

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana utama dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan diselenggarakan untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan, mengembangkan potensi diri, dan membentuk kepribadian yang luhur. Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan harus dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul agar dapat memiliki daya saing di waktu mendatang.

Proses belajar mengajar tidak akan berjalan tanpa adanya guru. Guru merupakan unsur penting dalam kegiatan proses belajar mengajar. Meskipun kurikulum, sarana dan prasarana yang telah disiapkan dengan sebaik mungkin belum tentu memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa tanpa didasari keterampilan dan kemampuan guru dalam mengajar di dalam kelas.

Proses belajar mengajar yang monoton akan membuat siswa merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Maka dari itu, diperlukan adanya inovasi-inovasi baru yang berasal dari guru dalam proses belajar mengajar misalnya, cara guru mengajar maupun cara siswa mengikuti proses belajar mengajar.

Kemampuan antar siswa dalam menyerap pelajaran berbeda-beda, sebaiknya guru harus mampu mengenali tingkat kemampuan siswanya. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menemukan *alternative* dalam melakukan proses

belajar mengajar di kelas untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Guru merupakan faktor utama yang paling berperan karena gurulah yang merancang sekaligus menjadi pelaksana proses pembelajaran yang akan berlangsung di kelas sehingga guru harus memiliki model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan. Penentuan model pembelajaran untuk materi pembelajaran merupakan langkah yang penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Tetapi kenyataannya pembelajaran masih didominasi oleh guru, sedangkan siswa cenderung pasif dan hanya menunggu dan menerima materi serta informasi yang diberikan oleh guru. Hal ini menyebabkan kreativitas siswa tidak berkembang secara optimal.

Kreatif merupakan potensi yang ada disetiap manusia. Siswa yang kreatif adalah siswa yang dapat mempergunakan dan menggali potensi yang dimilikinya. Siswa kreatif mampu mengambil keputusan dengan bijak, mempunyai banyak gagasan dan ide baru, serta mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan dimana dia berada, dan juga dapat belajar menggunakan kemampuan sendiri.

Dalam proses belajar mengajar, setiap siswa memiliki potensi kreatif, tetapi perkembangannya berbeda-beda. Siswa yang kreativitasnya berkembang dengan baik maka cara belajarnya juga akan kreatif berbeda dengan siswa yang kreativitasnya kurang berkembang, maka cara belajarnya juga kurang kreatif. Untuk itu guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis, bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran melaksanakan keterampilan dasar komunikasi kelas X AP SMK Swasta Tunas Karya masih rendah. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada table berikut:

Tabel. 1.1
Daftar Nilai Ulangan Harian Melaksanakan Keterampilan Dasar
Komunikasi Siswa Kelas X AP 2

No	Tes	KKM	Siswa yang Mencapai KKM		Siswa yang Belum Mencapai KKM	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1	UH 1	75	16	53,33	14	46,67
2	UH 2		14	46,67	16	53,33
3	UH 3		13	43,33	17	46,67
Jumlah Siswa			30			
Rata-rata			47,77		48,89	

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan proses belajar mengajar yang tidak efektif. Guru hanya menggunakan model pembelajaran yang itu-itu saja atau disebut konvensional. Guru lebih banyak menjelaskan di depan dan kurang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar, siswa hanya mendengar, mencatat, dan menghafal. Akibatnya kreativitas siswa tidak berkembang dan menjadikan siswa cenderung pasif selama proses belajar mengajar. siswa yang pasif kreativitas belajarnya tidak berkembang dan potensi yang dimilikinya tidak akan muncul.

Sebagai alternatif untuk mendorong kreativitas siswa dalam belajar sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran melaksanakan keterampilan

dasar komunikasi maka peneliti menerapkan model *role playing*. Model *role playing* diterapkan pada mata pelajaran ini karena banyak materi yang harus dipraktikkan. Berhasil tidaknya tujuan pembelajaran dengan model *role playing* sangat bergantung pada kreativitas siswa dalam belajar. Dalam model ini siswa ikut berperan aktif dalam melakonkan perannya yang sesuai dengan materi yang dipelajari secara berkelompok. Hal ini akan dilakukan agar tujuan belajar yang diharapkan tercapai secara maksimal. Karena belajar tidak hanya dengan berteori, tetapi ada materi pelajaran yang memang harus dipraktikkan agar siswa dapat terlibat langsung dan lebih memahami pelajaran yang dipelajarinya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul : **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Swasta TUNAS KARYA Batang Kuis T.P 2015/2016”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
2. Kreativitas siswa dalam belajar masih rendah
3. Hasil belajar siswa yang masih rendah
4. Penggunaan model pembelajaran yang membosankan
5. Penerapan model *Role Playing* yang akan meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan, waktu, serta untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian ini maka, peneliti membatasi masalah pada pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* dan kreativitas siswa pada mata pelajaran melaksanakan keterampilan dasar komunikasi di kelas X AP SMK TUNAS KARYA Batang Kuis T.P 2015/2016.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah yaitu:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada mata pelajaran melaksanakan keterampilan dasar komunikasi kelas X AP SMK TUNAS KARYA Batang Kuis T.P 2015/2016?
2. Apakah ada pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran melaksanakan keterampilan dasar komunikasi kelas X AP SMK TUNAS KARYA Batang Kuis T.P 2015/2016?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* dan siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah) pada

mata pelajaran melaksanakan keterampilan dasar komunikasi kelas X AP SMK TUNAS KARYA Batang Kuis T.P 2015/2016.

2. Untuk mengetahui adanya pengaruh kreativitas siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran melaksanakan keterampilan dasar komunikasi kelas X AP SMK TUNAS KARYA Batang Kuis T.P 2015/2016.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini :

1. Untuk menambah pengetahuan, wawasan, kemampuan dan pengalaman bagi peneliti mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar keterampilan dasar komunikasi sehingga diterapkan dalam proses pembelajaran nantinya
2. Sebagai masukan bagi guru dan calon guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa
3. Sebagai bahan referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian lebih lanjut
4. Menjadi penyegaran bagi siswa dengan adanya model pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar