

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Geografi

a. Pengertian Belajar

Belajar menurut Oemar Hamalik (2008: 28) adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar bukanlah suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Belajar adalah proses berpikir untuk mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan (Wina Sanjaya, 2013: 107). Belajar merupakan suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang berwujud pribadi, fakta, konsep, ataupun teori (Sardiman A.M.,2003: 22).

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

b. Geografi

Pengertian Geografi berdasarkan hasil Seminar Lokakarya tahun 1988 di IKIP Semarang, Geografi adalah ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan (Suharyono dan Moch Amien, 1994:15).

Menurut Bintarto (1991:30), Geografi merupakan studi yang mempelajari hubungan Kausal gejala-gejala di muka bumi dan peristiwa-peristiwa yang terjadi di muka bumi baik yang fisik maupun yang menyangkut makhluk hidup beserta permasalahannya, melalui pendekatan keruangan, ekologis, dan regional untuk kepentingan program, proses dan keberhasilan pembangunan.

c. Pembelajaran Geografi

Pembelajaran geografi hakikatnya adalah pembelajaran tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi (geosfer) yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya. Fairgrieve mengemukakan fungsi pendidikan dan pembelajaran geografi (Nursid Sumaatmadja, 2001: 12-16) yaitu:

- 1) Membina masyarakat warga masyarakat yang akan datang untuk sadar akan kedudukannya sebagai makhluk sosial terhadap kondisi dan permasalahan kehidupan yang dijalaninya.
- 2) Mengembangkan kemampuan calon warga masyarakat dan warga negara yang akan datang untuk berpikir kritis terhadap masalah kehidupan yang ada disekitarnya.
- 3) Melatih warga masyarakat untuk cepat tanggap terhadap kondisi lingkungan serta kehidupan dipermukaan bumi pada umumnya.

Kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 1 Pleret tahun ajaran 2013/2014 yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum, berdasarkan Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah (dalam BSNP: 2006), adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai

pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Tujuan tertentu ini meliputi tujuan pendidikan nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Oleh karena itu kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah.

Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang beragam mengacu pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Standar nasional pendidikan terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan dan penilaian pendidikan. Dua dari kedelapan standar nasional pendidikan tersebut, yaitu Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan acuan utama bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum. Kedalaman muatan kurikulum pada setiap satuan pendidikan dituangkan dalam kompetensi yang terdiri atas standar kompetensi dan kompetensi dasar pada setiap tingkat dan/atau semester (Permendiknas No. 22 tahun 2006).

Berdasarkan pada standar isi mata pelajaran geografi yang telah ditetapkan dalam permendiknas No. 22 tahun 2006, tujuan mata pelajaran geografi adalah:

- 1) Memahami pola spasial, lingkungan dan kewilayahan serta proses yang berkaitan.

- 2) Menguasai keterampilan dasar dalam memperoleh data dan informasi, mengkomunikasikan dan menerapkan pengetahuan geografi.
- 3) Menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam secara arif serta memiliki toleransi terhadap keragaman budaya masyarakat.

Ruang lingkup mata pelajaran Geografi meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- 1) Konsep dasar, pendekatan, dan prinsip dasar Geografi.
- 2) Konsep dan karakteristik dasar serta dinamika unsur-unsur geosfer mencakup litosfer, pedosfer, atmosfer, hidrosfer, biosfer dan antroposfer serta pola persebaran spasialnya.
- 3) Jenis, karakteristik, potensi, persebaran spasial sumber daya alam (SDA) dan pemanfaatannya.
- 4) Karakteristik, unsur-unsur, kondisi (kualitas) dan variasi spasial lingkungan hidup, pemanfaatan dan pelestariannya.
- 5) Kajian wilayah negara-negara maju dan sedang berkembang.
- 6) Konsep wilayah dan pewilayahan, kriteria dan pemetaannya serta fungsi dan manfaatnya dalam analisis geografi.
- 7) Pengetahuan dan keterampilan dasar tentang seluk beluk dan pemanfaatan peta, Sistem Informasi Geografis (SIG) dan citra penginderaan jauh.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI program Ilmu Pengetahuan Sosial semester dua. Berdasarkan Permendiknas no 22 tahun 2006, standar kompetensi dan kompetensi dasarnya sebagai berikut:

