

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi dasar dalam menumbuh kembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran. Tujuan pendidikan adalah membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi 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.

Belajar mengajar merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Interaksi bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dimulai. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pencapaian tujuan pendidikan itu.

Dalam proses belajar mengajar didalam kelas, tugas guru yang sebagian besar terjadi di dalam kelas adalah membelajarkan siswanya dengan menyediakan kondisi belajar yang optimal. Menyadari tugas guru yang dituntut untuk

mengupayakan situasi yang dapat meningkatkan perhatian siswa, membangkitkan dan memelihara serta mendorong aktifitas siswa, maka upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru untuk menciptakan situasi tersebut adalah dengan menggunakan metode – metode pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif. Salah satu diantara metode pembelajaran yang dianggap efektif dan kreatif adalah belajar aktif (*active learning*).

Belajar aktif merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif, dengan menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan masalah, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka ketahui ke dalam persoalan yang ada dalam kehidupan nyata (Hisyam Zaini, 2008:14).

Banyak sekali metode belajar aktif yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Namun tidak semua materi ajar diberikan dengan menggunakan metode belajar aktif yang sama, agar tidak membosankan peserta didik. Hal ini juga karena tidak semua metode belajar aktif sesuai dengan materi ajar yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, alangkah baiknya jika guru menyiapkan metode – metode belajar aktif yang berbeda pada setiap sub pokok bahasan materi ajar. Seperti pada sub pokok bahasan pasar modal dalam, agar siswa dapat lebih mengerti dan memahami fungsi serta peran pasar modal. *Role playing* merupakan suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan – tujuan pendidikan yang spesifik (Hisyam, Dkk:2008:98).

Penerapan metode *role playing* yang sesuai dengan cara dan prinsip yang tepat, akan dapat mencapai beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar mengajar tersebut, seperti meningkatkan minat belajar sehingga menjadikan peserta didik berprestasi dengan baik. Namun demikian masih

terdapat guru yang masih menerapkan sistem pembelajaran konvensional yang dalam proses pembelajarannya tersebut hanya menggunakan metode ceramah dan latihan soal. Hal ini membuat siswa menjadi pasif dalam menerima materi ajar dan cenderung menjadikan suasana belajar kaku, monoton dan kurang menggairahkan, sehingga siswa kurang aktif dan tidak bersemangat dalam belajar. Hal tersebut dapat mengurangi minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi yang merupakan syarat awal yang harus dimiliki setiap orang sebelum belajar karena tanpa minat keberhasilan sulit dicapai (Suhartin, 1983: 58).

Pada setiap mata pelajaran tentu saja diperlukan minat dan perhatian peserta didik. Namun, karena selain metode yang konvensional terdapat beberapa mata pelajaran yang oleh kebanyakan peserta didik dianggap sulit dan menjenuhkan, satu diantaranya mata pelajaran ekonomi.. Pada pelajaran ekonomi aktifitas siswa sangat diperlukan, karena pelajaran ekonomi tidak hanya dituntut mendengar atau menghitung, tetapi dituntut untuk mengaplikasikan materi yang diterimanya, dalam bentuk menganalisis peran pasar modal, lembaga penunjang pasar modal, instrument, mekanisme transaksi dan investasi di pasar modal. Jadi dalam hal ini siswa dituntut lebih aktif dan kreatif.

Dari informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran ekonomi bahwa selama ini dalam kegiatan pembelajaran ekonomi di SMA Kemala Bhayangkari masih menggunakan metode belajar konvensional yaitu metode ceramah yang sekali – kali divariasikan dengan metode lain seperti latihan soal, diskusi, dan tanya jawab. Metode ini memposisikan siswa sebagai objek pembelajaran dan

guru sebagai pusat kegiatan belajar. Rangkuman nilai ulangan harian ekonomi semester II tahun 2015/2016 adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Nilai ulangan tengah semester kelas XI IIS di SMA Kemala Bhayangkari semester II tahun 2015/2016

No	Kode Peserta	Nama Peserta	Nilai ulangan
1	141510012	Amalia Rahayu	60.00
2	141510013	Azhar Fatin	68.00
3	141510014	Cyndy Yulianto	68.00
4	141510016	Erika Septia	64.00
5	141510017	Herlan Iswadi	72.00
6	141510018	Linda Nuraeni	52.00
7	141510019	M. Afirzal	68.00
8	141510020	Mega Sherina	76.00
9	141510022	Muhamad Icksan Putra	60.00
10	141510024	Nisa Ayu B	68.00
11	141510026	Nurul Yuriani	56.00
12	141510028	Revita Puspa Dewita	68.00
13	141510029	Richard	68.00
14	141510030	Riska Nurul	28.00
15	141510031	Shifa Oktavianti	48.00
16	141510032	Siska Septiani	64.00
17	141510034	Stefany Fransisca	56.00
18	141510035	Sahrul Rohman	40.00
19	141510036	Vira Anastasya R	60.00
20	141510037	Widy Anyssa	56.00
21	141510041	Risma Nur'adna	44.00

Dari hasil ulangan tengah semester diatas, pada kelas XI IIS terdapat 93.55% atau 20 siswa. yang nilainya masih dibawah nilai KKM yaitu Kriteria Ketuntasan Minimum Mata Pelajaran. KKM yang terdapat pada SMA Kemala Bhayangkari Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Pelajaran 2015 / 2016 adalah 72.

