

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam setiap proses pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu guru dan siswa, Guru sebagai pengajar sekaligus pendidik merupakan pencipta kondisi belajar siswa yang didesain secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan, sedangkan siswa sebagai objek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati langsung kondisi belajar yang diciptakan guru tersebut. Berbagai cara harus dilakukan guru agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Berkenaan dengan hal itu, maka secara terus menerus harus dilakukan perbaikan perencanaan pembelajaran dan model pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal, belajar pada dasarnya merupakan suatu perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dari tidak tahu menjadi tahu. Perubahan-perubahan tersebut akan tampak nyata pada seluruh aspek tingkah laku.

Gallowing (Ekawarna, 2013: 71) mengatakan bahwa belajar adalah “Kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan”, berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya. Dalam meningkatkan kualitas lembaga pendidikan, pemerintah telah memberlakukan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yang berbunyi :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi melainkan juga mengarahkan, dan memberikan fasilitas belajar (*directing and facilitating the learning*) agar proses belajar lebih memadai”.

Memenuhi kebutuhan dalam pendidikan para ahli maupun pakar pendidikan selalu mencari pola-pola pembelajaran yang cocok dan efektif untuk dikembangkan agar diperoleh hasil pembelajaran yang maksimal. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai mempunyai kaitan erat dengan materi yang diberikan dan dengan model-model belajar yang digunakan guru dan siswa dalam menerima materi tersebut. Sejauh mana keberhasilan guru memberikan materi, dan sejauh mana siswa dapat menyerap materi yang disajikan itu dapat diperoleh informasinya melalui evaluasi hasil belajar siswa. Berbagai cara harus dilakukan guru agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan sehingga terjadi suatu perubahan hasil belajar.

Dick dan Reiser (Ekawarna, 2013: 11) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai hasil kegiatan pembelajaran, yang terdiri dari atas empat macam, yaitu : pengetahuan, keterampilan intelektual, keterampilan motorik dan sikap”.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2015 tentang Permasalahan Pembangunan dan Pendidikan salah satunya yaitu:

“Kualitas pembelajaran di Indonesia dinilai masih belum baik diukur dengan proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Berbagai studi mengungkapkan bahwa proses pembelajaran di kelas umumnya tidak berjalan secara interaktif sehingga tidak dapat menumbuhkan kreativitas dan daya kritis, dan kemampuan analisis siswa. Selama ini kompetensi sebagai hasil dari pembelajaran yang sangat penting untuk diukur dan dimiliki siswa justru kurang diperhatikan”.

Meningkatkan hasil belajar siswa tidak jarang guru mengalami kesulitan atau hambatan, baik disebabkan faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun faktor yang berasal dari luar diri siswa. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa relatif rendah dan tidak memenuhi standar ketuntasan belajar. Dalam usaha meningkatkan hasil belajar dapat dimulai terlebih dahulu dengan melakukan pengelolaan terhadap siswa. Pengelolaan terhadap siswa tersebut dapat berupa aturan kedisiplinan, baik berupa kehadiran dan mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya siswa diwajibkan untuk mentaati tata tertib dan peraturan yang ada di sekolah atau dengan kata lain apa yang menjadi

kewajiban siswa dilaksanakan secara konsisten. Setelah dilakukan pengelolaan atau pembenahan pada siswa dilakukan pembenahan pada lingkungan belajar, yaitu guru menciptakan lingkungan belajar, sehingga suasana kelas menjadi hidup, dengan demikian guru banyak sekali menggunakan berbagai macam metode dan model dalam pembelajaran, salah satunya pembelajaran kooperatif.

Ibrahim, dkk. (Trianto, 2009: 62) mengatakan bahwa” belajar kooperatif dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa”. Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok, ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang lainnya. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya.

Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan solidaritas sosial di kalangan siswa, dengan belajar kooperatif, diharapkan kelak akan muncul generasi akademik yang cemerlang dan memiliki solidaritas sosial yang kuat. Pembelajaran oleh rekan sebaya lebih efektif dari pada pembelajaran oleh guru, dalam pembelajaran ini guru menggunakan pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) , mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain.

Peneliti melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Sungai Kakap, karena pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 2 Sungai Kakap peneliti menemukan bahwa didalam proses belajar mengajar masih banyak mengalami kesulitan, salah satunya minat belajar yang kurang sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa yang relatif rendah dan tidak memenuhi ketuntasan belajar, hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi (IPS Terpadu) masih ada beberapa siswa belum mencapai ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa diantaranya adalah metode yang digunakan kurang bervariasi sehingga menyebabkan kurangnya interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar .

Hasil observasi menunjukkan bahwa, guru pernah menggunakan metode diskusi pada mata pelajaran geografi (IPS Terpadu) terutama materi Mata Pencarian Penduduk (pertanian dan non pertanian), tetapi penggunaan metode diskusi yang digunakan kurang bervariasi, siswa hanya membaca saja tanpa menghayati materi lebih dalam, dan saat diskusi dilakukan ada sebagian siswa yang terlihat pasif pada saat diskusi berlangsung.

