

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Oleh karena itu pembaruan-pembaruan di bidang pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peran Guru meningkatkan hasil belajar siswa serta keterampilan pembelajaran, Salah satu aspek yang sangat menentukan bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia adalah pembaruan model pembelajaran. Di katakan demikian, karena model atau pembelajaran yang tepat akan menghasilkan output yang baik, demikian pula sebaliknya model pembelajaran yang tidak tepat akan menghasilkan output yang kurang maksimal.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan berpengaruh positif bagi pencapaian hasil belajar. Dalam memilih model pembelajaran diperlukan kreativitas dan kemampuan pengajar atau guru. Itu artinya, guru mempunyai peranan dan kewenangan untuk menentukan model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik, karena terkadang suatu pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, menyebabkan peserta didik dapat memahami dan mengikuti materi-materi yang diberikan dengan mudah. Oleh karena itu, model pembelajaran mempunyai peranan penting dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Model pembelajaran sangat diperlukan oleh guru sebagai pemegang manajemen kelas yang akan menentukan berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran yang di kehendaki. Dalam proses belajar, guru harus menggunakan model pembelajaran yang tepat agar proses belajar

dapat berjalan efektif. Dalam penentuan model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik, dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang mencapai hasil secara optimal. Dalam hal ini, guru dituntut untuk selalu siap memberikan materi yang menjadi tanggung jawabnya dengan menggunakan beberapa cara, metode, teknik, serta model pembelajaran yang sesuai sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung efektif dan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik pada setiap kegiatan pembelajaran. Peningkatan partisipasi peserta didik pada kegiatan pembelajaran tersebut diharapkan mampu meningkatkan penguasaan mereka pada materi yang diajarkan.

Berdasarkan pengamatan awal peneliti terhadap siswa kelas X-7 SMA Negeri 2 Gorontalo, ada hal yang perlu ditingkatkan dari para siswa yaitu partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Karena dari data yang diperoleh konfirmasi peneliti dengan hasil wawancara guru yang bertugas di SMA Negeri 2 Gorontalo tersebut diketahui bahwa permasalahan yang ditemukan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran siswa cenderung memilih sikap diam diri atau kurang aktif. Ketika guru memberikan kesempatan kepada para siswa untuk bertanya sekitar materi yang telah diajarkannya, hanya beberapa siswa tertentu saja yang berani tampil dalam mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan. Hal ini disebabkan siswa kurang menguasai materi yang disampaikan dengan metode ceramah.

Kurangnya partisipasi siswa yang ditunjukkan melalui sikap diam seperti diungkapkan di atas menyebabkan guru kesulitan mengetahui apakah materi yang diberikan benar-benar telah dipahami dan dikuasai oleh para siswa. Namun setelah dilakukan evaluasi barulah diketahui bahwa ternyata rendahnya partisipasi siswa tersebut turut mempengaruhi pemahaman mereka pada materi yang diajarkan. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi menunjukkan hasil yang belum memadai. Pada presentase hasil belajar siswa yang

memperoleh nilai 75 ke bawah atau yang dikategorikan belum tuntas yaitu dari 31 orang siswa hanya 21 orang siswa yang tuntas atau 67,74% dan siswa yang belum tuntas 10 orang siswa atau 32,26,%. Selain itu, mata pelajaran yang banyak diikuti siswa dalam program remedial semester adalah mata pelajaran IPS Ekonomi. Dimana rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi hanya mencapai nilai 65 atau 50%.

Permasalahan tentang rendahnya hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung mengindikasikan bahwa penggunaan metode ceramah adalah metode yang digunakan dalam pembelajaran selama ini belum mampu menumbuhkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, akibatnya berdampak pada peningkatan pemahaman dan penguasaan siswa pada materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dan profesionalitas guru dalam memilih metode pembelajaran. Dengan perkataan lain, dalam setiap pembelajaran guru perlu memilih model yang mampu menumbuhkan partisipasi siswa, sehingga dengan meningkatnya hasil belajar siswa, di harapkan berdampak pada peningkatan pemahaman pada materi yang di ajarkan.