Hal ini membuktikan bahwa metode konvensional kurang mendukung dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Ekonomi.

Apabila dalam proses pembelajaran ekonomi dibuat menyenangkan, dimana penggunaan metode belajar yang tepat dan dapat membangkitkan minat serta pemahaman siswa pada ekonomi, maka siswa akan merasa lebih senang dan tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga tidak ada lagi keluhan tentang kurangnya minat dan rendahnya hasil belajar ekonomi siswa.

Berdasarkan data hasil observasi dan asumsi bahwa bila pembelajaran dilakukan pada situasi yang menyenangkan, peneliti mengajukan judul penelitian pada skripsi ini: **“PENGARUH METODE BELAJAR *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SMA KEMALA BHAYANGKARI KELAS XI IIS TAHUN AJARAN 2015-2016”**

1.2 Identifikasi Masalah

1. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional.
2. Siswa mendapatkan hasil ulangan yang rendah.
3. Guru kurang pengayaan terhadap materi ajar sehingga siswa mengingat materi dengan teks book.
4. Fasilitas dalam proses kegiatan belajar mengajar kurang memadai.

1.3 Rumusan dan Batasan Masalah

1.3.1 Rumusan Masalah

Untuk memudahkan penelitian diperlukan rumusan masalah yang jelas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini :

- 1) Bagaimana pelaksanaan metode *role playing* dalam pelajaran ekonomi di kelas XI IIS SMA Kemala Bhayangkari?
- 2) Bagaimana hasil belajar siswa pada sub pokok bahasan pasar modal di kelas XI IIS SMA Kemala Bhayangkari Tahun Ajaran 2015 - 2016?
- 3) Berapa besar pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada sub pokok bahasan pasar modal di kelas XI IIS SMA Kemala Bhayangkari tahun ajaran 2015 – 2016?

1.3.2 Batasan Masalah

Dengan luasnya masalah yang timbul dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas, maka dalam penelitian ini perlu diadakan pembatasan masalah agar tidak terjadi perbedaan dalam penafsiran. Sehingga peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

- 1) Objek penelitian adalah siswa kelas XI di SMA Kemala Bhayangkari semester genap.
- 2) Waktu penelitian adalah tahun ajaran 2015/2016
- 3) Fokus penelitian adalah metode *role playing* pada mata pelajaran pasar modal dan hasil belajar siswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah pada penelitian ini, peneliti memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan pelaksanaan metode *role playing* dalam pelajaran ekonomi di kelas XI IIS SMA Kemala Bhayangkari.
2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada sub pokok bahasan pasar modal di kelas XI IIS SMA Kemala Bhayangkari Tahun Ajaran 2015 – 2016.
3. Mengungkapkan sejauh mana pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada sub pokok bahasan pasar modal di kelas XI IIS SMA Kemala Bhayangkari tahun ajaran 2015 – 2016.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian meliputi manfaat secara praktis dan manfaat secara teoritis.

1. Manfaat secara praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, bagi guru, dan bagi lembaga terkait. Bagi siswa penelitian ini diharapkan siswa dapat belajar bersosialisasi, meningkatkan minat belajar, dan dapat berinteraksi lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta siswa dapat belajar untuk mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk mengadakan variasi belajar untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

2. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kelangsungan ilmu pendidikan, khususnya penerapan metode belajar siswa aktif pada mata pelajaran ekonomi.

1.6 Definisi Operasional

Untuk memperjelas beberapa istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka penulis menguraikan sebagai berikut :

1. Menurut Hisyam, Dkk (2008:98), metode *role playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan – tujuan pendidikan yang spesifik.
2. Menurut Gagne dan Dric Coll dalam Rani Nurmaliah (2009: 15), hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan arti kata di atas, maka yang dimaksud dengan pengaruh metode belajar *role playing* terhadap Hasil belajar siswa pada sub pokok bahasan pasar modal kelas XI IIS SMA Kemala Bhayangkari dalam skripsi ini adalah manfaat apa yang timbul dari penerapan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif melalui kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. dimana siswa diminta untuk dapat mengklasifikasikan peran, mekanisme transaksi dan investasi dipasar modal.

