

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, BAB 1 Ketentuan Umum tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 mengatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut, pemerintah telah berusaha melakukan pembinaan dan pengembangan pendidikan demi peningkatan mutu pendidikan.

Seiring dengan perkembangan masyarakat dewasa ini, pendidikan banyak menghadapi berbagai tantangan dan hambatan. Salah satu tantangan yang cukup menarik adalah berkenaan dengan peningkatan mutu pendidikan, hal itu disebabkan karena masih rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, berbagai usaha telah dilakukan oleh pengelola pendidikan salah satunya dengan menyempurnakan proses pendidikan yang nantinya akan menghasilkan pendidikan yang berkualitas.

Guru menjadi kunci pencapaian misi penyempurnaan proses pembelajaran. Guru berada pada titik sentral untuk mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang mendukung pencapaian tujuan

pembelajaran. pemahaman akan pengertian dan pandangan guru terhadap metode mengajar akan mempengaruhi peranan dan aktivitas siswa dalam belajar. Sebaliknya, aktivitas guru dalam mengajar serta aktivitas siswa dalam belajar sangat sangat bergantung pula dalam pemahaman guru terhadap metode mengajar. Mengajar bukan hanya proses penyampaian ilmu pengetahuan, melainkan mengandung makna yang lebih kompleks yaitu terjadinya komunikasi dan interaksi antara siswa dan guru.

Pembelajaran adalah suatu proses yang tidak mudah karena tidak sekedar menyerap informasi dari pendidikan, tetapi melibatkan berbagai kegiatan atau tindakan yang harus dilakukan terutama bila menginginkan hasil belajar yang lebih baik. Salah satu pembelajaran yang menekankan berbagai kegiatan atau tindakan adalah menggunakan metode tertentu dalam pembelajaran, karena suatu metode dalam pembelajaran pada hakikatnya merupakan cara yang teratur dan terstruktur yang bertujuan untuk mencapai tujuan pengajaran dalam memperoleh kemampuan dan mengembangkan aktivitas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Suatu metode mempunyai peranan penting dalam menentukan hasil pembelajaran.

Empat pilar pendidikan yaitu, *Learning to do*, *Learning to know*, *Learning to be*, dan *Learning to live together* perlu diterapkan pada setiap lembaga pendidikan. *Learning to do* diartikan bahwa siswa dituntut untuk terus belajar bagaimana memperbaiki serta menumbuh kembangkan kerja, dan bagaimana mengembangkan teori atau konsep intelektualitasnya. *Learning to know* bukan hanya diartikan sebatas mengetahui dan memiliki materi informasi sebanyak-banyaknya saja tetapi juga kemampuan memahami makna dibalik materi ajar

yang siswa terima. *Learning to be* merupakan kemampuan siswa dalam menggali dan menentukan nilai kehidupannya sendiri dalam hidup bermasyarakat sebagai hasil belajarnya. Sedangkan *Learning to live together* akan menentukan seseorang untuk hidup bermasyarakat dan menjadi *educated person* yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat maupun bagi seluruh umat manusia sebagai amalan agamanya. (Mastuhu, 2003 : 132 - 134).

Penerapan empat pilar pendidikan tersebut dimaksudkan untuk memberdayakan siswa menjadi sumber daya berkualitas. Siswa diberdayakan agar mampu berbuat (*Learning to do*) dan mampu membangun pemahaman pengetahuannya terhadap lingkungan (*Learning to know*). Interaksi dengan lingkungan yang telah terwujud diharapkan dapat membangun kepercayaan diri siswa (*Learning to be*). Kesempatan berinteraksi dengan lingkungan (*Learning to live together*) akan menjadikan siswa mampu memahami kemajemukan serta dapat menumbuhkan sikap toleransi terhadap keanekaragaman dan perbedaan hidup.

Penerapan empat pilar pendidikan tersebut tercermin pada kurikulum yang berlaku sekarang, yaitu Kurikulum 2013. Dengan diberlakukannya Kurikulum 2013 Di SMAN 2 Pekanbaru ini menuntut siswa untuk bersikap aktif, kreatif dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan, Sesuai Permendikbud no 69 tahun 2013 tentang tujuan Kurikulum 2013. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu setiap pelajaran selalu dikaitkan dengan manfaatnya dalam lingkungan sosial masyarakat. Sikap aktif, kreatif, dan inovatif terwujud dengan menempatkan

siswa sebagai subyek pendidikan. Peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sumber utama pembelajaran.

siswa yang aktif dalam pembelajaran akan membuat dirinya lebih kreatif sehingga lebih mudah memecahkan masalah. Aktivitas siswa dalam pembelajaran sangat banyak meliputi aktivitas jasmani dan rohani, Keaktifan siswa dalam pembelajaran akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi pelajarannya, yang nantinya akan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Keaktifan siswa akan muncul bila guru memberikan kepada siswa agar mau mengembangkan pola pikirnya, mau mengemukakan ide-ide dan lain-lain. Kadang dalam pembelajaran, ketika guru menawarkan kepada siswa agar mau mengerjakan soal didepan kelas banyak siswa yang enggan dan tidak mau. Selain itu ketika guru menawarkan pertanyaan, siswa hanya diam, tidak tahu apakah diamnya berarti paham atau tidak paham atau takut bertanya. Untuk mengatasi masalah itu juga perlu dibina hubungan yang baik antara siswa dan guru dalam pembelajaran sehingga akan terjadi interaksi dan komunikasi yang baik.

untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif, dan inovatif, dari siswa tidaklah mudah. Fakta yang terjadi adalah guru dianggap sumber belajar yang paling benar. Proses pembelajaran yang terjadi memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap anak didik yang pasif tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja tetapi pada hampir semua pelajaran termasuk ekonomi.

Berdasarkan hasil pengamatan selama mengikuti program pengalaman Lapangan (PPL) dan wawancara peneliti dengan guru bidang ekonomi yang



mengajar dikelas X IPS SMAN 2 Pekanbaru, diperoleh bahwa hasil belajar ekonomi siswa SMAN 2 Pekanbaru masih rendah. Hanya sekitar 42% siswa yang mampu mengerjakan tugas dengan baik dan mendapat nilai diatas KKM dari 37 siswa yang ada dalam kelas, 58 % siswa mendapatkan nilai rendah dan dibawah KKM. Hal ini juga dapat dilihat dari metode pembelajaran yang dilaksanakan guru masih kurang efektif, misalnya guru menggunakan metode yaitu ceramah, diskusi, tanya jawab untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada hasil belajar siswa pada ulangan harian 1 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Daftar hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi

Ulangan Harian 1

| No           | Rentang Nilai | X IPS 1 | X IPS 2 | X IPS 3 | X IPS 4 |
|--------------|---------------|---------|---------|---------|---------|
| 1            | >85           | 3       | 2       | 9       | 1       |
| 2            | 77 – 85       | 11      | 15      | 17      | 20      |
| 3            | < 77          | 21      | 20      | 10      | 13      |
| Jumlah siswa |               | 35      | 37      | 36      | 34      |

sumber: Dokumentasi Guru Mata Pelajaran Ekonomi SMAN 2 Pekanbaru (tahun 2016)

Berkaitan dengan masalah tersebut, di SMAN 2 Pekanbaru peneliti menemukan keragaman masalah diantaranya : (1) keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum nampak, (2) siswa jarang mengajukan pertanyaan, dan kalau ada yang bertanya hanya beberapa orang, selebihnya hanya diam walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum jelas, atau kurang paham, 3) Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi. 4) Siswa ribut ketika guru menerangkan.

Hal ini menggambarkan efektifitas belajar mengajar dalam kelas masih rendah. Dalam pengajaran ekonomi diharapkan siswa benar-benar aktif. Sehingga

akan berdampak pada ingatan siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan. Suatu konsep mudah dipahami dan diingat oleh siswa bila konsep tersebut disajikan melalui prosedur dan langkah-langkah yang tepat, jelas dan menarik. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Salah satu kegiatan pembelajaran yang menekankan berbagai kegiatan tindakan adalah menggunakan pendekatan tertentu dalam pembelajaran, karena suatu pendekatan dalam pembelajaran pada hakikatnya merupakan cara yang teratur dan terpikir secara sempurna untuk mencapai suatu tujuan pengajaran dan untuk memperoleh kemampuan dalam mengembangkan efektifitas belajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik. Pendekatan ini merupakan peran yang sangat penting untuk menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang diinginkan. Untuk mengantisipasi masalah tersebut yang berkelanjutan maka perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran ekonomi. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai model yang variasi agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar.

Salah satunya dengan menerapkan model *Improving Learning*. *Improving Learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan penekanan pada proses pembentukan suatu konsep dan memberikan kesempatan luas kepada siswa berperan aktif dalam proses tersebut dan mengeluarkan ide- ide atau pendapat – pendapat dari dirinya tentang materi yang dipelajari dengan mengkaitkannya kemasalah yang terjadi dilingkungannya. Adapun solusi yang digunakan adalah dengan menggunakan metode bermain peran dimana siswa secara langsung memerankan peran orang lain sehingga mereka paham dan mengerti bila diposisi

orang lain yang bertujuan menggambarkan masa lampau, atau dapat pula bercerita tentang berbagai kemungkinan yang terjadi baik kini atau mendatang, yang biasa disebut dengan *Role Playing*.

Metode pembelajaran *Role Playing* ini sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual sehingga proses belajar lebih menarik dan menyenangkan serta membuat siswa untuk aktif dalam belajar. Metode *Role Playing* ini dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, dan dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

Menghubungkan dan menggunakan berbagai model adalah praktik menerapkan beberapa pendekatan pengajaran yang berbeda selama satu pelajaran atau satu unit pekerjaan sehingga diharapkan dapat membantu setiap siswa untuk memenuhi standar yang tinggi untuk pembelajaran akademis. (Richard I. Arends, 2008:110).

