

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi kehidupan umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individual sehingga tercapai pola hidup pribadi sosial yang memuaskan. Pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak yang sedang mengalami perkembangan untuk mengalami kedewasaannya. Dalam hal ini kualitas pendidikan dipengaruhi oleh penyempurnaan sistematis terhadap seluruh komponen pendidikan seperti peningkatan kualitas, kurikulum yang disempurnakan, sumber belajar, sarana dan prasarana yang memadai dan kebijakan pemerintah setempat. Sesuai dengan Pasal 1 Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), 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 (Darmaningtyas, 2004: 235).

Proses pendidikan bertujuan untuk merubah tingkah laku dan sikap siswa dengan tujuan kognitif, afektif dan psikomotor. Proses ini merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pendidikan. Pada system pendidikan yang hanya mengembangkan salah satu ranah yaitu kognitif, afektif, atau bahkan ranah psikomotor saja tidak akan dapat menghasilkan lulusan yang profesional. Dengan tingginya ranah kognitif dan psikomotorik seseorang tanpa dibekali dengan ranah afektif (sikap) maka siswa tidak akan mampu memanfaatkan kemampuannya dengan optimal.

Ketiga aspek tersebut saling berkaitan antara satu samalainnya. Tujuan pendidikan menjadi dasar dalam mendesain metode pembelajaran yang digunakan agar pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat optimal. Dalam hal meningkatkan kreatifitas, keterampilan dan etos kerja yang profesional yang paling berperan adalah pendidikan kejuruan, bentuknya adalah sekolah menengah kejuruan (SMK). SMK ini bertujuan untuk mencetak lulusan-lulusan yang siap kerja di dunia kerja. Selain itu SMK sebagai jenjang pendidikan yang berfungsi mencetak tenaga kerja harus mengutamakan mutu, untuk itu mutu pendidikan di SMK harus terus ditingkatkan. Peningkatan mutu pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif, artinya proses pembelajaran dapat berjalan secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kendatipun demikian masih terdapat berbagai macam faktor yang menjadi penyebab kegagalan tercapainya suatu tujuan pendidikan.

Berdasarkan obsevasi yang telah di lakukan di kelas X SMK NEGERI 2 Gunungsitoli Tahun 2015, hasil belajar yang dicapai pada standar kompetensi

menerapkan kesehatan keselamatan kerja (K3) yang diajar dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak tercapai, berdasarkan sumber yang diperoleh dari guru mata diklat keselamatan kesehatan kerja (k3) dan pengamatan peneliti ditemukan beberapa masalah yaitu: (1) siswa lebih banyak menunjukkan sifat pasif dalam mengikuti pelajaran; (2) Dari jumlah 30 siswa pada kelas X Tkr, hanya 18 orang (60%) yang lulus dengan di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sedangkan 12 orang (40%) belum memenuhi KKM sesuai dengan yang ditetapkan SMK Negeri 2 Gunungsitoli yakni 70.

Hal ini disebabkan oleh metode mengajar kesehatan keselamatan kerja (k3) yang disajikan kurang tepat sehingga kurang menarik minat siswa untuk belajar kesehatan keselamatan kerja (k3). Berdasarkan hasil hasil angket, dan wawancara dengan beberapa orang siswa di SMK Negeri 2 Gunungsitoli diketahui bahwa metode mengajar yang sering dilakukan adalah ceramah, mencatat, mengerjakan soal dan pembelajaran hanya berlangsung satu arah, sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam belajar.

Pada kenyataannya, siswa menginginkan guru mengajar dengan model yang lebih bervariasi sehingga siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan dan mengasikkan. Siswa juga mengharapkan suasana kelas yang lebih rileks dan tidak kaku. Maka itu, menurut Glasser (1998), berkenaan dengan kompetensi guru, ada empat hal yang harus dikuasai guru, yaitu menguasai bahan pelajaran, mampu mendiagnosis tingkah laku siswa, mampu melaksanakan proses pembelajaran dan mampu mengevaluasi hasil belajar siswa. sehingga kegiatan belajar yang efektif dan efisien dapat berlangsung sesuai tujuan yang diharapkan.