Tabel 1: standar kompetensi dan kompetensi dasar geografi kelas XI

| Standar Kompetensi | Kompetensi Dasar |
|---|---|
| 3. Menganalisis pemanfaatan dan pelestarian lingkungan hidup. | 3.1 Mendeskripsikan pemanfaatan lingkungan hidup dalam kaitannya dengan pembangunan berkelanjutan. 3.2 Menganalisis pelestarian lingkungan hidup dalam kaitannya dengan pembangunan berkelanjutan. |

2. Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode adalah cara atau teknik yang digunakan dalam mencapai tujuan (Nana Sudjana, 2008: 22). Jika dikaitkan dengan pembelajaran,

metode diartikan sebagai rencana penyajian materi yang sistematis berdasarkan pendekatan dan strategi tertentu. Ada berbagai macam metode pembelajaran dan dalam penelitian ini metode pembelajaran yang digunakan sebagai variabel dalam penelitian ini yaitu metode pembelajaran *Role Playing* dan metode pembelajaran ceramah.

b. Metode pembelajaran *Role playing*

Wina Sanjaya (2013: 161) mengemukakan pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

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 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. Konsep peran merupakan salah satu pusat teori dasar dari metode *role playing*. Ada banyak aspek dalam metode *Role playing* antara lain, inti permasalahan, solusi sebuah masalah, perasaan pemain lain, dan tindakan yang secara keseluruhan melibatkan siswa dalam bermain peran.

1) Dampak pembelajaran *role playing*

Pembelajaran *role playing* diatur untuk mendidik siswa dalam analisis nilai, dan perilaku masing-masing individu, pengembangan strategi dalam memecahkan masalah interpersonal maupun personal, serta pengembangan rasa empati terhadap orang lain. Sedangkan dampak pengiringnya adalah memperoleh informasi mengenai masalah sosial sebagaimana dalam mengungkapkan opini seseorang.

2) Kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran *role playing*

Menurut Bruce Joyce, Marsha Weil dan Emily Calhoun (2009: 341) melalui pembelajaran *role playing* siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengenali dan memperhitungkan perasaannya sendiri orang lain, mereka bisa memiliki perilaku baru dalam menghadapi situasi sulit yang tengah dihadapi, dan bisa meningkatkan kemampuan memecahkan masalah. Selain itu pembelajaran ini dapat merangsang timbulnya beberapa aktivitas karena menikmati pemeranan, siswa akan lupa bahwa *role playing* adalah salah satu sarana untuk mengembangkan materi instruksional.

Wina Sanjaya (2013: 160) menyatakan bahwa kelebihan metode *role playing* yaitu dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya di masa depan, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun dunia kerja. Kelebihan yang lainnya yaitu dapat memupuk keberanian, kepercayaan diri siswa, dan dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam

mengikuti proses pembelajaran. Kelemahan metode pembelajaran *role playing* yaitu pengalaman yang diperoleh melalui metode pembelajaran ini tidak selalu sesuai dengan kenyataan di lapangan. Pengelolaan yang kurang baik, dapat membuat tujuan pembelajaran menjadi terabaikan. Serta faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi.

3) Langkah-langkah dalam pembelajaran *role playing*

Wina Sanjaya (2013: 161) mengemukakan langkah-langkah dalam pembelajaran *role playing* yaitu:

Persiapan

- a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh simulasi.
- b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
- c) Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan.
- d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya pada siswa yang terlibat dalam pemeranan simulasi.

Pelaksanaan

- a) *Role playing* mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
- b) Para siswa lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
- c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
- d) Kegiatan *role playing* hendaknya dihentikan pada saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang diperankan.