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik melakukan penelitian Eksperimen dengan judul : **“Pengaruh Pembelajaran *Improving Learning* dengan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMAN 2 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016-2017”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah penelitian ini yaitu :

1. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa khususnya pada mata pelajaran Ekonomi.
2. Keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum nampak.
3. Siswa jarang mengajukan pertanyaan, dan kalau ada yang bertanya hanya beberapa orang, selebihnya hanya diam walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum jelas, atau kurang paham
4. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi.
5. Siswa ribut ketika guru menerangkan.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dengan banyaknya permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dalam menggali dan mengatasi permasalahan yang ada yaitu pengaruh pembelajaran *Improving Learning* dengan metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Ekonomi pada kompetensi dasar yang ingin dicapai adalah Manajemen kelas X IPS SMAN 2 Pekanbaru.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, dapat ditetapkan rumusan masalah sebagai berikut : Apakah pembelajaran *Improving Learning* dengan metode *Role*



*Playing* berpengaruh terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IPS SMAN 2 Pekanbaru?.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Improving Learning* dengan metode *Role Playing* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X IPS SMAN 2 Pekanbaru.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat kepada banyak pihak. adapun manfaat yang ingin dicapai yaitu :

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini untuk memberikan bukti teori King, Maverech dan Kramarski (2003) yang mengemukakan bahwa menyusun interaksi kelompok melalui latihan metakognitif dapat mempertinggi pemahaman siswa terhadap tugas, kesadaran, dan keteraturan dirinya dalam mengaplikasikan strategi dan menghubungkan pengalaman sebelumnya dengan pengalaman yang baru. Kemudian Menurut Scarcella dan Crookal, dikutip oleh Tompkins (1998) mengatakan pelajar akan belajar apabila mereka dilibatkan secara aktif dan mereka memiliki afek positif (keinginan, perasaan, sikap) yang sangat membantu untuk mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan menyelesaikan masalah. Metode *Role Playing* menurut Syaiful Djamarah Dan Aswan Zain (2006: 89) dapat membuat siswa terlatih dan berinisiatif untuk kreatif sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan peran aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 2 Pekanbaru.
- 3) Memberikan suasana belajar yang kondusif sehingga siswa tidak monoton belajar dengan metode konvensional dan diharapkan hal ini membawa dampak baik bagi hasil belajar siswa.

### b. Bagi guru

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan informasi guru dalam pemilihan metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi
- 2) Meningkatkan kemampuan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

### c. Bagi sekolah

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dan masukan untuk melakukan pembinaan terhadap guru dan upaya meningkatkan profesionalisme guru didalam melakukan suatu proses kegiatan belajar mengajar.
- 2) Meningkatkan prestasi sekolah yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar.

### d. Bagi peneliti selanjutnya

Menjadi bahan referensi dalam rangka menindak lanjuti penelitian dalam ruang lingkup yang lebih luas.

## 1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dan penafsiran dalam istilah –istilah yang terdapat dalam penelitian ini perlu diberikan penjelasan definisi operasional sebagai berikut :

### 1. Pembelajaran *Improving Learning*

Model *Improving Learning* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh Mevarech dan Kmarski (Kartikasari, 2011: 34) yang didasarkan pada teori kognisi dan metakognisi sosial dalam kelas yang heterogen. Menurut Jihad (Kartikasari, 2011: 34), “Terdapat tiga komponen utama yang interdependen (saling berkaitan) dalam model pembelajaran ini yaitu aktivitas metakognitif, interaksi dengan teman sebaya dan kegiatan yang sistematis dari umpan balik-perbaikan-pengayaan”.

### 2. Metode *Role Playing*

Metode *Role Playing* dan Sosiodrama dapat dikatakan sama artinya, dalam pemakaiannya juga sering di silih gantikan. *Role Playing* atau bermain peran pada dasarnya mendramatisasi tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (syaiiful B. Djamarah dan Aswan Zain, 2006: 87)

Sudjana (2011:85) menambahkan bahwa dengan cara belajar mengajar seperti ini, para siswa diberi kesempatan dalam menggambarkan, mengungkapkan, atau mengekspresikan suatu sikap, tingkah laku atau penghayatan sesuatu yang dipikirkan, dirasakan, atau diinginkan seandainya ia menjadi tokoh yang sedang diperankan itu.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Menurut Sudjana (2011: 22) Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh siswa, setelah mengalami proses belajar mengajar dan ditandai dengan adanya perubahan kepandaian kecakapan dan tingkah laku pada diri siswa itu sendiri. Adapun yang merupakan hasil belajar ekonomi dalam penelitian ini adalah hasil lembar pengamatan sikap afektif yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran ekonomi, serta hasil tes kognitif berupa aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. data untuk sikap afektif diambil dengan cara mengamati sikap siswa selama proses pembelajaran sedangkan untuk aspek kognitif diambil melalui tes hasil belajar berupa hasil *posttest*.