

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sarana menuju pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan yang ada baik lembaga pendidikan formal atau pun nonformal, seseorang bisa memperoleh ilmu pengetahuan sebagai bekal yang dapat diterapkan saat melakukan sosialisasi dalam masyarakat. Selain itu pendidikan yang ada juga memainkan peran penting dalam pembentukan sikap, mental dan spiritual peserta didik sehingga sangat bermanfaat dalam menjawab tantangan hidup yang demikian kompleks.

Pendidikan bukan saja hal penting tetapi merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi yang memiliki tujuan yang tinggi dan mulia bukan sekedar untuk bertahan hidup tetapi juga untuk dapat meningkatkan kualitas hidupnya dan menjadi manusia yang lebih terhormat dari pada yang tidak berpendidikan. Dengan ilmu pengetahuan yang dimiliki, seseorang dapat memberikan manfaat untuk dirinya dan orang lain melalui penerapan ilmu pengetahuan yang telah ia dapatkan. Selanjutnya dalam perspektif keagamaan pun ilmu pengetahuan memiliki kedudukan yang tinggi, sebagaimana dalam surat *Al-Mujadalah ayat 11* yang artinya “*Allah SWT akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang berilmu dengan beberapa derajat*”. Ilmu dalam hal

ini tentu saja tidak hanya berupa pengetahuan agama tetapi juga berupa pengetahuan yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman. Selain itu ilmu tersebut juga harus bermanfaat bagi kehidupan orang banyak di samping bagi kehidupan diri pemilik ilmu sendiri.

Proses belajar mengajar dapat terjadi melalui penyatuan berbagai unsur pendidikan, antara lain Guru, siswa, kurikulum, dalam mencapai tujuan pembelajaran. Belajar mengajar dilakukan oleh guru dalam perannya dan siswa belajar melalui interaksi edukatif dalam lingkungan belajar yang kondusif. Pembelajaran dapat terjadi melalui komunikasi dua arah yang edukatif, aktif dan kreatif, dalam mencapai hasil belajar memadai.

Hasil belajar merupakan unsur yang penting, dalam proses belajar mengajar. Berhasil tidaknya suatu proses belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan dikendalikan oleh guru, ditentukan oleh keaktifan dan kreatifitas keduanya dan saling saling menunjang dan melengkapi. Hasil belajar dikatakan berhasil, jika mencapai tujuan yang dilaksanakan secara memadai. Selain itu pembelajaran dapat dikatakan berhasil, bila guru dalam mengajar dapat membantu siswa untuk memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, saran untuk mengekspresikan dirinya dan cara-cara belajar bagaimana belajar oleh Joyce dan Well tahun 1996 (dalam Uno, B. Hamzah dan Kuadrat Masri ; 2009: 4).

Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa yang didalamnya terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode, model dan strategi pembelajaran untuk mencapai hasil pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Pemilihan, penetapan dan pengembangan metode model dan strategi pembelajaran didasarkan pada kondisi belajar yang dilaksanakan. Kegiatan-kegiatan tersebut pada dasarnya merupakan inti dari perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru dan siswa melalui proses belajar mengajar. Istilah pembelajaran memiliki hakekat dari perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya membelajarkan siswa, dalam mencapai perubahan sebagai hasil belajar. Siswa dalam belajar mengajar tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi juga berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang antara lain, metode, model, pendekatan, media dan lingkungan belajar yang kondusif. Olehnya guru dalam melaksanakan perannya, perlu memperhatikan tentang bagaimana membelajarkan siswa, dan bukan pada apa yang dipelajari siswa. Untuk itu pada hakekatnya dalam pembelajaran guru perlu menempatkan siswa sebagai subjek dan bukan sebagai objek, disamping guru perlu memahami karakteristik siswa.

Dick and Cery 1985 (dalam Uno B. Hamzah, 2011; 96) ada tiga pola yang disarankan dalam mencapai keberhasilan guru mengajar, dalam menggunakan metode atau model pembelajaran melalui

perancangan pembelajaran yang akan digunakan untuk disampaikan pada siswa, yakni : 1) Pengajar perlu merancang materi pelajaran individual, semua tahap dimasukkan dalam materi, terkecuali pretest, dan pascates, 2) Pengajar memilih dan mengubah materi yang ada agar sesuai dengan strategi pembelajaran. Peran guru akan bertambah dan menyampaikan materi. Beberapa materi mungkin saja dapat disampaikan tanpa bantuan guru, jika ada maka guru perlu memberikan penjelasan.

