

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 dan metode 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 antusias 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 Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75% dan pembelajaran juga telah menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Namun Pembelajaran yang dilakukan di

kelas XI (Sebelas) khususnya pada topik Lingkungan Hidup 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 Topik Lingkungan Hidup kelas XI 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 Topik Lingkungan Hidup sepertinya belum memberikan hasil yang baik dalam menciptakan siswa aktif dalam belajar. Maka bentuk metode lain yang efektif adalah dengan menggunakan model Pembelajaran Aktif (*Active Learning*). Model *Active Learning* 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 *Active Learning*

terdiri atas beberapa tipe salah satunya tipe ”*The Power Of Two*”.

Model *Active Learning* tipe *The Power Of Two* adalah menggabungkan kekuatan dua kepala dalam kelompok kecil secara berpasangan. Kegiatan ini dilakukan agar memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pokok pikirannya sendiri kepada teman pasangannya mengenai konsep yang belum dimengerti. Tipe *The Power Of Two* didesain 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 *The Power Of Two* dalam sebuah penelitian yang berjudul ”**Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Active Learning* Tipe *The Power Of Two* Pada Topik Lingkungan Hidup**”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Guru lebih aktif dibanding siswa
2. Kurangnya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar
3. Kurangnya aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung
4. Siswa menganggap pelajaran geografi khususnya materi Lingkungan Hidup merupakan materi pembelajaran yang membosankan, dilihat dari hasil belajar yang masih rendah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang dan Identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Dengan Menggunakan Model *Active Learnig* Tipe *The Power Of Two* Pada Topik Lingkungan Hidup Hasil Belajar Siswa Meningkat?”.

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, cara untuk mengatasinya yaitu diperlukan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Salah satunya menggunakan Tipe *The*

Power of Two diterapkan pada materi Lingkungan Hidup. Sebab Tipe *The Power of Two* siswa lebih aktif dalam kelas dibanding Guru dan tipe pembelajaran tersebut sangat cocok untuk materi Lingkungan Hidup sehingga siswa akan lebih mudah berfikir untuk mengeluarkan pendapatnya.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Geografi melalui Model *Active Learning* Tipe *The Power Of Two* Pada Topik Lingkungan Hidup.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Siswa : diharapkan agar dapat berperan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar.
2. Guru : sebagai bahan acuan dan sumbangan pemikiran dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Sekolah : untuk meningkatkan mutu pendidikan serta kualitas sekolah agar dapat bersaing dengan sekolah yang sederajat.