Penutup

- a) Melakukan diskusi baik tentang jalannya *role playing* maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar siswa dapat memberikan kritik dan tanggapan terhadap proses pelaksanaan pembelajaran.
- b) Merumuskan kesimpulan

Shaftels berpendapat dalam Bruce Joyce, Marsha Weil dan Emily Calhoun (2009: 332) bahwa *role playing* terdiri atas sembilan

langkah. Masing-masing langkah memiliki tujuan khusus yang membantu siswa untuk fokus pada aktivitas pembelajaran.

Tabel 2: Struktur Pembelajaran *Role Playing*

| | |
|---|--|
| Tahap pertama: Memanaskan Suasana Kelompok | Tahap kedua: Memilih partisipan |
| Mengidentifikasi dan memaparkan masalah Menjelaskan masalah Menafsirkan masalah Menjelaskan <i>Role Playing</i> | Menganalisis peran Memilih pemain yang akan melakukan peran |
| Tahap ketiga: Mengatur setting | Tahap keempat: Menyiapkan peneliti |
| Mengatur sesi-sesi tindakan Kembali menegaskan peran Lebih mendekat pada situasi yang bermasalah | Memutuskan apa yang akan dicari Memberikan tugas pengamatan |
| Tahap kelima: Pemeranan | Tahap keenam: Diskusi dan evaluasi |
| Memulai Role Play Mengukuhkan Role Play Menyudahi Role Play | Mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan) Mendiskusikan fokus-fokus utama Mengembangkan pemeranan selanjutnya |
| Tahap ketujuh: Memerankan kembali | Tahap kedelapan: Berdiskusi dan evaluasi |
| Memainkan peran yang diubah, memberi masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya | Sebagaimana dalam tahap enam |
| Tahap kesembilan: Saling berbagi dan mengembangkan pengalaman | |
| Menghubungkan situasi yang bermasalah dengan kehidupan di dunia nyata serta masalah-masalah yang baru muncul. Menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku | |

Sumber: Shaftels dalam Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun, *Model-Model Pengajaran* (2009: 333).

Langkah-langkah metode role playing yang digunakan dalam penelitian ini merupakan langkah yang paling sederhana dari metode ini yaitu menguraikan sebuah masalah, memperagakan, kemudian mendiskusikan masalah tersebut. Beberapa siswa bertugas sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai peneliti. Semakin memadai pembentukan diskusi yang dibuat oleh guru, maka akan semakin

tinggi kesimpulan yang diperoleh, dan akan semakin mendekatkan siswa pada prinsip tindakan yang bersifat hipotesis dan dapat digunakan dalam kehidupan siswa. Prinsip ini bisa diaplikasikan pada permasalahan tertentu sebagai alternatif dalam mengkaji berbagai masalah dalam kehidupan manusia.

c. Metode Ceramah

Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah merupakan pembelajaran yang cara penyajiannya melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa (Wina Sanjaya, 2013: 147). Metode ceramah ialah menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif (Muhibbin Syah, 2013: 200). Sugihartono, dkk. (2007: 81) menyatakan bahwa dalam metode ceramah kedudukan siswa adalah sebagai penerima materi pembelajaran dan guru sebagai sumber belajar sehingga cenderung membentuk komunikasi satu arah.

Kelebihan dan Kelemahan metode ceramah menurut Wina Sanjaya (2013: 148) yaitu, kelebihan yang pertama metode ceramah merupakan metode yang murah dan mudah untuk dilakukan karena dalam pelaksanaannya tidak memerlukan persiapan yang rumit. Kedua, ceramah dapat menyajikan materi pembelajaran yang luas dengan cara dirangkum atau diambil pokok-pokoknya. Ketiga, ceramah dapat menyajikan pokok-pokok materi yang perlu ditonjolkan. Keempat, guru

dapat mengontrol keadaan kelas. Kelima, organisasi kelas dapat diatur menjadi lebih sederhana.