Permasalahan diatas guru harus memiliki solusi yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan diterapkannya pembelajaran *Kooperatif Model role playing*, agar siswa melakukan diskusi lebih bervariasi. Berdasarkan permasalahan yang ada membuat peneliti tertarik untuk mengangkat dalam sebuah penelitian yang bersifat ilmiah yang berjudul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Geografi Dengan Menggunakan Pembelajaran *Kooperatif Model Role Playing* Di SMP Negeri 2 Sungai Kakap Tahun Pelajaran 2015/2016”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran geografi dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model role playing di SMP Negeri 2 Sungai Kakap Tahun Pelajaran 2015/2016?”. Secara khusus rumusan masalah penelitian ini dibatasi kedalam sub-sub sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran *kooperatif model role playing* siswa kelas VII mata pelajaran geografi di SMP Negeri 2 Sungai Kakap Tahun Pelajaran 2015/2016?

2. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas VII dengan menggunakan pembelajaran *kooperatif model role playing* mata pelajaran geografi di SMP Negeri 2 Sungai Kakap Tahun Pelajaran 2015/2016?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VII dengan menggunakan pembelajaran *kooperatif model role playing* mata pelajaran geografi di SMP Negeri 2 Sungai Kakap Tahun Pelajaran 2015/2016?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut , maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran *kooperatif model role playing* siswa kelas VII mata pelajaran geografi di SMP Negeri 2 Sungai Kakap Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran geografi dengan menggunakan pembelajaran *kooperatif model role playing* di SMP Negeri 2 Sungai Kakap Tahun Pelajaran 2015/2016.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran geografi dengan menggunakan pembelajaran *kooperatif model role playing* di SMP Negeri 2 Sungai Kakap Tahun Pelajaran 2015/2016.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat seebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai wadah pengembangan ilmu pengetahuan sosial dan menambah khasanah keilmuan, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan pembelajaran *kooperatif model role playing* dengan hasil belajar siswa kelas VII mata pelajaran geografi di SMP Negeri 2 Sungai Kakap Tahun Pelajaran 2015/2016.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini berguna bagi:

a. Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menciptakan perubahan cara belajar yang lebih melibatkan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar, sehingga pada akhirnya siswa memiliki rasa ingin tahu yang kuat untuk menggali pengetahuan yang terkait dengan penggunaan pembelajaran *kooperatif model role playing* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi

b. Guru

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang baik, dan dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran terutama pembelajaran yang menggunakan metode diskusi. sehingga guru dapat menggunakan pembelajaran *kooperatif model role playing*.

c. Sekolah

Sebagai bahan kajian bagi sekolah dalam upaya pencapaian aspek kognitif didalam proses pembelajaran, dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk lebih berperan dalam proses pembelajaran dan hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan pembinaan terhadap guru, khususnya guru IPS serta memberikan sarana dan prasarana yang menunjang.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperjelas batas-batas masalah yang hendak diteliti, yang meliputi Variabel penelitian, dan Definisi operasional.

1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2012:60) mengemukakan bahwa “Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari sehingga di peroleh informasi tentang hal tersebut, kemudian di tarik kesimpulannya”, variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu variabel tindakan dan variable masalah, diantaranya sebagai berikut:

a. Variabel Tindakan

Variabel tindakan dalam penelitian ini yaitu pembelajaran *Kooperatif model Role Playing* dengan aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*)
- 2) Tanggung Jawab Perseorangan (*individual accountability*)
- 3) Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*)
- 4) Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*)
- 5) Evaluasi proses kelompok

b. Variabel Masalah

Variabel masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar atau kemampuan kognitif, Hasil belajar siswa diperoleh setelah siswa mengikuti proses belajar mengajar pada pembelajaran IPS Terpadu terutama mata pelajaran geografi di SMP Negeri 2 Sungai Kakap Tahun Pelajaran 2015/2016.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan tentang variabel penelitian menjadi gejala-gejala yang akan diungkapkan dalam penelitian sehingga dapat diukur. Adapun aspek-aspek yang dijelaskan sebagai landasan operasional meliputi hal-hal sebagai berikut :

a. Pembelajaran *Kooperatif Model Role Playing*

Strategi pembelajaran *kooperatif* dalam penelitian ini merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya. Pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) lebih efektif dari pada pembelajaran oleh guru. Trianto (2009: 60-62) mengatakan aspek-aspek dalam penggunaan pembelajaran *kooperatif model role playing*, antara lain:

- 1) Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu,

semua anggota dalam kelompok akan saling merasakan saling ketergantungan.

- 2) Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus di kerjakan dalam kelompok tersebut.
- 3) Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
- 4) Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

b. Hasil belajar

Dalam penelitian ini hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah.

Arikunto (Ekawarna 2013: 102) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pengajaran yang dilakukan oleh tolak ukur hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif yang dicapai siswa setelah diberikan soal tes, dengan aspek-aspek yang diteliti sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan (C1)
- 2) Pemahaman (C2)
- 3) Aplikasi (C3)