

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan akan melahirkan manusia-manusia yang akan menjadi motor penggerak kemajuan dan perkembangan suatu bangsa. Indonesia merupakan negara berkembang yang terus meningkatkan kualitas sumber daya manusianya agar tujuan bangsa dapat tercapai. Tujuan dari pendidikan adalah mengubah atau mengembangkan perilaku sesuai yang diinginkan. Tujuan pendidikan dapat dicapai melalui lembaga formal yakni sekolah. Melalui sekolah, siswa akan mendapat atau mengalami perubahan perilaku sesuai dengan proses pembelajarannya.

Dalam mencapai tujuan pendidikan, guru memegang peranan penting dalam keberhasilan siswa. Walaupun perangkat pembelajaran sudah lengkap. Namun apabila guru tidak mampu dalam proses pembelajaran, maka siswa tidak pula akan mencapai hasil yang diinginkan. Kemampuan seorang guru dalam proses pembelajaran merupakan modal utama untuk memotivasi siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Banyak faktor lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor yang berasal dari luar siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa yaitu kemampuan

intelegensi, sikap dan minat. Faktor yang berasal dari luar siswa yaitu lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat.

Dalam proses pembelajaran di sekolah sering dijumpai banyak masalah. Permasalahan yang paling sering terjadi adalah cara mengajar guru yang masih kurang bervariasi, dan cenderung menggunakan metode *konvensional*. Pada kondisi seperti ini siswa akan merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya berkurangnya hasil belajar siswa. Padahal guru merupakan salah satu kunci dalam keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Guru dituntut mampu menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Selain itu pengaruh model pembelajaran yang kurang menarik dimana siswa hanya mendengarkan dan bertanya jika diberikan kesempatan tanpa memberikan ruang untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa tidak mampu mengoptimalkan kemampuannya yang sangat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Sehubungan dengan masalah-masalah di atas, maka sebaiknya seorang guru harus bisa menggunakan model pembelajaran yang tepat. Untuk itu guru mempunyai kewajiban dalam mengatasi masalah tersebut, guru harus mampu mendorong semangat siswa untuk belajar, sehingga siswa tertarik dan mampu mencapai kriteria kelulusan minimal yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bidang studi di SMK Swasta Pembangunan Galang, khususnya pada mata pelajaran Mengelola Pertemuan Rapat merupakan pelajaran yang kurang menyenangkan karena guru hanya cenderung menggunakan metode *konvensional* (terpusat) sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi seperti itu dapat dilihat dari hasil belajar siswa semester genap pada TP. 2009/2010 dari 52 siswa hanya 40,3 % atau 21 siswa yang mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 65, pada TP. 2010/2011 dari 63 siswa hanya 41,2 % atau 26 siswa yang mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70 dan pada TP.2011/2012 dari 51 siswa hanya 40,3 % atau 21 siswa yang mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 70.

Dengan keadaan di atas, maka perlu diadakan inovasi strategi belajar yang diharapkan lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu guru sebagai sentral dalam pengembangan pendidikan, maka guru harus merencanakan, mengorganisasikan, mengelola proses belajar sedemikian rupa sehingga bahan ajar yang diberikan dapat diserap dan dimiliki siswa dengan baik. Guru harus dapat mendesain pengajaran dengan baik dan dapat menerapkan strategi atau pendekatan pengajaran yang sesuai. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *role playing* atau bermain peran adalah model yang cocok untuk membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran. Model ini menggunakan imajinasi dan penghayatan siswa dalam proses pemahaman materi.

Seluruh siswa akan dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama dengan siswa yang lain hingga berhasil. Permainan ini akan memberikan pengalaman langsung kepada siswa mengenai materi yang sedang mereka pelajari sehingga akan lebih mudah dalam penguasaan materi tersebut. Bermain peran dapat membawa siswa untuk belajar dengan baik karena dalam pelajaran tersebut siswa merasa senang dan gembira selama proses belajar.

Siswa dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari sehingga diharapkan dapat menghayati kejadian yang diperankan dan antusias mereka terhadap mata pelajaran Mengelola Pertemuan Rapat dapat meningkat. Model *role playing* ini sangat banyak melibatkan siswa untuk lebih kreatif dan beraktivitas dalam pembelajaran, sehingga akan menciptakan suasana yang menyenangkan dan meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini akan dikemas dengan suatu teknik eksperimen, sehingga peneliti akan melihat apakah dengan adanya model pembelajaran *role playing*, aktivitas dan respon siswa SMK Swasta Pembangunan Galang kelas XI dapat meningkat sehingga diperoleh hasil belajar yang memuaskan dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *konvensional* yang biasa dilakukan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Mengelola Pertemuan Rapat Kelas XI AP SMK Swasta Pembangunan Galang T.P 2012/2013”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *konvensional* yang sering digunakan guru cenderung monoton dan tidak bervariasi sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar!
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran mengelola pertemuan rapat karena masih banyak siswa yang belum mencapai Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran mengelola pertemuan rapat?

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah yang akan diteliti agar pembahasan nantinya tidak terlalu meluas. Maka peneliti membatasi masalah yaitu: pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran mengelola pertemuan rapat kelas XI AP SMK swasta pembangunan galang T.P 2012/2013.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah : “ Apakah ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran mengelola pertemuan rapat kelas XI AP SMK swasta pembangunan galang T.P 2012/2013”.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran mengelola pertemuan rapat kelas XI AP SMK swasta pembangunan galang T.P 2012/2013.

