

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah proses komunikasi yang di dalamnya mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan, di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat, dari generasi ke generasi. Pendidikan sangat bermakna bagi kehidupan individu, masyarakat, suatu bangsa (Dwi Siswoyo, 2008: 25). Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional, mendefinisikan Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Komponen pendidikan terdiri atas peserta didik, pendidik, dan tujuan pendidikan. Dalam proses pendidikan terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam mencapai tujuan pendidikan. Fungsi dan tujuan pendidikan nasional telah ditetapkan dalam pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 sebagai berikut,

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi 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.

Tujuan pendidikan merupakan target yang akan dicapai dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses komunikasi yaitu menyampaikan pesan berupa informasi mengenai suatu materi atau ilmu pengetahuan. Output dari proses ini disebut prestasi belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses).

Peserta didik memiliki perbedaan karakteristik dalam kemampuan, bakat, minat, watak, ketahanan, semangat, dan sebagainya. Siswa SMA memiliki karakteristik perkembangan kognitif pada tahap perkembangan operasional formal yaitu pada umur antara 12 sampai 18 tahun. Menurut Piaget dalam Asri Budiningsih (2012: 39), pada tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis. Model berpikir ilmiah dengan tipe *hypothetico-deductive* dan *inductive* sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesis. Agar dapat mempermudah dalam memahami konsep formal, maka dalam pembelajaran dimulai dari konsep konkret. Konsep konkret merupakan tahap perkembangan kognitif pada usia 7-12 tahun yang

menpunyai ciri perkembangan yaitu anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. Keterbatasan berpikir anak dapat dihindari dengan diberi gambaran yang konkret. Kemudian konsep konkret ini dijadikan sebagai acuan untuk menunjukkan konsep formal. Jadi pada konsep berpikir formal ini dapat membantu peserta didik SMA dalam mempelajari materi logika.

Penguasaan materi yang sudah dipelajari oleh siswa dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Menurut Benyamin Bloom (dalam Nana Sudjana, 2008: 22) klasifikasi prestasi belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris. Ranah kognitif berhubungan dengan prestasi belajar intelektual, ranah afektif berhubungan dengan sikap, dan ranah psikomotoris berhubungan dengan prestasi belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Pengetahuan tentang karakteristik peserta didik hendaknya menjadi pendorong bagi pendidik dalam mencari metode-metode pendidikan yang lebih cocok dalam pembelajaran peserta didik, sehingga dapat berkembang seoptimal mungkin (Dwi Siswoyo, 2008: 21). Pendidik harus memahami situasi dan kondisi peserta didik untuk mengetahui kemampuan para peserta didiknya dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran, terutama untuk menyampaikan materi yang bersifat teoritis ataupun sebagai pengantar ke arah praktik, metode yang paling sering digunakan yaitu metode ceramah. Metode ceramah menurut Muhibbin Syah (2013: 200) yaitu menyampaikan informasi dan

pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif.

Metode ceramah memiliki kelebihan yaitu guru mudah menguasai kelas, dapat menyampaikan materi dalam jumlah besar, dapat diikuti oleh peserta didik dalam jumlah yang besar, serta mudah dalam pelaksanaannya. Kekurangannya yaitu dapat membuat siswa menjadi pasif, mengandung unsur paksaan, serta bila terlalu lama membosankan. Pada saat siswa sudah mulai bosan maka motivasi untuk mengikuti pelajaran menjadi berkurang mengakibatkan siswa menjadi tidak fokus pada materi yang disampaikan oleh guru. Kenyataannya masih banyak pendidik yang mendominasi dan meminimalkan keterlibatan siswa, akibatnya siswa menjadi pasif. Kenyataan serupa juga ditemukan pada kegiatan pembelajaran di SMA Negeri 1 Pleret Bantul.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada waktu praktik pengalaman lapangan (PPL) tahun 2013, dalam proses pembelajaran siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pleret ditemukan bahwa guru geografi dalam menyampaikan materi masih didominasi oleh metode ceramah. Kurangnya variasi dalam pembelajaran serta sumber belajar hanya berasal dari LKS (Lembar Kerja Siswa) mengakibatkan siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan oleh guru. Adanya kendala tersebut mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai oleh siswa yaitu nilai 75. Berdasarkan data nilai Ujian semester satu tahun ajaran 2013-

2014, bahwa rata-rata nilai setiap kelas belum mencapai KKM. Untuk nilai UTS dari 84 siswa sebesar 13% yang tuntas sedangkan sisanya yaitu 87% belum mencapai KKM. Kenyataan ini menunjukkan bahwa prestasi belajar yang dicapai oleh siswa belum maksimal dan merupakan masalah karena sebagian besar siswa belum mencapai KKM, sehingga 87% siswa yang belum tuntas tersebut harus melaksanakan remidi agar nilai menjadi tuntas.

Penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan dapat memotivasi serta meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga prestasi belajar menjadi lebih baik. Dalam hal minat dan motivasi untuk belajar geografi masih kurang maksimal. Ditemui beberapa siswa pada saat merasa bosan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, maka siswa melakukan kegiatan lain seperti, mengobrol dengan teman, bermain hp (*handphone*) bahkan ada siswa yang mengantuk dan tidur di dalam kelas. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang tepat yang mampu meningkatkan minat pada siswa untuk belajar khususnya pada mata pelajaran geografi, sehingga dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa sesuai dengan situasi dan kondisi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa agar menjadi fokus serta mudah dalam mengikuti dan memahami pelajaran.

Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan kreatif yaitu metode *Role Playing*. Metode Pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-

peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Wina Sanjaya, 2013: 161). Menurut Bruce Joyce, Marsha Weil dan Emily Calhoun (2009: 329) *Role Playing* merupakan sebuah metode pembelajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. Metode ini membantu masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan membantu memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok sosial. Dalam dimensi sosial, metode ini memudahkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis keadaan sosial khususnya masalah antar manusia. Jadi dengan metode ini diharapkan siswa menjadi aktif karena dalam proses pelaksanaannya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami, merasakan, dan menemukan sendiri suatu konsep. Rangkaian tindakan yang paling sederhana dari metode ini yaitu menguraikan sebuah masalah, memperagakan, kemudian mendiskusikan masalah tersebut.

Metode *Role Playing* untuk pembelajaran geografi belum pernah diterapkan di SMA Negeri 1 Pleret. Oleh karena itu peneliti ingin membandingkan prestasi belajar geografi dengan menggunakan metode *Role Playing* dan prestasi belajar geografi siswa dengan menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Efektivitas Metode *Role Playing* dan Ceramah terhadap Prestasi belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pleret Bantul”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.
2. Metode pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi.
3. Metode pembelajaran ceramah yang diterapkan, cenderung membuat siswa menjadi bosan.
4. Metode pembelajaran yang dilakukan selama ini belum dapat mencapai prestasi belajar yang optimal.
5. Prestasi belajar rata-rata yang dicapai dari nilai UTS dan UAS belum mencapai KKM.
6. Belum diterapkannya metode pembelajaran yang tepat, khususnya metode yang dapat mengoptimalkan prestasi belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada:

1. Metode pembelajaran yang dilakukan selama ini belum dapat mencapai prestasi belajar yang optimal.
2. Prestasi belajar rata-rata yang dicapai dari nilai UTS dan UAS belum mencapai KKM.
3. Belum diterapkannya metode pembelajaran yang tepat, khususnya metode yang dapat mengoptimalkan prestasi belajar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara metode *Role Playing* dengan ceramah terhadap prestasi belajar geografi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pleret?
2. Bagaimana efektivitas antara metode *Role Playing* dengan ceramah terhadap prestasi belajar geografi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pleret?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Perbedaan prestasi belajar antara metode *Role Playing* dengan ceramah dalam pembelajaran geografi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pleret.
2. Efektivitas antara metode *Role Playing* dengan ceramah terhadap prestasi belajar geografi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Pleret.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa sehingga berguna sebagai alternatif dalam menyampaikan

materi pembelajaran geografi. Serta sebagai bahan pengembangan ilmu pendidikan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

Meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan informasi yang lebih mendalam mengenai siswa-siswanya khususnya siswa yang mengalami permasalahan belajar.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dan informasi bagi sekolah dalam pengambilan keputusan yang akan datang terhadap permasalahan prestasi belajar khususnya menyangkut pengembangan metode pembelajaran.