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75%.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi Tata Surya melalui penerapan model *active learning* tipe *Giving Question and Getting Answers*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain :

1. Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti sebagai calon pendidik agar dapat diterapkan di sekolah guna meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Sumbangan pemikiran bagi guru dalam hal variasi metode pembelajaran.
3. Sebagai sumbangan pemikiran dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di masa yang akan datang .