

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan makna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri. Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran.

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) setiap individu mempunyai potensi yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang cocok adalah menggali potensi siswa untuk selalu kreatif dan berkembang. Namun kenyataan di lapangan belum menunjukkan kearah pembelajaran yang bermakna. Masih perlu penyesuaian dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), para guru belum siap dengan kondisi yang sedemikian kompleks sehingga untuk mendesain pembelajaran yang bermakna masih ada kesulitan. Sistem pembelajaran yang pasif, dimana siswa hanya mendengarkan informasi dari guru sepertinya sudah membudaya sejak dulu, sehingga untuk mengadakan perubahan kearah pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan agak sulit.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Gorontalo dan informasi yang disampaikan oleh guru bahwa selama proses pembelajaran, guru belum memberdayakan seluruh potensi siswa sehingga sebagian siswa belum mampu mencapai kompetensi individual<sup>1</sup> perlukan untuk pelajaran lanjutan. Hal ini disebabkan pengajaran ekonomi yang dilakukan di sekolah menekankan pada penguasaan konsep atau hafalan pada hal siswa memiliki kecerdasan yang berbeda. Keadaan tersebut akan menjadikan siswa merasa kesulitan dalam mengikuti pelajaran, sehingga hal ini akan membawa siswa pada prestasi dan hasil belajar yang tidak memuaskan. Keaktifan siswa

merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Menurut Samatowa (2002: 23) bahwa salah kegiatan pembelajaran yang menekankan berbagai kegiatan tindakan adalah menggunakan model pembelajaran tertentu dalam pembelajaran, karena suatu model dalam pembelajaran pada hakikatnya ada cara yang teratur dan berpikir secara sempurna untuk mencapai suatu tujuan pengajaran dan untuk memperoleh kemampuan dalam mengembangkan efektivitas belajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik.

Namun kenyataannya, hasil pembelajaran ekonomi belum memperlihatkan hasil seperti apa yang diharapkan. Hal ini terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa kelas XI dengan rata-rata 65, sedangkan nilai standar ketuntasan ekonomi adalah 70. dengan hasil capaian tersebut akan menjadi indikator bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari ekonomi, siswa dalam mengikuti proses pembelajaran masih kurang aktif, guru masih kurang menerapkan model pembelajaran yang relevan dengan materi yang diajarkan di kelas, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Untuk mengantisipasi masalah rendahnya capaian hasil belajar siswa, maka diperlukan suatu model pembelajaran. Diantaranya adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dan tipe *role playing*.

Menurut Roestiyah (1991: 22) bahwa metode pembelajaran *snowball throwing* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar dan saling kerja sama antar siswa dalam mengemukakan ide atau pendapat. Sedangkan metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang menunjuk beberapa orang untuk bersimulasi di depan kelas. Siswa akan berperan mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusinya, sehingga secara bersama-sama siswa dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai cara pemecahan masalah. Dengan menerapkan model pembelajaran tersebut siswa akan tertarik untuk mempelajari materi yang akan diajarkan. Selain itu, siswa

akan lebih aktif dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun secara kelompok sehingga akan berimbas pada pencapaian hasil belajar siswa yang maksimal.

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkajinya dalam bentuk karya ilmiah dengan formulasi judul penelitian **“Perbedaan Antara Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Snowball Throwing* dan Tipe *Role Playing* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI-IPS SMA Negeri 4 Gorontalo”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran masih kurang aktif
2. Guru masih kurang menerapkan model pembelajaran yang relevan dengan materi yang diajarkan di kelas.
3. Hasil belajar siswa kelas XI-IPS SMA Negeri 4 Gorontalo masih rendah

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka peneliti merumuskan masalah yaitu Apakah terdapat perbedaan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dan tipe *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI-IPS SMA Negeri 4 Gorontalo?.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dan tipe *role playing*

terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI-IPS SMA Negeri 4 Gorontalo.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### 1) Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada guru dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi.
- b. Sebagai pedoman dan acuan pelaksanaan pembelajaran kreatif dan inovatif.

#### 2) Manfaat Praktis

##### a. Untuk Guru

1. Sebagai pertimbangan guru dalam memilih metode apa yang akan digunakan dalam memberikan pelajaran.
2. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dan tipe *role playing* memberikan pengalaman pembelajaran yang kreatif inovatif.

##### b. Untuk Siswa

1. Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dan tipe *role playing* diharapkan keaktifan dan akan memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa.
2. Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* dan tipe *role playing* siswa lebih termotivasi dan mudah memahami mata pelajaran ekonomi serta dapat menambah semangat dalam belajar siswa.