Untuk mengatasi masalah di atas perlu diupayakan pemecahannya, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif, yang dapat meningkatkan minat, semangat, kemampuan untuk dapat bekerja sama dengan teman dengan memecahkan suatu permasalahan, dan kegembiraan siswa dengan sendirinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun model pembelajaran yang perlu dikembangkan yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam proses belajar adalah model pembelajaran *role playing*, dimana model pembelajaran ini dapat mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan melalui sistem penyajian bahan dengan cara memperlihatkan peragaan baik dalam bentuk uraian maupun kenyataan. Semuanya berbentuk tingkah laku dalam hubungan sosio yang kemudian diminta beberapa siswa untuk memerankannya. Model ini sangat cocok diterapkan pada mata pelajaran keselamatan kesehatan kerja (k3) karena dalam mata pelajaran keselamatan kesehatan kerja (k3) banyak materi yang harus di perankan (diperagakan). Seperti yang dikatakan sudjana (2003) mengatakan bahwa *role playing* adalah untuk merangsang peserta didik dan menemukan kesempatan bersama tentang ketepatan, kekurangan dan pengembangan peran-peran yang dialami dan diamati. Lebih lanjut Hamzah B.Uno (2004), mengatakan bahwa model pembelajaran *role playing* adalah membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Model pembelajaran *role playing* ini juga dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti pelajaran, serta dapat mengkaitkan setiap materi atau topik pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian pembelajaran

selain menarik, juga akan dirasakan sangat dibutuhkan oleh setiap siswa karena apa yang dipelajari dirasakan langsung manfaatnya.

Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam penelitian ini adalah dengan melibatkan guru bidang studi pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga siswa dapat lebih terarah, menginformasikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran kepada siswa dapat lebih terarah dengan model pembelajaran *role playing*, dan melakukan persiapan yang matang dalam menerapkan model pembelajaran *role playing*.

Atas dasar penjelasan tersebut diatas maka peneliti mengajukan judul penelitian:” perbedaan hasil belajar siswa pada standar kompetensi menerapkan keselamatan kesehatan kerja (K3) yang diajar dengan model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *student teams-achievement division (STAD)* pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Gunungsitoli Tahun Ajaran 2015/2016.

B. Identifikasi Masalah

Berbagai kendala yang berhasil diidentifikasi dari latar belakang di atas, yang dihadapi pada pelaksanaan pembelajaran selama ini antara lain :

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran keselamatan, kesehatan kerja (k3) masih rendah.
2. Metode pembelajaran kurang bervariasi.
3. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran keselamatan, kesehatan kerja (k3).
4. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
5. Bagaimana metode mengajar yang digunakan guru untuk mengajar.

6. Bagaimana fasilitas keselamatan, kesehatan kerja yang ada di sekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa pernyataan yang timbul dalam identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada:

1. Metode mengajar yang diterapkan oleh guru dikelas *role playing* dan *student teams achievement divisions (STAD)*.
2. Masalah hasil belajar Keselamatan, Kesehatan Kerja (K3) berupa data, dengan hasil belajar posttest yang diperoleh siswa Di Kelas X Teknik Kendaraan Ringan SMK Negeri 2 Gunungsitoli.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Apakah ada perbedaan hasil belajar yang berarti siswa yang di ajarkan dengan model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *student teams achievement divisions (STAD)* pada kompetensi dasar keamanan,keselamatan dan kesehatan kerja Di SMK Negeri 2 Gunungsitoli 2015/2016?.”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *student teams achievement divisions (stad)* pada materi Pengenalan bahaya pada area kerja dan tindakan pengontrolan yang tepat dan penggunaan pakaian

pengaman/alat pelindung diri kerja Di Kelas X SMK Negeri 2 Gunungsitoli
Tahun Ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat di jadikan sebagai berikut:

1. Sebagai pedoman bagi peneliti sebagai calon guru permesinan dalam melaksanakan pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* untuk nantinya diterapkan dilapangan.
2. Bahan informasi hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* Di kelas X SMK Negeri 2 Gunungsitoli.
3. Sebagai bahan pertimbangan untuk peneliti selanjutnya.