3) Guru tidak menggunakan materi, tetapi menyampaikan semua pembelajaran menurut strategi pembelajaran sebagai pedoman, termasuk latihan dan kegiatan kelompok.

Keuntungan guru dalam menggunakan metode atau model pembelajaran, guru dapat memperbaiki materi dan memperbaharainya, jika terjadi perubahan isi materi. Sedangkan kerugiannya adalah sebahagian besar waktu tersita untuk menyampaikan informasi, dan sedikit waktu yang dapat digunakan untuk membantu siswa.

Degeng (dalam Uno B Hamzah; 2011; 138) mengemukakan bahwa hasil belajar biasanya dapat mengikuti pelajaran tertentu yang dikaitkan dengan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Jika Dalam desain pembelajaran telah ditetapkan menggunakan metode dan model pembelajaran yang dalam perencanaannya telah menetapkan strategi pembelajaran yang digunakan maka hasil pengajaran menurut Reigeluth (dalam Uno B Hamzah; 2011; 138), mengemukakan bahwa hasil belajar dapat diklasifikasi dalam tiga aspek yaitu: 1) Keefektifan pengajaran, 2)

efisiensi pengajaran, dan 3) Daya tarik pengajaran. Dan inilah salah satu faktor pentingnya menggunakan metode dan model pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar.

Selain itu, ada empat indikator yang masuk dalam keefektifan pengajaran antara lain: 1) Kecermatan penguasaan perilaku, 2) Kecermatan unjuk kerja, 3) Kesesuaian unjuk kerja, 4) Kualitas unjuk kerja. Aplikasi dari indikator tersebut adalah kesesuaian dari skor yang diinginkan dalam proses pembelajaran sebagai upaya penampilan unjuk kerja yang telah ditetapkan sebagai hasil belajar yang tuntas, dan tidak tuntas misalnya 50 skor untuk tingkat kecermatan 100 %, jika siswa memperoleh hanya 40 skor maka tingkat kecermatannya sebesar 80%. Kecepatan unjuk kerja, berhubungan dengan waktu yang dibutuhkan dalam menampilkan unjuk kerja. Makin cepat seseorang menampilkan unjuk kerja, maka makin efektif pengajaran. Sedangkan kesesuaian prosedur berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menampilkan unjuk kerja sesuai dengan prosedur baku yang telah ditetapkan baik secara prosedural maupun hirarkis. Dan inilah yang menjadi alasan bagi peneliti dalam mengadakan penelitian tindakan kelas berkenaan dengan penggunaan model kooperatif tipe *Role Playing (Bermain Peran)*.

Model pembelajaran *Role Playing (Bermain Peran)* merupakan model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Model pembelajaran ini mengatur siswa belajar dan dalam

mengerjakan tugas yang ada dengan cara berkelompok. Adapun pelaksanaan model tersebut adalah, masing–masing kelompok mengikhtisarkan hasil bacaan dan mempresentasikan. Sedangkan lainnya yang tergabung dalam Kelompok pendengar bertugas untuk menyimak, membuat prediksi, menanggapi persentasi, dan melengkapi bagian yang masih kurang oleh Mulyati ningsih, 2012 (Suyadi 2013, 97).

Guru dalam perannya, jika menanyakan metode atau model pengajaran paling efektif yang bagaimana, dapat menghasilkan pembelajaran yang memadai?, jawabannya adalah tergantung pada tujuan, isi, dan guru yang menggunakannya. Namun jawaban yang paling benar adalah siswa mengajarkan siswa lainnya. Ilustrasi pertanyaan dan jawaban tersebut diatas merupakan gambaran dari dua metode dan model yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran aktif merupakan roh dari pembelajaran yang berbasis proyek. Dewasa ini guru, dalam pengajaran lebih banyak memperhatikan esensi yang sama dengan belajar aktif yang dikenal dengan istilah PAKEM (pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan) sesuai kurikulum Pembelajaran ini adalah sebagai salah satu yang diupayakan oleh guru dalam memperbaiki kualitas untuk peningkatan mutu pendidikan.

Pembelajaran yang telah didesain menggunakan metode dan model pembelajaran, telah memperhatikan kriteria pembuatan kertas kerja siswa yakni 1) Memperhatikan GBPP yang diberlakukan, AMP, buku

pegangan dan buku paket siswa, 2) Mengutamakan bahan yang penting, 3) Menyesuaikan tingkat kematangan siswa. Dan ketuntasan belajar yang dijadikan dasar dalam penelitian tindakan kelas adalah dirumuskan dalam Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) yang ditentukan, dengan mempertimbangkan kompleksitas, esensial, intake siswa dan sarana prasarana yang tersedia oleh Hasanah Aan (2012; 168). Inilah hal-hal yang dapat menentukan hasil belajar tercapai.

