

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah sarana dan wahana yang strategis didalam perkembangan sumber daya manusia. Oleh karena itu pendidikan harus mendapat perhatian lebih. Berbagai usaha dilakukan oleh pengelola pendidikan untuk mengembangkan pendidikan di negara ini dalam rangka meningkatkan pemahaman belajar siswa dan mengoptimalkan sumber daya manusia.

Belajar bukanlah kegiatan menghafal dan bukan pula mengingat, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk, seperti pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapannya dan kemampuannya, daya reaksinya dan penerimanya, serta aspek lainnya yang ada pada individu tersebut.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan kegiatan membelajarkan peserta didik yang dinilai dari perubahan perilaku dan meningkatnya pengetahuan dan pengalaman pada diri peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru tidak lagi menjadi pusat pembelajaran tetapi menuntut siswa secara aktif melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman.

Pemahaman adalah bagaimana seseorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Pemahaman dapat diartikan sebagai suatu cara pembelajaran yang menekankan pada suatu konsep materi.

Berdasarkan pengamatan di MAN 3 Kota Tasikmalaya mengenai ranah kognitif pada aspek pemahaman siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi masih rendah, sebagian besar nilai siswa masih dibawah KKM yaitu sebesar 75. Hal ini banyaknya siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran ekonomi.

Rendahnya tingkat pemahaman siswa dapat dilihat dari hasil penilaian tengah semester (PTS) Kelas X MAN 3 Kota Tasikmalaya. Pada Tabel 1.1.

**Tabel 1.1**  
**Data Rata-rata Penilaian Tengah Semester 1**  
**Tahun Pelajaran 2018/2019**  
**Kelas X MAN 3 Kota Tasikmalaya**

No	Kelas	KKM	Nilai
1.	X IIS	75	71
2.	X MIA	75	60
3.	X IIK	75	68

Sumber : Data Penilaian Tengah Semester 1 Kelas X

Dari Tabel diatas dapat dilihat bahwa kemampuan pemahaman siswa kelas X masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata penilaian tengah semester 1 masih rendah atau di bawah KKM.

Masalah masih rendahnya kemampuan pemahaman ini dikarenakan lemahnya proses pembelajaran. Melalui pengamatan di kelas X MAN 3 Kota Tasikmalaya pembelajaran yang dilakukan di kelas masih bersifat *teacher oriented* guru cenderung menggunakan metode ceramah yang disertai dengan latihan dan tugas-tugas. Dengan menggunakan metode ceramah siswa hanya difasilitasi untuk mengetahui sebanyak-banyaknya, sehingga siswa akan terbiasa dengan menghafal. Dengan menghafal siswa tidak dapat menjelaskan dengan bahasanya sendiri sehingga akan mudah cepet lupa. Selain itu proses pembelajaran yang tidak melibatkan siswa untuk ikut aktif akan menyebabkan siswa cepat bosan dan tidak fokus, hal

ini merupakan penyebab rendahnya kemampuan pemahaman siswa. Untuk memperoleh pemahaman yang baik, maka guru memerlukan inovasi dalam proses pembelajaran.

Dari pernyataan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman pelajaran ekonomi siswa kelas X IIS masih rendah. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut perlu digunakan suatu pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam belajar ekonomi agar bisa mengembangkan pemahamannya.

Berdasarkan uraian diatas, model yang tepat untuk alternatif pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran role playing dengan menggunakan alat peraga yang didesain untuk meningkatkan kemampuan pemahaman mata pelajaran ekonomi.

Model pembelajaran role playing merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Alat peraga dalam proses pembelajaran sangat penting karena ketika peserta didik memahami materi – materi pelajarannya akan mudah dan cepat dipahami.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka judul penelitian ini adalah: **“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERAGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN SISWA (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS MAN 3 Kota Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2018/ 2019)”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun dari latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan pemahaman siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang memperoleh model pembelajaran role playing dengan menggunakan alat peraga sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan pemahaman siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang memperoleh model pembelajaran langsung sebelum dan sesudah perlakuan?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang model pembelajaran role playing dengan menggunakan alat peraga dengan model pembelajaran langsung sesudah perlakuan?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang model pembelajaran role playing dengan menggunakan alat peraga sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang memperoleh model pembelajaran langsung sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang memperoleh model pembelajaran role playing dengan menggunakan alat peraga dengan model pembelajaran langsung sesudah perlakuan.

## **1.4 Manfaat penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan di bidang pendidikan ekonomi dan meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran role playing dengan menggunakan alat peraga untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran ekonomi.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

#### **1. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dalam upaya meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terutama dengan menggunakan model pembelajaran role playing dengan menggunakan alat peraga, serta dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif, efisien dan menarik.

#### **2. Bagi Siswa**

Memberikan stimulasi kepada siswa bahwa belajar menggunakan model pembelajaran role playing dengan menggunakan alat peraga akan mudah dipahami dan menyenangkan.

#### **3. Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif, sehingga dapat membantu siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan.

#### **4. Bagi Peneliti**

Untuk peneliti sendiri, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan penelitian dan sumber inspirasi.