Sedangkan kelemahan metode ceramah yaitu materi yang dapat dikuasai siswa sebagai hasil dari ceramah akan terbatas pada apa yang dikuasai oleh guru. Ceramah tidak disertai peragaan dapat mengakibatkan terjadinya verbalisme. Melalui ceramah sangat sulit untuk mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan atau belum. Tidak semua siswa memiliki cara belajar terbaik dengan mendengarkan. Sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari.

3. Karakteristik Siswa SMA

Karakteristik siswa merupakan salah satu variabel dalam pembelajaran yang didefinisikan sebagai latar belakang pengalaman yang dimiliki oleh siswa termasuk aspek-aspek lain yang ada pada diri mereka seperti kemampuan umum, ekspektasi terhadap pengajaran, dan ciri-ciri jasmani serta emosional, yang memberikan dampak terhadap keefektifan belajar. Pengetahuan tentang karakteristik siswa digunakan sebagai pijakan dalam menerapkan metode yang optimal untuk mencapai prestasi belajar tertentu (Ardhana dalam Asri Budiningsih, 2008: 16).

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), ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak

dan logis dengan menggunakan pola berpikir "kemungkinan". Model berpikir ilmiah dengan tipe *hypothetico-deductive* dan *inductive* sudah mulai dimiliki anak dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa. Pada tahap ini kondisi berpikir anak dapat:

- 1) Bekerja secara efektif dan sistematis.
- 2) Menganalisis secara kombinasi. Dengan demikian telah diberikan dua kemungkinan penyebabnya, C1 dan C2 menghasilkan R, anak dapat merumuskan beberapa kemungkinan.
- 3) Berpikir secara proporsional, yakni menentukan macam-macam proporsional tentang C1, C2 dan R misalnya.
- 4) Menarik generalisasi secara mendasar pada satu macam isi. Pada tahap ini awalnya Piaget percaya bahwa sebagian remaja mencapai *formal operations* paling lambat pada usia 15 tahun. Tetapi berdasarkan penelitian maupun studi selanjutnya menemukan bahwa banyak siswa bahkan mahasiswa walaupun usianya telah melampaui, belum dapat melakukan *formal operation*.

Menurut Hurlock dalam Rita Eka Izzaty, dkk (2008: 124), menyatakan bahwa awal masa remaja berlangsung kira-kira dari 13 tahun sampai 16 tahun atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Masa remaja memiliki ciri ciri sebagai berikut:

- 1) Perkembangan mental yang cepat dan penting menimbulkan penyesuaian mental dan membentuk sikap, nilai dan minat baru.
- 2) Peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yaitu remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan orang dewasa.
- 3) Perubahan yang berupa meningginya emosi, perubahan tubuh, minat dan peran yang diharapkan, berubahnya pola perilaku serta adanya sikap ambivalen terhadap setiap perubahan.
- 4) Pencarian identitas dengan cara berusaha untuk menunjukkan siapa diri dan peranannya dalam kehidupan masyarakat.

- 5) Pemecahan masalah diselesaikan sendiri, karena pada masa remaja pemecahan masalah sudah tidak seperti pada masa sebelumnya yang dibantu oleh orang tua dan gurunya. Setelah remaja masalah yang dihadapi akan diselesaikan secara mandiri, mereka menolak bantuan dari orangtua dan guru lagi.
- 6) Adanya ketakutan atau kesulitan, karena sering memunculkan pandangan yang kurang baik dan sering menimbulkan pertentangan antara remaja dengan orang dewasa.
- 7) Realistik, karena semakin bertambahnya pengalaman pribadi dan sosialnya serta kemampuan berpikir rasional remaja memandang diri dan orang lain semakin realistik.
- 8) Berperilaku atau meniru seperti orang dewasa, seperti cara berpakaian, merokok, menggunakan obat-obatan dan lain-lain, yang dipandang dapat memberikan citra seperti yang diinginkan.

