

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk menciptakan generasi cerdas, seperti yang tercantum dalam pembukaan undang-undang 1945 menyatakan dengan tegas bahwa mencerdaskan bangsa merupakan salah satu cita-cita luhur dari perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia. Maka untuk mewujudkan cita-cita tersebut pendidikan menempati urutan pertama yang mendapatkan perhatian khusus, karena maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh berhasil atau tidaknya bangsa itu dalam mendidik seluruh generasi mudanya. Menurut undang-undang tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sedangkan pendidikan bertujuan untuk mengembangkan 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 dapat tercapai apabila diiringi dengan peningkatan mutu dalam dunia pendidikan. Salah satu faktor yang mempengaruhi mutu pendidikan adalah sumber daya manusia yang terlibat dalam pendidikan, diantaranya yaitu : supervisi, kepala sekolah, guru dan siswa. Dalam keseluruhan proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada proses belajar yang dialami siswa sebagai anak didik. Menurut Robbins dalam Trianto (2009:15) belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah di pahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Belajar yang efektif dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan intruksional yang ingin dicapai. Untuk mencapai tujuan

pembelajaran guru harus memperhatikan kondisi internal dan eksternal siswa. Kondisi internal adalah situasi yang ada dalam diri siswa, seperti kesehatan, ketrampilan, kemampuan, dan sebagainya. Sedangkan kondisi eksternal siswa adalah kondisi yang ada diluar diri pribadi siswa, misalnya ruang belajar yang bersih, sarana dan prasarana belajar yang memadai. Oleh karena itu sebagai seorang pendidik harus memahami kondisi siswa sehingga proses belajar mengajar berjalan optimal.

Seorang guru dalam dunia pendidikan memegang peranan penting saat terjadinya proses belajar-mengajar, karena guru adalah figure sentral dalam dunia pendidikan. Setiap guru dituntut mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, guru harus melibatkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Seorang guru dalam pembelajaran bukanlah sekedar menyampaikan materi semata tetapi harus berupaya agar materi pembelajaran yang disampaikan menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa.

Proses pembelajaran yang terjadi sekarang ini yaitu menempatkan siswa sebagai pendengar pasif terhadap materi yang disampaikan gurunya, sehingga banyak siswa kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi pelajaran, terkadang siswa sibuk sendiri dan gaduh saat guru sedang menyampaikan materi pelajaran. Dalam pembelajaran geografi masalah-masalah yang sering muncul adalah pengajaran geografi hanya mencurahkan pengetahuan tanpa adanya praktik. Sehingga konsep, prinsip dan fakta pembelajaran lebih banyak disampaikan dengan metode ceramah atau tanya jawab tanpa adanya keterlibatan siswa untuk melakukan praktik. Hal itulah yang menyebabkan siswa bersifat pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Pasifnya siswa selama pembelajaran juga dikarenakan pemilihan metode pembelajaran yang tidak tepat. Metode mempunyai nilai strategis dalam kegiatan pembelajaran yaitu metode dapat mempengaruhi jalannya kegiatan belajar mengajar. Kualitas proses hasil pembelajaran ditingkatkan dengan cara mencoba berbagai metode pembelajaran yang difokuskan pada

siswa yaitu siswalah yang membangun kreatifitas atau pengetahuan sendiri tentang materi yang sedang diajarkan.

Kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan adanya pergeseran peran guru sebagai pengajar, kini guru lebih menuntut guru berperan sebagai fasilitator dan mediator pembelajaran yang menuntut guru agar merancang kegiatan pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajarnya sendiri. Dalam kegiatan pembelajaran siswa harus dikondisikan dalam suasana interaksi dengan orang lain seperti antar siswa, antara siswa dengan guru dan siswa dengan masyarakat. Dengan interaksi yang intensif siswa akan mudah untuk membangun pemahamannya. Sehingga guru dituntut untuk dapat memilih metode pembelajaran yang membuat siswa melakukan interaksi dengan orang lain. Menurut Hamdani (2011:80) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dalam proses belajar mengajar kehadiran metode sangat penting, karena dalam kegiatan pembelajaran ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan adanya metode pembelajaran sebagai perantara. Dengan demikian kerumitan bahan materi dapat disederhanakan dengan bantuan metode pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah menyerap isi pembelajaran.

Sebagai seorang guru harus dapat menentukan metode pembelajaran yang tepat agar dalam pelaksanaan pembelajaran nerlangsung aktif. Melalui penerapan metode role playing diharapkan dapat mendorong terjadinya proses sosialisasi pada diri siswa masing-masing, di mana siswa belajar saling menghormati dan menghargai terhadap perbedaan-perbedaan (pendapat, sikap, kemampuan maupun prestasi) sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Hamdani (2011:87) metode role playing merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa, sehingga menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Penggunaan metode role playing penguasaan bahan materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi

dan penghayatan siswa dengan memerankan adegan. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang tergantung apa yang diperankan.

