

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan dan kemajuan umat manusia. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Begitu pentingnya pendidikan dalam kehidupan, pendidikan disebut juga sebagai proses sepanjang hayat dan perwujudan pembentukan diri manusia secara utuh. Pendidikan juga mengembangkan segenap potensi dalam rangka pemenuhan semua komitmen manusia sebagai individu, sebagai makhluk sosial, dan sebagai makhluk Tuhan. Pendidikan diwujudkan melalui usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan.

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang dapat membuat anak didiknya menjadi aktif dalam setiap proses belajar mengajar. Namun, dari kenyataan yang ada, pelajaran yang disuguhkan di ruang-ruang kelas masih bersifat membosankan. Padahal dalam hal ini, pembelajaran ekonomi adalah kegiatan

yang dapat ditemukan di sekitar kita. Kegiatan ini seharusnya dapat membuat anak didik melihat secara luas dan tentunya dapat mengalaminya. Adapun contoh yang diberikan umumnya relevan atau aktual dengan kejadian yang ada. Namun pada faktanya, masih ada siswa yang hanya menunggu materi yang akan guru berikan. Hal ini berarti belum tercerminnya pembelajaran secara *scientific* secara keseluruhan. Dalam proses belajar mengajar di kelas, tidak semua siswa aktif. Ini menyebabkan tidak semua aspek dapat dinilai. Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat melakukan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMA Negeri 4 Jakarta, terlihat hasil belajar siswa yang rendah.

Setelah peneliti mendapatkan data hasil belajar siswa kelas XI IIS, kenyataannya masih terdapat masalah mengenai rendahnya hasil belajar siswa yang dilihat berdasarkan nilai rata-rata dari Ujian Pre-Tes Kompetensi Dasar Pasar Modal yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Terlihat jelas dari tabel dibawah ini bahwa nilai Pre-Tes siswa kelas XI IIS 1 masih banyak yang dibawah KKM.

Tabel I. 1
Daftar Nilai Pre- Test Pasar Modal XI IIS 1
Tahun Ajaran 2015/2016

KKM = 75

No.	Nama	Nilai	Selisih dengan KKM	Keterangan
1.	Ade Fitri	56.7	-18.3	Belum Lulus
2.	Adetiya Saputra	45	-30	Belum Lulus
3.	Ananda Mustika	66.7	-8.3	Belum Lulus
4.	Christian Jacobus	86.7	+11.7	Lulus
5.	Cindy Mulya	63.3	-11.7	Belum Lulus
6.	Dwika Amalia	71.7	-3.3	Belum Lulus
7.	Euis Setiawati	53.3	-21.7	Belum Lulus
8.	Fahri Muhammad	58.8	-16.2	Belum Lulus

No.	Nama	Nilai	Selisih dengan KKM	Keterangan
9.	Feby Claudia	68.3	-6.7	Belum Lulus
10.	Ibnu Fajar	48.7	-26.3	Belum Lulus
11.	Ikrima Nofiansyah	50.8	-24.2	Belum Lulus
12.	Intan Permatasari	45.8	-29.2	Belum Lulus
13.	Irene Therecelia	88.3	+13.3	Lulus
14.	Livianti	80.8	+5.8	Lulus
15.	M. Prawira	71.7	-3.3	Belum Lulus
16.	M. Arham	78.3	+3.3	Lulus
17.	Manda Alexandra	76.7	+1.7	Lulus
18.	Maya Nur Annisa	73.3	-1.7	Belum Lulus
19.	Meidina Pratiwi	71.7	-3.3	Belum Lulus
20.	Miftahul Rezky	70	-5	Belum Lulus
21.	Mila Sabela	63.3	-11.7	Belum Lulus
22.	M. Hanif	63.3	-11.7	Belum Lulus
23.	M. Yafi	65	-10	Belum Lulus
24.	M. Yodi	70	-5	Belum Lulus
25.	Nurghofar	73.3	-1.7	Belum Lulus
26.	Pranuju Laksono	78.3	+3.3	Lulus
27.	Rhania Ibrahim	75	0	Lulus
28.	Rizki Hilmi	75	0	Lulus
29.	Silla Diniyah	76.7	+1.7	Lulus
30.	Sukma Permana	75	0	Lulus
31.	Tri Sulistiyo Rini	60	-15	Belum Lulus
32.	Vicky Dwi	60	-15	Belum Lulus
33.	Widi Claudia	60	-15	Belum Lulus
34.	Yogi Adhy	60	-15	Belum Lulus
35.	M. Nur Salam	43.3	-31.7	Belum Lulus
	Rata-rata	66.3	-8.5	Dibawah KKM

Sumber: Data diolah peneliti

Pada tabel I.1 diatas dapat dilihat masih banyak siswa yang nilai pre-tes nya di bawah KKM; dimana nilai KKM pada pelajaran ekonomi adalah 75. Nilai rata-rata hasil belajar seluruh siswa masih dibawah nilai KKM 75. Kelas XI IIS 1 memiliki rata-rata nilai 66.3 dari KKM 75. Dari nilai rata-rata yang terlihat pada

tabel diatas, siswa yang memiliki nilai ≥ 75 berjumlah 10 orang, yang berarti tidak sampai setengah jumlah seluruh siswa yang ada di kelas. Maka hal ini harus mendapatkan perhatian yang besar dari guru sebagai pendidik untuk memfokuskan model pembelajaran di kelas sehingga menjadi bahan evaluasi agar tercapainya tujuan dari pembelajaran serta tujuan pendidik itu sendiri yakni tercapainya nilai ketuntasan minimum tiap siswa, selain itu, guru juga seharusnya melakukan pembelajaran yang tepat agar terjadi pencapaian mutu pendidikan.