Disaat remaja memasuki tahap perkembangan kognitif, yaitu operasional formal, maka dalam pendidikan sangat dibutuhkan adanya stimulasi dari lingkungan baik guru maupun orang tua untuk mengembangkan rasa keingintahuan mereka dengan memberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi.

4. Prestasi Belajar

Belajar lebih ditekankan pada proses kegiatannya dan proses belajar lebih ditekankan pada prestasi belajar yang dicapai oleh subjek belajar atau siswa. Muhibbin syah (2013: 139) mendefinisikan prestasi yaitu tingkat

keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Prestasi belajar merupakan prestasi belajar berdasarkan suatu kriteria tertentu (Nana Sudjana, 2008:22). Prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapai (Winkel, 2004: 162). Prestasi belajar dapat diartikan sebagai tinggi rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap suatu materi pembelajaran (Slameto, 2003: 2).

Berdasarkan pengertian di atas maka yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah nilai pelajaran yang dicapai oleh siswa berdasarkan kemampuannya atau usahanya dalam belajar. prestasi belajar ditunjukkan dengan skor atau angka yang menunjukkan nilai-nilai dari sejumlah mata pelajaran yang menggambarkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa, serta untuk dapat memperoleh nilai digunakan tes terhadap mata pelajaran terlebih dahulu. Hasil tes inilah yang menunjukkan keadaan tinggi rendahnya prestasi yang dicapai oleh siswa. Pengukuran prestasi belajar pada penelitian ini yaitu pada aspek *kognitif* yang berkenaan dengan intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi menurut Benyamin Bloom (dalam Nana Sudjana, 2008: 22).

Cara mengukur prestasi belajar menurut Suharsimi arikunto (2012:177) yaitu: Tes subjektif, yang pada umumnya berbentuk esai (uraian). Tes dalam bentuk esai adalah sejenis tes kemajuan belajar yang

memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata. Tes objektif, yaitu tes yang dalam pemeriksaannya dimaksudkan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari tes esai. Tes objektif dapat berupa tes benar-salah, tes pilihan ganda, menjodohkan dan tes isian.

Berdasarkan Permendiknas No. 66 tahun 2013, standar penilaian pendidikan adalah kriteria mengenai mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian prestasi belajar peserta didik. Penilaian prestasi belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut.

- 1) Objektif, berarti penilaian berbasis pada standar dan tidak dipengaruhi faktor subjektivitas penilai.
- 2) Terpadu, berarti penilaian oleh pendidik dilakukan secara terencana, menyatu dengan kegiatan pembelajaran, dan berkesinambungan.
- 3) Ekonomis, berarti penilaian yang efisien dan efektif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporannya.
- 4) Transparan, berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diakses oleh semua pihak.
- 5) Akuntabel, berarti penilaian dapat dipertanggungjawabkan kepada pihak internal sekolah maupun eksternal untuk aspek teknik, prosedur, dan hasilnya.
- 6) Edukatif, berarti mendidik dan memotivasi peserta didik dan guru.

Pendekatan penilaian yang digunakan adalah penilaian acuan kriteria yang merupakan penilaian pencapaian kompetensi yang didasarkan pada kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM merupakan kriteria ketuntasan belajar minimal yang ditentukan oleh satuan pendidikan dengan mempertimbangkan karakteristik Kompetensi Dasar yang akan dicapai, daya dukung, dan karakteristik peserta didik.