Kenyataan dilapangan masih ada sebahagian siswa yang kurang termotivasi dalam belajar, sehingga kurang menguasai materi pelajaran yang ada. Hal ini mengakibatkan siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar menjadi rendah. Selain itu siswa belum dilatih untuk berkomunikasi aktif dalam pembelajaran dan masih rendahnya guru memberi peluang atau kesempatan pada siswa untuk berkreasi dalam pembelajaran. Dampaknya, pada siswa menjadi kurang percaya diri dalam mengungkapkan pertanyaan maupun pernyataan sebagai wujud komunikasi dua arah dan dapat mengaktifkan siswa dalam belajar.

Berdasarkan survei awal yang penulis lakukan pada SMA NEGERI 1 Tapa, maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada satu semester berjalan. Hal ini dapat diketahui dengan melihat data legger nilai yang ada, dimana hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 yang dijadikan sampel menunjukkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi

yang masih standar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut :

Tabel 1.1
Hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 pada semester genap Tahun ajaran 2014/2015.

	Pend agama	PK N	Bahasa indonesia	Bahasa inggris	MT K	Sejarah	geografi	ekonomi	sosiologi	Seni budaya	penjas	TI K
N.Max	90	90	86	85	96	91	94	85	89		86	86
N.Min	0	30	31	30	0	43	72	0	82		82	80
Rata rata	75	78	76	73	61	78	80	73	82		80	80

Sumber Data: Daftar Nilai 2015

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata khususnya pada mata pelajaran ekonomi masih standar dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Melihat kenyataan diatas, timbul pertanyaan, apakah penggunaan metode pembelajaran *Role Playing (Bermain Peran)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Tapa dapat meningkat ? Olehnya berkaitan dengan uraian tersebut diatas, peneliti termotivasi untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas, yang diformulasikan dalam judul: **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Modal Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran Ekonomi di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Tapa Kabupaten Bone Bolango”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari teori di atas maka peneliti menemukan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru belum memberikan waktu yang memadai terhadap siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran,
2. Siswa belum dilatih untuk berkomunikasi aktif dalam pembelajaran, dan penggunaan kesempatan belajar siswa untuk berkreasi dalam pembelajaran belum efektif.
3. Rendahnya kepercayaan diri siswa dalam belajar, Siswa belum dapat mengungkapkan pertanyaan maupun pernyataan sebagai wujud komunikasi dua arah, siswa masih pasif dalam belajar

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah apakah dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing (Bermain Peran)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Tapa Kabupaten Bone Bolango dengan pokok bahasan Pembangunan Ekonomi dan Pertumbuhan Ekonomi?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Upaya mengatasi masalah pembelajaran sesuai kenyataan dan uraian di atas, dapat dilakukan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing (Bermain Peran)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui langkah-langkah pembelajaran *Role Playing (Bermain Peran)*. Dalam metode *role playing* terdapat beberapa langkah-langkah yang harus dilaksanakan antara lain :

Hanafiyah dan Cucu Suhana 2009 ; 47-48 langkah-langkah penerapan metode *role playing* adalah sebagai berikut :

1. Guru menyusun (menyiapkan) skenario yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan beberapa siswa.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
6. Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan

masing-masing kelompok.

8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
10. Evaluasi.
11. Penutup.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah, untuk mengetahui penggunaan Model pembelajaran *Role Playing (Bermain Peran)*, dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Tapa Kabupaten Bone Bolango, pada mata pelajaran Ekonomi.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Bagi Siswa

- 1.6.1.1 Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa.
- 1.6.1.2 Menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar lebih giat dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.
- 1.6.1.3 Meningkatkan kreatifitas siswa dalam belajar pada mata pelajaran Ekonomi.

1.6.2 Bagi Guru

1.6.2.1 Dengan dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini, Guru dapat mengidentifikasi kembali pembelajaran yang telah dilakukan dan dapat melakukan variasi pembelajaran, melalui model pembelajaran yang inovasi aktif kreatif dalam mata pelajaran Ekonomi.

1.6.2.2 Meningkatkan profesionalisme Guru Ekonomi, dalam memperbaiki proses pembelajaran mata pelajaran Ekonomi melalui strategi pembelajaran *Role Playing (Bermain Peran)*.

1.6.3 Bagi Sekolah

1.6.3.1 Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kebijakan dalam menyusun program pembelajaran yang lebih baik dan sebagai motivasi dalam proses pembelajaran.