Dengan demikian, Definisi metode dapat di katakan bahwa model pembelajaran memiliki tujuan penggunaan metode keterkaitan erat dengan kualitas pengajaran. Oleh karena itu, menurut Lie (2002) bahwa guru yang mengajarkan mata pelajaran harus memilih model strategi dan paradigma yang menjadi basisnya. Hal ini berarti menjadi alasan peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing* menjadi salah satu model yang menjadi dalam pilihan peneliti menggunakan dalam prosese pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa adalah model pembelajaran *role playing* (bermain peran). Martinis (2009) model bermain peran (*role playing*)

adalah model yang melibatkan interaksi antara 2 siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. *Role playing* adalah model pembelajaran dengan mengutamakan interaksi. Selain itu, model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Model *role playing* juga memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas peran dalam suatu dramatisasi. Hal ini, diperlukan siswa ketika kembali dalam masyarakat, keluarga, lingkungan, dan organisasi sehingga dapat berkolaborasi dalam bekerja sama dalam kehidupan sosial.

Bertolak dari pertimbangan tersebut di atas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul : Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas X SMA Negeri 2 Gorontalo.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi antara lain adalah : penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran selama ini belum mampu menumbuhkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar, tingginya sikap pasif siswa dan malu bertanya saat pelajaran berlangsung, rendahnya keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Rendahnya motivasi siswa yang dibangun oleh guru dalam proses belajar mengajar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas X-7 SMA Negeri 2 Gorontalo dapat ditingkatkan melalui Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Role Playing* ?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Permasalahan-permasalahan dalam penelitian ini direncanakan akan dipecahkan melalui pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK ini merupakan cara efektif bagi peneliti untuk mengorganisasi suatu kondisi pembelajaran sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran yang telah dilaksanakan (Sukardi, 2003). pembelajaran yang diterapkan dalam PTK ini adalah Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing*.

Pemecahan masalah dimaksud dapat dilihat melalui langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* yang didasarkan dari teori-teori Sukardi (2003:75-76) Adalah :

1. Guru mempersiapkan skenario yang akan diperankan oleh tiap kelompok siswa.
2. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai serta menjelaskan secara singkat tentang model pembelajaran yang akan dilakukan.
3. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang di sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya (Pemanasan).
4. Partisipan sesuai karakter dan Pembagian kelompok sesuai dengan jumlah skenario yang akan diperankan oleh siswa berdasarkan kemampuannya.

5. Guru bersama siswa mendiskusikan dimana dan bagaimana peran itu dimainkan
6. Memainkan peran, dimana tiap kelompok siswa mengadegankan skenario sesuai perannya masing-masing di depan kelas
7. Guru mengamati tiap kelompok dalam penguasaan materi secara individu dan mengamati kekompakan kelompok dalam mengadegankan perannya masing-masing siswa.
8. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan sanggahan, tanggapan, dan saran (diskusi) terhadap kelompok yang telah mengadegankan perannya masing-masing lalu dilanjutkan dengan evaluasi.
9. Memainkan peran ulang.
10. Diskusi dan evaluasi kedua.
11. Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ilmiah ini adalah untuk mengetahui upaya guru dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Ekonomi kelas X-7 SMA Negeri 2 Gorontalo melalui Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* .

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ilmiah ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis
 - a. Setelah penelitian ini dilaksanakan, maka diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

- b. Sebagai bahan masukan agar dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka guru perlu memperhatikan penerapan model pengajarannya.

2) Manfaat Praktis

- a. Menjadi dasar pemikiran bagi sekolah untuk menyusun rencana program pembelajaran dengan memberdayakan kegiatan pengajaran yang diterapkan disekolah dan bahan evaluasi bagi pendidik yang telah mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Untuk menambah wawasan peneliti sebagai calon guru, sehingga telah meneliti pengalaman tentang cara meningkatkan motivasi belajar siswa.