Materi yang akan digunakan untuk menguji metode role playing yaitu materi tentang kelayakan planet bumi untuk kehidupan. Metode role playing ditekankan kepada setiap individu siswa dalam memerankan suatu tokoh pada drama yang bersangkutan. Dengan metode role playing diharapkan dapat mendorong terjadinya proses sosialisasi pada diri siswa masing-masing, dimana siswa belajar saling menghormati dan menghargai terhadap perbedaan-perbedaan (pendapat, sikap, kemampuan maupun prestasi). Pembelajaran ini juga dikembangkan agar siswa mampu bekerja sama dengan siswa lain dan dapat mengambil keputusan dalam kerja kelompok.

Materi pembelajaran yang dipelajari dalam kelayakan planet bumi untuk kehidupan membahas mengenai bumi merupakan satu-satunya planet tata surya yang dapat ditempati. Ini membuat planet bumi mempunyai keistimewaan dibandingkan dengan planet yang lain yaitu terdapat keselarasan antara air, udara, dan kehidupan darat. Segala keistimewaan planet bumi akan menunjukkan kepada kita bahwa bumi dirancang untuk kehidupan manusia.

SMA Muhammadiyah 1 Surakarta merupakan salah satu sekolah swasta terfavorit di kota Surakarta. Siswa-siswinya memiliki potensi akademik yang merata. Pada kelas X terdapat 9 kelas, 4 kelas MIA dan 5 kelas IIS. Walaupun sudah termasuk sekolah favorit di dalam proses pembelajaran masih ditemui guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga dalam proses pembelajaran kurang membuat siswanya aktif.

Materi kelayakan planet bumi untuk kehidupan akan lebih efektif bila disampaikan menggunakan metode yang tepat. Dalam hal ini, metode role playing adalah metode pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran karena dengan metode ini siswa akan kreatif dan aktif dalam pembelajaran berlangsung.

Metode role playing pada materi kelayakan planet bumi ini dirancang untuk memperagakan dan membuktikan pada siswa bahwa planet bumi yang

kita tinggal sekarang ini adalah planet satu-satunya yang dapat ditinggali dan dirancang khusus untuk kehidupan manusia. Yaitu dengan menunjuk siswa untuk memperagakan sebuah drama yang berjudul Manusia VS Alien siswa ditunjuk untuk menjadi alien dan sebagian menjadi manusia. Siswa yang sudah ditunjuk untuk menjadi alien pergi ke bumi ingin menguasai bumi dan menghancurkan manusia setelah alien menang keadaan bumi tidak dapat menopang kehidupan alien sehingga alien yang datang ke bumi akhirnya mati. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa bumi itu diciptakan hanya untuk kehidupan manusia dan makhluk hidup lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik menggunakan tema mengenai penggunaan metode pembelajaran didalam mencapai tujuan pembelajaran. Keperluan analisis tersebut penulis melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Metode *Role Playing* (Bermain Peran) pada Pembelajaran Geografi Materi Kelayakan Planet Bumi untuk Kehidupan Kelas X Di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Efektivitas penggunaan metode role playing dapat mencapai tujuan pembelajaran materi kelayakan planet bumi untuk kehidupan.
2. Metode role playing lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka agar penelitian ini lebih terarah maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan hanya di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta kelas X IIS.

2. Penelitian ini ditekankan pada penggunaan metode *role playing* dalam pencapaian tujuan proses pembelajaran materi kelayakan planet bumi untuk kehidupan.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah metode *role playing* dapat digunakan mencapai tujuan pembelajaran pada materi pembelajaran kelayakan planet bumi untuk kehidupan?
2. Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar materi kelayakan planet bumi untuk kehidupan bila dibandingkan dengan metode konvensional?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah:

1. Mengetahui apakah metode *role playing* dapat digunakan untuk mencapai tujuan pada pembelajaran geografi materi kelayakan planet bumi untuk kehidupan di kelas X IIS SMA Muhammadiyah 1 Surakarta.
2. Mengetahui apakah metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi guru

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru akan mendapatkan masukan tentang meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Disamping itu, berdasarkan praktek penelitian ini guru akan terdorong untuk berkreasi dalam menerapkan metode pembelajaran yang akan bermanfaat bagi perbaikan kualitas pembelajaran di sekolah.

2. Bagi siswa

Siswa akan mendapatkan pelajaran yang lebih bermakna dan lebih termotivasi untuk belajar secara aktif. Sehingga mereka akan lebih banyak mendapatkan pengetahuan yang lebih bermakna dan merangsang kemampuan berfikir siswa dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang ada sehingga membantu dalam menguasai pelajaran di lingkungan sekitarnya serta dapat diterapkan dalam kehidupannya di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

3. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai bagaimana penggunaan metode yang tepat dan efektif dalam proses pembelajaran serta mengetahui efektifitas penggunaan metode role playing dalam pembelajaran geografi materi kelayakan planet bumi bagi kehidupan kelas X IIS Di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta.

4. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi atau alternatif untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar geografi sesuai dengan kurikulum 2013.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi wahana pengetahuan mengenai metode role playing bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti tentang metode role playing lebih dalam.

6. Bagi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan UMS

Memberikan media alternatif pembelajaran sehingga dapat meningkatkan metode pembelajaran dalam penyampaian materi dan memberikan informasi yang dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memilih media dan metode pembelajaran.