

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan peradaban suatu bangsa erat hubungannya dengan pendidikan, adanya perubahan pendidikan yang bukan hanya sebagai sarana untuk menyampaikan ilmu tetap diharapkan adanya perubahan pola kehidupan yang lebih baik. Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat bagi manusia. Pendidikan sangat penting, sebab dengan proses pendidikan manusia dapat mengembangkan semua potensi yang dimiliki dalam mencapai suatu cita-cita. Dasar, fungsi, dan tujuan pendidikan nasional di Indonesia telah ditetapkan dan dituangkan secara konkrit dalam undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sidiknas):

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.

Pembelajaran di sekolah merupakan salah satu upaya melengkapi diri dengan pendidikan. Keberhasilan program pendidikan melalui pembelajaran di sekolah sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: siswa, guru, kurikulum, lingkungan, dana, sarana dan prasarana. Apabila faktor-faktor tersebut dapat terpenuhi, sudah pasti memperlancar proses pembelajaran yang akan menunjang pada pencapaian hasil belajar yang maksimal. Dengan demikian pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas, mampu bersaing, dan memiliki budi pekerti yang luhur serta moral yang baik. Selain itu pendidikan juga merupakan suatu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia baik fisik, mental maupun spiritual. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang secara normal dan sistematis mempunyai kurikulum atau program pendidikan untuk mengubah siswa menjadi seseorang yang mandiri dan dewasa sesuai dengan target pendidikan dan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Seorang guru mempunyai tugas mendidik dan mengajar yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar. Usaha yang dilakukan guru dengan cara memberikan motivasi belajar, menggunakan alat peraga, dan menggunakan berbagai macam-macam metode pembelajaran. Menurut Trianto (2011:22) “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas”. Pendukung keberhasilan belajar adalah kesiapan belajar. Kesiapan belajar adalah kondisi-kondisi yang mendahului kegiatan belajar mengajar itu sendiri. Kesiapan belajar terhadap apa yang akan diajarkan oleh guru pada pertemuan selanjutnya, dapat berdampak pada prestasi siswa itu sendiri.

Seorang siswa dinyatakan telah belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan yang dikehendaki sebagai hasil belajar mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan yang mencakup tiga aspek di atas. Salah satu pembaharuan di bidang pendidikan adalah pembaharuan strategi atau meningkatkan relevansi metode mengajar.

Pada prinsipnya metode pembelajaran bertujuan mengembangkan tingkah laku kooperatif antar siswa sekaligus membantu siswa dalam pelajaran akademisnya. Ada banyak variasi pendekatan dalam strategi pembelajaran aktif. Setiap pendekatan memberi penekanan pada tujuan tertentu yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Sebut saja *strategy active learning* yang mana sangat populer saat ini, dimana siswa tidak hanya berpusat pada informasi yang diberikan oleh guru namun siswa didorong dan diarahkan untuk mendapatkan informasi sendiri. Di dalam *strategy active learning* itu sendiri banyak diperkenalkan berbagai strategi pembelajaran diantaranya; strategi pembelajaran diskusi dan strategi pembelajaran role playing.

Komponen yang harus dipenuhi dalam sistem pembelajaran antara lain, penampilan guru yang menarik, berwibawa, bersahabat, penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi, dan penggunaan media pembelajaran seperti alat

peraga. Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dimana peran guru sebagai fasilitator harus dapat diwujudkan dalam bentuk interaksi dengan siswa sebagai subyek belajar. Strategi mengajar yang baik adalah strategi yang menuntut keaktifan siswa dalam berfikir dan bertindak secara berdiskusi dan kreatif dalam mengembangkan materi yang sudah dikuasai.

Berdasarkan hasil pengamatan di Kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Surakarta tahun ajaran 2014/2015, diperoleh hasil yaitu strategi, metode, dan pendekatan pembelajaran juga sangat monoton dan kurang bervariasi. Diperoleh hasil rata-rata nilai hasil belajar siswa sebelum dilakukan penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu kelas 7B sebesar 81,4773 dan 7C sebesar 82,2955. Guru menggunakan strategi pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab dengan siswa yang duduk sebangku sehingga menyebabkan: a) siswa kurang memperhatikan penjelasan guru dalam proses pembelajaran, b) siswa tidak mempunyai motivasi dalam mengikuti pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, c) siswa jarang mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran, d) kurang adanya kemauan siswa untuk merespon pertanyaan dari guru.