B. Penelitian yang Relevan

| Peneliti | Judul | Metode | Hasil Penelitian | Persamaan dan Perbedaan |
|------------------------------------|--|------------|---|---|
| Nining Vitasari, 2009 (skripsi) | Dampak penerapan Pembelajaran Simulasi pada Mata Pelajaran Ekonomi terhadap Motivasi dan keaktifan belajar siswa di SMA Negeri 16 Purworejo | PTK | Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) ada peningkatan motivasi belajar. Pada pra tindakan 72,30% dengan kategori sedang, pada siklus I 78,56% dengan kategori tinggi, dan pada siklus II 80,66% dengan kategori tinggi. Siswa mengalami peningkatan keaktifan belajar yang ditunjukkan dengan jumlah siswa yang bertanya dan menjawab pada saat pra tindakan sebanyak 8 siswa, pada siklus I sebanyak 29 siswa, dan pada siklus II sebanyak 42 siswa. | Persamaan penelitian yaitu adanya perlakuan berupa model pembelajaran, Perbedaannya yaitu pada jenis penelitiannya yaitu PTK. |
| Septi Kuntari, 2011 (skripsi) | Keefektifan Metode <i>Role playing</i> dalam pembentukan sikap peduli lingkungan pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Yogyakarta. | Eksperimen | Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan metode <i>Role playing</i> dalam pembentukan sikap peduli lingkungan pada pembelajaran IPS lebih efektif dari pada metode ceramah. Hal ini ditunjukkan oleh rerata skor kemampuan akhir pada kelompok eksperimen (<i>Role playing</i>) 75,40 lebih tinggi dari pada rata-rata skor kemampuan akhir kelompok kontrol (ceramah) 70,50. | Persamaan penelitian terletak pada jenis penelitian yaitu eksperimen dan metode pembelajaran yang digunakan yaitu <i>Role Playing</i> , sedangkan perbedaannya terletak pada desain yaitu <i>matched subject design</i> |
| Putri Janatra Sani, 2011 (skripsi) | Penerapan Metode <i>Role Playing</i> untuk meningkatkan motivasi belajar, aktivitas, dan prestasi belajar ekonomi kelas X SMA Negeri 10 Yogyakarta | PTK | Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aspek motivasi, aktivitas, dan prestasi belajar siswa mengalami peningkatan. Untuk aspek motivasi, siswa yang memiliki motivasi tinggi pada siklus I 42% siswa, dan pada siklus II 84,85% siswa. Untuk aktivitas belajar pada siklus I 33,33% dengan kategori tinggi dan pada siklus II 90,91% siswa dengan kategori tinggi. Untuk prestasi belajar yang mendapatkan nilai >70 pada siklus I 39,39% siswa, sedangkan pada siklus II 78,79% siswa | Persamaan penelitian terletak pada metode pembelajaran yang digunakan yaitu <i>Role Playing</i> . Sedangkan perbedaannya terletak pada desain penelitiannya yaitu PTK. |