1.6 Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti bekerja sama dengan guru mata pelajaran mengelola pertemuan rapat dalam mendesain perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*.

Model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran, dimana siswa dituntut untuk memerankan suatu peran yang berhubungan dengan materi pelajaran. Model dimulai dari guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan

ditampilkan, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM , guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang, memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan, masing-masing siswa berada dikelompok sambil diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok, masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, guru memberikan kesimpulan secara umum, evaluasi dan penutup.

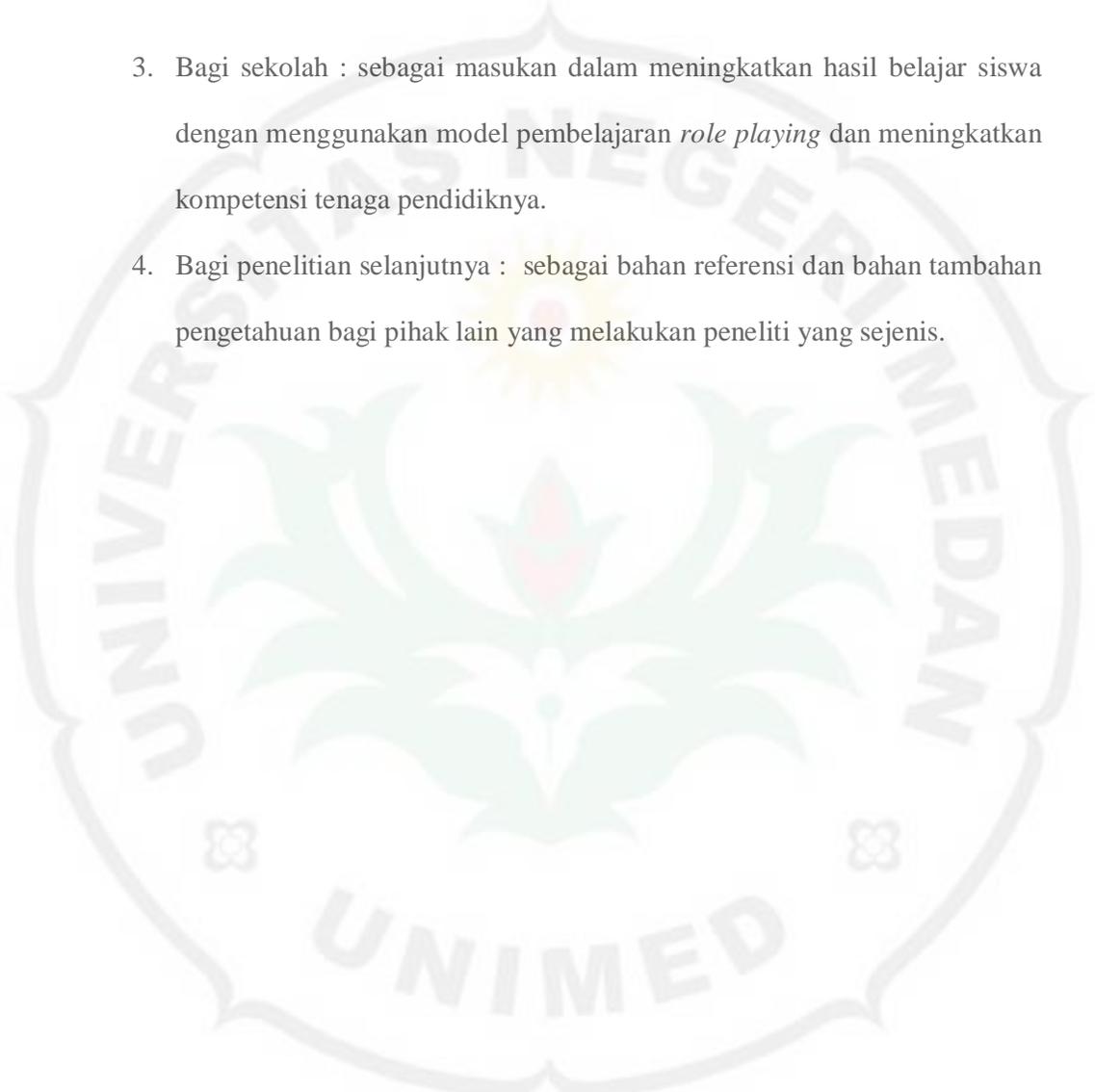
Model pembelajaran *role playing* adalah model pembelajaran yang menyenangkan dan dalam bentuk permainan dan dapat menumbuhkan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran dimana siswa dilatih untuk dapat lebih aktif dan kreatif dalam menghadapi suatu masalah.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti : untuk menambah pengetahuan dan sebagai masukan tentang pelaksanaan model pembelajaran *role playing* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi UNIMED : sebagai bahan referensi dalam mempersiapkan calon pendidik yang berkarakter dan kompeten.

3. Bagi sekolah : sebagai masukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan meningkatkan kompetensi tenaga pendidiknya.
4. Bagi penelitian selanjutnya : sebagai bahan referensi dan bahan tambahan pengetahuan bagi pihak lain yang melakukan peneliti yang sejenis.



THE
Character Building
UNIVERSITY