

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Seorang guru dalam proses pembelajaran memegang peranan yang penting. Guru tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan dalam pengalaman teoritis tetapi juga harus memiliki kemampuan praktis. Kedua hal ini sangat penting karena seorang guru dalam pembelajaran bukanlah sekedar menyampaikan materi semata tetapi juga harus berupaya agar mata pelajaran yang sedang disampaikan menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipelajari.

Apabila guru tidak dapat menyampaikan materi yang sesuai dan menarik dapat menimbulkan kesulitan belajar bagi siswa sehingga tidak mengalami ketidaktuntasan dalam belajarnya. Untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, serta hasil belajar siswa, guru dituntut mampu menggunakan berbagai macam keterampilan, metode mengajar serta strategi dan model-model pembelajaran.

Sanjaya (2008) mengemukakan bahwa “strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”. Efektif artinya lebih mengarah kepada waktu, dimana pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan tepat waktu, sedangkan efisien artinya apa yang diajarkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Suhito (2000) mengatakan “Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, guru harus mampu mengorganisir semua komponen sedemikian rupa sehingga antara komponen yang satu dengan lainnya dapat berinteraksi secara harmonis “. Jadi guru dituntut menggunakan berbagai metode, model, strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan karakter siswa.

Pada umumnya peran aktif siswa masih kurang, hal tersebut dapat dilihat pada sikap siswa yang cenderung positif, ketika guru menjelaskan siswa kurang memperhatikan, siswa tidak memiliki inisiatif dan tidak mau bertanya, dan kurang berani menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk mengatasi masalah tersebut guru harus bisa menggunakan model pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh siswa berperan aktif melalui pengajaran yang menarik dan memberikan semangat kepada siswa saat pembelajaran berlangsung. Sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik dan dengan demikian proses pembelajaran lebih dinamis dan dapat dilakukan melalui model pembelajaran yang efektif.

Model pembelajaran role playing merupakan suatu model yang mampu memberikan interaksi yang baik antar siswa dalam kelompok belajar. Sehingga dapat memberikan peran serta semua siswa dalam kegiatan belajar secara bersama-sama dan komunikatif secara klasikal dalam memahami materi pembelajaran.

Dengan role playing siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Karakteristik antar materi pelestarian lingkungan hidup dengan model pembelajaran role playing yakni dimana pada materi ini siswa tersebut dapat memerankannya. Dengan cara ini anak merasa aman dan terkontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah diantara kelompok/individu (Jamarah, 2002)

Manfaat yang dapat diambil dari role playing adalah: pertama, bermain peran (role playing) dapat memberikan semacam *hiddden practise*, dimana siswa tanpa sadar menggunakan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang mereka pelajari, kedua, role playing melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak. Ketiga role playing dapat memberikan kepada siswa kesenangan karena role playing pada dasarnya adalah permainan. Dengan bermain siswa akan merasa senang karena bermain adalah dunia siswa (Bobby, 2000)

jika pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung siswa merasa senang mengikutinya, maka hasil belajar akan sesuai dengan yang diharapkan.

Namun fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan geografi masih dianggap sebagai pelajaran yang membosankan bagi peserta didik. Ketidaktahuan peserta didik mengenai kegunaan materi geografi dalam praktek sehari-hari menjadi penyebab mereka cepat bosan dan tidak tertarik pada pelajaran geografi. Disamping pengajar geografi yang mengajar secara monoton, metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan berpegang teguh pada diktat-diktat atau buku-buku paket saja.

Hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Atinggola menunjukkan hal yang sama dengan apa yang diungkapkan di atas. Sangat jarang guru menggunakan model atau memberikan materi pembelajaran dengan pola yang bervariasi, mereka (guru) sebagian besar menilai bahwa dengan banyaknya model pembelajaran serta pendekatan yang digunakan sekarang ini, memperlambat pencapaian target pembelajaran atau tidak cukup waktu untuk menyesuaikan model dengan waktu kalender yang telah ditentukan. Alasan ini menjadikan para guru tetap menggunakan pola-pola yang monoton, seperti ceramah dan mencatat/menkopi materi yang ada dibuku ajar sampai habis.

Disisi lain, para siswa yang diajar dengan model yang demikian itu, banyak yang kelihatan tidak bergairah, tidak memperhatikan pelajaran dengan serius, ada pula yang kelihatan mengantuk disaat jam pelajaran berlangsung. Akibatnya, prestasi belajar khususnya pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Atinggola tidak mengalami peningkatan yang signifikan dari tahun ke tahun. Oleh karena itu, perlu ada suatu pendekatan pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka hal inilah yang mendorong penulis memformulasikan judul **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran**

## **Kooperatif Tipe Role Playing dengan Tutor Sebaya terhadap Hasil Belajar Siswa geografi kelas XI IPS pada Materi Pelestarian Lingkungan Hidup”.**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka beberapa masalah dapat diidentifikasi antara lain:

1. Kurangnya minat belajar dan respon peserta didik dalam proses belajar mengajar.
2. Pembelajaran tidak memfasilitasi minat dan kemampuan memecahkan masalah.
3. Guru tidak memahami kesulitan peserta didik
4. Model yang digunakan kurang tepat
5. Hasil belajar yang kurang memuaskan

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang Menggunakan Model Kooperatif Tipe Role Playing dan tutor sebaya dengan kelas yang hanya menggunakan tipe Role Playing??”**

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Secara umum penelitian bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model kooperatif tipe Role playing dengan Tutor Sebaya dengan kelas yang hanya menggunakan tipe Role Playing.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1. Untuk Sekolah**

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, sehingga dapat melahirkan peserta didik yang mampu mewakili sekolah dalam ajang olimpiade dan sebagainya.

#### **2. Untuk Guru**

Dapat meningkatkan proses belajar mengajar serta menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dan sesuai peningkatan profesionalisme guru.

### 3. Untuk Peserta Didik

Membangkitkan motivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dapat menarik minat belajar dan memotivasi dalam belajar serta meningkatkan pemahaman dalam belajar.