Hal-hal tersebut merupakan masalah dalam pembelajaran kelas yang perlu dilakukan perbaikan. Guru harus tepat dalam pemilihan strategi dan media untuk pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa. Dengan adanya strategi pembelajaran yang beragam memungkinkan guru memilih salah satu strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi, karakteristik siswa dan kondisi lingkungan yang ada, agar proses pembelajaran siswa menjadi aktif dan bermakna. Sebagaimana diketahui metode mengajar merupakan sarana interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Apabila pembelajaran hanya dilakukan dengan ceramah, hal ini dapat menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang berminat dan kurang perhatian dengan materi yang disampaikan. Guru harus tepat dalam memilih strategi dan media untuk pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik siswa.

Pembelajaran aktif merupakan pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dimana peran guru sebagai fasilitator harus dapat diwujudkan dalam bentuk interaksi dengan siswa sebagai subyek belajar. Diharapkan dengan siswa aktif dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi tingkat hasil belajar kearah yang lebih baik. Hal ini dikarenakan interaksi antara guru dengan peserta didik pada saat proses pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Role playing dapat menjadi pilihan strategi yang membantu siswa menjadi aktif. *Role playing* (bermain peran) merupakan salah satu tipe strategi dari pembelajaran aktif. Dalam *role playing* siswa diberi kebebasan memerankan tokoh atau benda-benda tertentu. Siswa bebas menggunakan dialog-dialog yang akan diucapkan, dan melalui strategi *role playing* aspek sikap dan keterampilan siswa cenderung akan muncul.

Pada penelitian ini, sesuai karakteristik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diterapkan strategi pembelajaran diskusi dan strategi pembelajaran *role playing*. Dengan metode ini diharapkan siswa dapat ikut aktif dalam proses pembelajaran yang diharapkan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Menurut Sunaryo (1989:106) “strategi pembelajaran diskusi merupakan suatu proses interaksi antara dua atau lebih individu, saling tukar informasi, pengalaman, pendapat atau pemecahan masalah secara formal/lisan”. Menurut Hamdani (2011:87):

strategi pembelajaran *role playing* merupakan 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, bergantung pada apa yang diperankan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memerlukan Strategi pembelajaran aktif. Untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial, maka memerlukan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan motivasi belajar dan gaya belajar siswa. Strategi

pembelajaran diskusi dan strategi pembelajaran *role playing* diharapkan merupakan solusi yang tepat untuk mencapai nilai di atas KKM. Jadi peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas tentang : “PERBANDINGAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL ANTARA STRATEGI PEMBELAJARAN DISKUSI DENGAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MUHAMMADIYAH 8 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2014/2015”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 8 Surakarta mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa belum maksimal dan masih perlu ditingkatkan.
3. Strategi pembelajaran yang guru gunakan dalam menyampaikan materi kurang bervariasi sehingga siswa menjadi tidak tertarik dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
4. Proses belajar mengajar berpusat pada guru, sehingga siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 8 Surakarta cenderung pasif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti perlu membatasi masalah agar penelitian terarah pada sasaran. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi :

1. Hasil belajar siswa saat di semester genap.
2. Hasil belajar siswa dilihat berdasarkan evaluasi sumatif.
3. Perbandingan nilai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang menggunakan strategi diskusi The Open-Discussion Group dengan strategi *role playing*.
4. Perbandingan proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang menggunakan strategi diskusi dengan strategi *role playing*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah ada perbedaan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui strategi diskusi dan strategi *role playing* pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 8 Surakarta tahun ajaran 2014/2015.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan :

1. Bagi guru : memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa : memahami bagaimana belajar, menguasai materi melalui pembelajaran diskusi dan pembelajaran *role playing* sehingga hasil belajar siswa meningkat.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat secara teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan wawasan ilmu-ilmu pendidikan yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa khususnya mata pelajaran ekonomi dan dapat digunakan sebagai referensi bagi pelajar atau mahasiswa sebagai acuan untuk membuat suatu karya ilmiah.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi siswa

Siswa dapat membiasakan diri belajar aktif untuk meningkatkan hasil belajar dengan sistem kelompok untuk berkomunikasi, bekerjasama. Belajar berpendapat, dan menangani masalah.

b. Bagi guru

Guru dapat meningkatkan sistem pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran diskusi dan pembelajaran *role playing* untuk menambah wawasan dan meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial.

c. Bagi sekolah

Sekolah akan memiliki siswa-siswa berkualitas, berwawasan ke depan, bermutu, unggul, yang dapat dilihat dari hasil kelulusannya banyak, serta dapat diterima di sekolah favorit.