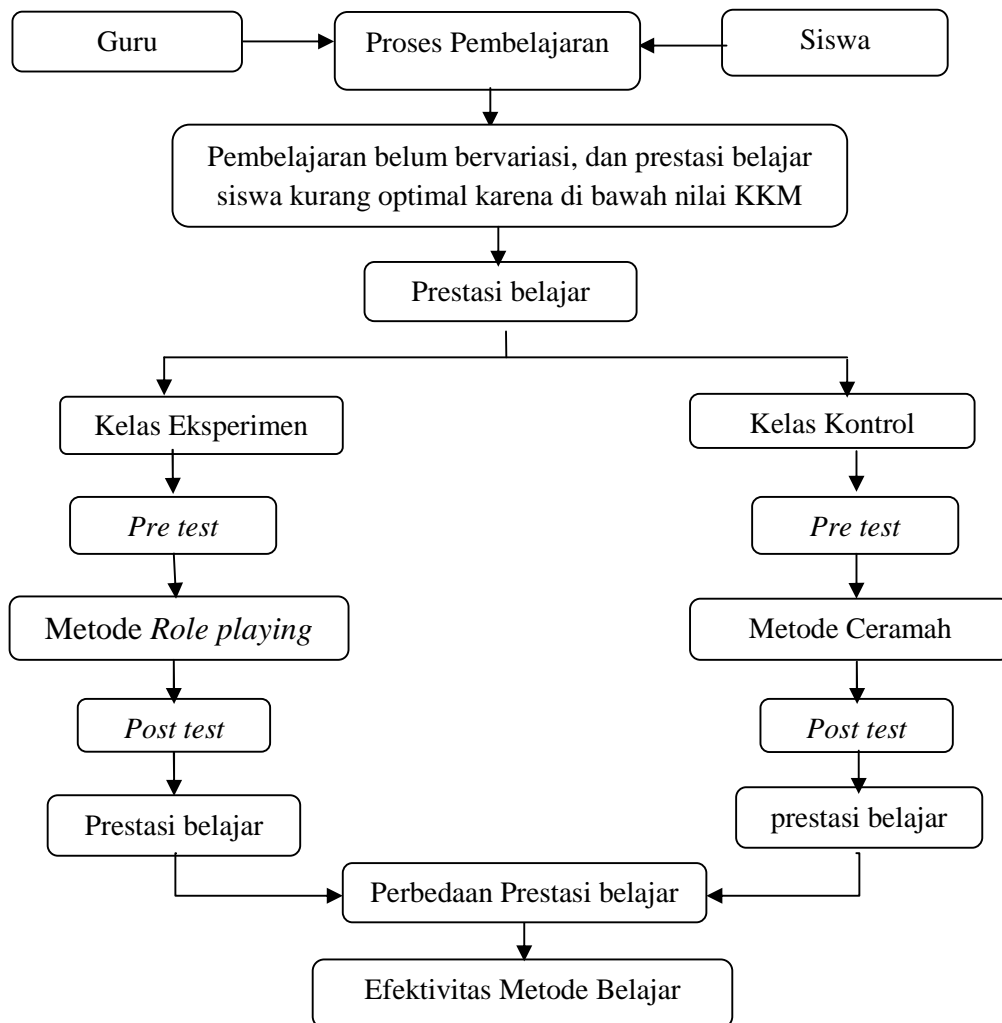
C. Kerangka Berpikir

Pendidikan adalah 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 (UU No. 20 Tahun 2003). Guru memiliki peranan yang penting dalam pendidikan. Guru harus memahami karakteristik, situasi dan kondisi peserta didik serta lingkungan sekitar. Sehingga dapat memilih metode yang sesuai.

Pembelajaran geografi di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pleret, metode yang digunakan didominasi oleh metode ceramah. Metode ceramah merupakan salah satu metode pembelajaran atau penyampaian informasi berupa ilmu pengetahuan dengan siswa lebih banyak mendengarkan. Kelemahannya yaitu sulit untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari, karena dalam metode ini tujuannya untuk informasi atau pengetahuan.

Metode pembelajaran yang bervariasi dapat memotivasi siswa dalam belajar. Salah satu metode yang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran yaitu metode *Role Playing*. Dengan adanya Metode *Role playing* diharapkan siswa dapat memecahkan suatu masalah sosial menurut pendapatnya sendiri. Namun metode *Role playing* juga memiliki kelemahan yaitu memerlukan waktu yang cukup lama, situasi sosial dalam kelas belum tentu sama dengan situasi dalam masyarakat.

Penelitian ini menggunakan dua kelas. Diawali dengan adanya tes awal atau pretest pada kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan metode *Role Playing*, sedangkan kelompok Kontrol menggunakan metode ceramah. Setelah diberi perlakuan kemudian dilakukan *post test* untuk mengetahui hasil dari perlakuan tersebut. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut maka terbentuk diagram kerangka berpikir sebagai berikut



Gambar 1: Bagan kerangka berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan perumusan masalah, kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Ho: Tidak ada perbedaan prestasi belajar antara metode pembelajaran *Role playing* dan metode pembelajaran ceramah dalam pembelajaran geografi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pleret.

Ha: Ada perbedaan prestasi belajar antara metode pembelajaran *Role playing* dan metode pembelajaran ceramah dalam pembelajaran geografi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pleret.

2. Ho: Metode pembelajaran *Role playing* tidak lebih efektif daripada metode pembelajaran ceramah terhadap prestasi belajar geografi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pleret.

Ha: Metode pembelajaran *Role playing* lebih efektif daripada metode pembelajaran ceramah terhadap prestasi belajar geografi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Pleret.