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh kondisi yang kurang menguntungkan ini agar tidak berkelanjutan adalah dengan memberikan pandangan mengenai model pembelajaran yang kondusif sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Adapun Robert M. Gagne mengungkapkan bahwa:

hasil belajar dapat dikaitkan dengan terjadinya perubahan kepandaian, kecakapan, atau kemampuan seseorang, dimana proses kepandaian itu terjadi tahap demi tahap. Hasil belajar diwujudkan dalam lima kemampuan yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik, dan sikap.¹

Gagne juga menambahkan bahwa hasil belajar dapat diterima bila setiap individu yang belajar akan melewati tahap-tahap kemampuan pembelajaran. Yang pertama adalah keterampilan intelektual atau biasa dikenal dengan *intellectual skill* yakni kemampuan untuk berhubungan dengan lingkungan hidup dengan dirinya sendiri, seperti contohnya mengenal konsep dari huruf, kata dan kalimat. Setelah individu dapat menguasai keterampilan intelektual, maka tahap selanjutnya adalah ranah kognitif, dalam ranah kognitif ini, seseorang individu

¹ Hasibuan, Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*. (Bandung; PT. Rosda, 2012), h. 20

akan menangani aktivitas belajarnya dengan berpikir sendiri. Ketika individu tersebut telah menggunakan strateginya dalam ranah kognitif, ia pun lanjut ke tahap pengetahuan verbal, yakni mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk lisan maupun tulisan. Ketika individu mencoba untuk menuangkan secara verbal, hal ini dapat menghasilkan data maupun fakta. Selanjutnya, data atau fakta yang dimiliki individu ini akan disalurkan dalam kegiatan rangkaian gerak tertentu, seperti contoh siswa Sekolah Dasar (SD) menghitung sederhana dengan menggerakkan jari-jarinya. Adapun tahap puncak yakni menampilkan sikap individu tersebut. Dengan kata lain, individu yang telah belajar dan mengetahui hal baru akan menjadi kemampuannya dalam bertindak.

Menurut Slameto, hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor, diantaranya:

- (1) Faktor Internal, merupakan faktor yang berada dalam diri pembelajar itu sendiri. Seperti: kesehatan, minat, bakat, motivasi, kematangan
- (2) Faktor Eksternal, merupakan faktor yang berada dari luar diri pembelajar. Seperti: keluarga, sekolah, atau lingkungan pembelajaran.²

Berkaitan dengan konteks pembelajaran, aspek-aspek yang dapat mempengaruhi hasil belajar tersebut kembali diperjelas oleh Slameto, yakni “meliputi metode pembelajaran, relasi antara pembelajar, keadaan gedung, dan/atau pemberian tugas.”³ Berdasarkan pada beberapa faktor pengaruh di atas, desain model yang digunakan dalam proses pembelajaran merupakan hal pokok yang harus diperhatikan. Maksudnya, untuk memperoleh pengaruh positif terhadap hasil sebuah pembelajaran hendaknya setiap model pembelajaran yang

² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003) h. 58

³ Slameto, *op.cit.*, h. 60

digunakan memiliki fungsi terhadap aktivitas pembelajar. Misalnya: diskusi, sosiodrama, kerja kelompok, pekerjaan perpustakaan, dan laboratorium.

Ketika peneliti melakukan pra penelitian di sekolah yang akan diteliti, umumnya model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru yaitu model pembelajaran konvensional dengan ceramah. Metode pembelajaran ceramah berdampak kepada suasana belajar siswa menjadi kaku, jenuh, dan membosankan. Sedangkan masih banyak model pembelajaran yang bisa guru terapkan pada kompetensi dasar pasar modal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti berinisiatif mencari alternatif penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut pemikiran Komalasari,

salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.⁴

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti perlu mengadakan penelitian yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi dengan model pembelajaran yang lebih inovatif. Sehingga peneliti memilih judul: Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IIS 1 DI SMA NEGERI 4 Jakarta (Penelitian Tindakan Kelas Pada Pembelajaran Ekonomi)

⁴ Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. (Bandung : Refika Aditama. 2011) h. 80

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana hasil belajar dalam pembelajaran Ekonomi siswa kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 4 Jakarta?
- b. Bagaimana model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 4 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan untuk memfokuskan penelitian, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu masalah peningkatan hasil belajar siswa kelas XI yang dilaksanakan di SMA Negeri 4 Jakarta dan dilakukan pada tahun ajaran 2015/2016.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini dirumuskan dalam:

- a. Apakah penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XI IIS 1 di SMA Negeri 4 Jakarta?

E. Kegunaan Penelitian

1. Bagi peneliti

Menjadi sumber informasi dan pengetahuan dalam mengkaji model pembelajaran *Role Playing*. Dapat menjadi peluang bagi peneliti lain untuk meneliti lebih mendalam.

2. Bagi guru

Dengan mengetahui manfaat dan kelebihan dari model pembelajaran *Role Playing* menjadikan hasil penelitian ini sebagai patokan peningkatan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan dan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* di ruang kelas.

3. Bagi siswa

Dengan adanya model *Role Playing*, siswa mendapatkan pengalaman langsung mengenai kompetensi dasar yang diberikan dan hendaknya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.