

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemerintah telah menetapkan tujuan pendidikan dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab II pasal 3 yang berbunyi :”Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak Mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. UU nomor 20 tahun 2003.

Dalam kegiatan proses belajar mengajar guru juga perlu memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk menjadi pedoman seorang guru dalam pelaksanaan pembelajaran dan harus disesuaikan dengan materi agar dalam kegiatan pembelajaran akan mencapai tujuan yang diinginkan, karena fungsi model pembelajaran adalah sebagai acuan dalam perencanaan pembelajaran. Meningkatkan hasil belajar siswa tidak jarang guru mengalami kesulitan atau hambatan, baik yang disebabkan faktor yang berasal dari dalam diri siswa maupun faktor yang berasal dari luar diri siswa.

Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah dan tidak memenuhi standar ketuntasan belajar. Dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa dapat dimulai terlebih dahulu dengan melakukan pengelolaan terhadap siswa. Pengelolaan terhadap siswa tersebut dapat berupa aturan kedisiplinan, baik berupa kehadiran maupun dalam mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya siswa diwajibkan mentaati tata tertib dan regulasi yang ada di sekolah apa yang menjadi kewajiban siswa dilaksanakan dengan 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 model dalam pembelajaran salah satunya model pembelajaran *Role Playing*..

Sekolah idealnya wadah bagi siswa untuk mendapatkan ilmu pengetahuan agar mereka memiliki kesadaran untuk memahami dan mengerti semua jenis mata pelajaran yang disampaikan termasuk mata pelajaran Geografi, pada umumnya pembelajaran lain pada

khususnya mata pelajaran geografi, masih banyak guru yang menggunakan model pembelajaran yang sederhana, oleh karena itu di dalam proses pembelajaran masih terpusat pada guru. Dan pada akhirnya peserta didik pun kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran karena mereka hanya berperan sebagai objek belajar yang mendapatkan pengetahuan dari seorang guru pengajar, sehingga hal ini akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Sekolah Menengah Atas (SMA) negeri 01 Marau merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berada dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. SMA Negeri 01 Kelam Permai mempunyai 2 jurusan pendidikan yaitu IPA dan IIS. Jurusan pendidikan IPS memiliki mata pelajaran salah satunya yaitu Geografi. Geografi merupakan salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan alam semesta meskipun secara tidak keseluruhan, geografi sendiri diajarkan secara bertahap sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan yakni kurikulum 2013.

Berdasarkan observasi pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti baik melalu studi lapangan mau pun wawancara dengan guru geografi di SMA Negeri 01 Marau dapat diketahui bahwa dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang dicapai pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS 45% siswa belum tuntas. Melalui hasil wawancara dengan guru, peneliti menemukan adanya beberapa kelemahan yang menjadi indikasi rendahnya hasil belajar siswa, antara lain: 1) motivasi belajar yang masih rendah, 2) pemahaman siswa terhadap model penyampaian materi dari guru tidak optimal, 3) pembelajaran yang dikelola oleh guru tidak banyak melibatkan partisipasi aktif dari siswa, dan 4) interaksi diantara siswa belum memperlihatkan adanya saling membangun pemahaman terhadap bahan ajaran.

Permasalahan-permasalahan di atas kiranya memberi gambaran bahwa diperlukan adanya suatu model pembelajaran yang variatif dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu diantaranya ialah dengan model pembelajaran *Role Playing*. Pembelajaran *Role Playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dengan kata lain melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran. Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu model pembelajaran yang melakukan permainan peran untuk mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa.

Salah satu untuk mengatasi ketidaktuntasan hasil belajar siswa dan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dapat menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yang memberikan dampak terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran untuk mendapat hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Geografi Menggunakan Model *Role Playing* Dikelas X IIS 3 SMAN 01 Marau Kabupaten Ketapang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, masalah umum dalam penelitian ini adalah :”Bagaimanakah upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran geografi menggunakan model *Role Playing* dikelas X IIS 3 SMAN 01 Marau Kabupaten Ketapang.

Adapun masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran geografi di kelas X IIS SMAN 01 Marau Kabupaten Ketapang ?
2. Bagaimanakah respon siswa dengan pelaksanaan model *Role Playing* di kelas X IIS SMAN 01 Marau Kabupaten Ketapang ?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* di kelas X IIS SMAN 01 Marau Kabupaten Ketapang ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah ”untuk mengetahui dan mendapatkan informasi serta kejelasan yang objektif mengenai kemampuan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas X IIS SMAN 01 Marau Kabupaten Ketapang”.

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* di kelas X IIS SMAN 01 Marau Kabupaten Ketapang.
2. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas X IIS SMAN 01 Marau Kabupaten Ketapang.

3. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* di kelas X IIS SMAN 01 Marau Kabupaten Ketapang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan paparan masalah penelitian diatas, maka diharapkan manfaat penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pengembangan ilmu pengetahuan sosial khususnya yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sarana untuk memudahkan siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi guru

Dilaksanakannya penelitian ini, guru mengetahui model pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar di kelas.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran yang berkaitan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* agar aktifitas belajar siswa lebih berdaya guna dalam mengembangkan ilmu pendidikan yang didapatnya.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan keilmuan secara sistematis, praktis, dan ilmiah sehingga akan memberikan pengalaman akademis yang bersifat keilmuan.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian dimaksudkan untuk memperjelaskan batas masalah yang akan di teliti. Ruang lingkup penelitian terdiri dari variabel penelitian dan definisi operasional.

1. Variabel Penelitian

Nawawi (2015:60) ” didalam suatu penelitian terdapat beberapa variabel yang harus ditetapkan dengan jelas oleh seorang peneliti sebelum memulai pengumpulan data”. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel tindakan dan variabel hasil, diantaranya sebagai berikut:

a. Variabel Tindakan

Variabel tindakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Cooperative Script* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Memilih materi : materi yang digunakan dalam penerapan model pembelajaran *role playing*.
- 2) Berbagi Peran : membagi peran pada masing-masing siswa sesuai materi yang diajarkan
- 3) Bermain Peran : kegiatan dalam penyampaian model pembelajaran *role playing*.
- 4) Pelaku Kelompok : seluruh siswa di dalam kelas.

b. Variabel Hasil

Variabel hasil pada penelitian ini adalah upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Proses belajar mengajar pada pelajaran geografi di kelas X IIS SMAN 01 Marau Kabupaten Ketapang.

2. Definisi Operasional

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

a. Model Pembelajaran *Role Playing*

Metode *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.

b. Hasil belajar

Hasil belajar kaitannya dengan penelitian ini adalah hasil belajar yang memfokuskan pada pengetahuan dalam ranah kognitif untuk mencapai standar

ketuntasan hasil belajar melalui tes evaluasi tes formatif. Berupa tes objektif dengan bentuk pilihan ganda.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dimaksud untuk sampai pada pemilihan tindakan yang dianggap tepat, peneliti dapat mulai dengan menimbang prosedur-prosedur yang dapat dilaksanakan untuk menghasilkan perbaikan yang diinginkan.

Menurut Jannah (2012:76)'' Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau merupakan jawaban sementara atas pertanyaan peneliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2012:96)'' hipotesis merupakan jawaban sementara dari terhadap rumusan masalah penelitian, dimanapun rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan''. Pendapat yang sama Zuldafril (2012:12) mengatakan bahwa'' hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban yang bersifat teoritis terhadap rumusan masalah yang masih perlu dibuktikan kebenarannya''.

Berdasarkan pengertian dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah kesimpulan sementara yang dibuat oleh peneliti untuk diuji kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Role Playing*.