

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam menunjang kemajuan bangsa dan negara di masa depan, sehingga kualitas pendidikan dapat menentukan kualitas suatu Bangsa dan Negara. Tugas dunia pendidikan adalah melahirkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan responsif terhadap berbagai kemajuan. Begitu juga halnya dengan tugas guru selain membantu siswa memahami konsep-konsep materi pelajaran yang diberikan dan mengaplikasikan konsep-konsep tersebut, tetapi juga harus mampu menumbuhkan minat siswa terutama terhadap pelajaran yang diberikan dan mengajak siswa melihat keterkaitan bidang yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas demi memajukan negara ke arah yang lebih baik lagi. Peningkatan mutu pendidikan telah banyak dilakukan oleh setiap negara untuk memajukan negaranya melalui sistem pendidikan. Perkembangan sistem pendidikan di Indonesia dari waktu ke waktu selalu mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan persoalan pendidikan. Kurikulum 2013 merupakan langkah pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 merupakan lanjutan pengembangan Kurikulum berbasis kompetensi yang telah

dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.

Salah satu bidang yang dikelola dalam kurikulum SMK adalah listrik dan elektronika. Berdasarkan kurikulum Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas, 1999) SMK jurusan listrik dan elektronika memiliki tujuan untuk: (1) mempersiapkan peserta didik memasuki lapangan kerja serta dapat mengembangkan sikap profesional dalam lingkup keahlian elektronika, (2) mampu memilih karir, berkompetisi dan mampu mengembangkan diri dalam lingkup keahlian teknik listrik dan elektronika, (3) menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan pada saat ini dan masa yang akan datang, (4) menjadi warga negara yang produktif, adektif, dan kreatif. Salah satu lembaga pendidikan formal tersebut adalah SMK N 1 Percut Seituan, yang memiliki bidang keahlian Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik (TIPTL), dimana para lulusannya diharapkan memiliki keterampilan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan nasional memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan dan meningkatkan SDM yang memiliki kemampuan dalam bidang keteknikan. Berdasarkan Kurikulum 2013 SMK bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan pengetahuan kepribadian akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya.

Sekolah Menengah Kejuruan N 1 Percut Seituan adalah salah satu sekolah bidang keteknikan. Dari hasil observasi yang dilakukan dilapangan melalui wawancara singkat dengan ketua Jurusan Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga

Listrik (TIPTL) di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, bahwasanya fasilitas yang digunakan di sekolah tersebut telah memadai begitu juga laboratorium bengkel listrik, bengkel motor, dan juga kelas, namun sampai saat ini pembelajaran yang dilaksanakan khususnya untuk bidang studi Kompetensi Teknik Instalasi Pemanfaatan Teknik Listrik (TIPTL) masih menggunakan konvensional terfokus pada guru. Nilai yang di peroleh siswa pada mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik tahun ajaran 2015/2016 menunjukkan masih berada di bawah standar rata-rata yang di tetapkan oleh Depdiknas, dimana nilai KKM untuk mata diklat produktif yaitu sebesar 70. Sementara itu, nilai (DKN) siswa kelas X (TIPTL) untuk mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik pada tahun jaran 2015/2016 hanya sebesar 68,78.

Kompetensi Dasar dan Pengukuran Listrik merupakan salah satu mata diklat yang diajarkan pada jenjang pendidikan menengah kejuruan khususnya pada bidang Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik (TIPTL) di SMK N 1 Percut Sei Tuan. Berdasarkan pengamatan penulis yang ditindak lanjuti dengan guru mata pelajaran Pekerjaan Dasar dan Pengukuran Listrik di sekolah ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan selama ini masih berorientasi pada pola pembelajaran yang lebih banyak didominasi guru. Berdasarkan observasi beberapa permasalahan yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu di lihat dari kondisi yang terjadi di kelas di antaranya di sebabkan penggunaan model yang ceramah dan kurang menarik, selama proses pembelajaran, guru mendominasi kelas sehingga menjadikan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Guru dalam mengantisipasi masalah ini dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajarnya, menumbuhkan kembali minat siswa dalam belajar. Pengertian ini mengandung makna bahwa guru hendaknya mampu menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan, menemukan, menyelidiki, dan mengungkap ide siswa sendiri, serta melakukan proses penilaian yang berkelanjutan untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang optimal.

Dengan kata lain diharapkan kiranya guru mampu meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa. Dalam meningkatkan potensi keterampilan siswa dibidangnya, diperlukan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, salah satu pembelajaran yang inovatif adalah dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif *Role Playing* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi hasil belajar mengajar. Model pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan kecerasan secara optimal. Metode pembelajaran yang sering di pakai dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah sangat mempengaruhi kondisi siswa. Hal ini juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pembelajaran yang efektif dapat menumbuhkan semangat belajar dan memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang di pelajari. Usaha guru untuk mencapai tujuan pembelajaran antara lain memilih model yang tepat, sesuai materinya dan menunjang terciptanya kegiatan belajar mengajar yang kondusif. Berbagai macam model mengajar yang ada, tidak ada satu model pun yang di anggap paling baik di antara model-model yang lain. Tiap

model mempunyai karakteristik tertentu dengan segala kelebihan dan kelemahan masing-masing. Suatu model mungkin baik untuk suatu tujuan tertentu, pokok bahasan maupun situasi kondisi tertentu, tetapi mungkin tidak tepat untuk situasi yang lain. Demikian pula suatu model yang di anggap baik untuk suatu pokok bahasan yang di sampaikan oleh guru tertentu, terkadang belum tentu berhasil dibawakan guru yang lain.

Slameto (2010:76), bahwa “Belajar yang efektif dapat tercapai apabila dapat menggunakan strategi belajar yang tepat. Strategi belajar di perlukan untuk dapat mencapai hasil yang semaksimal mungkin”. Dari pernyataan di atas dapat di ketahui bahwa dalam memilih model pembelajaran juga harus di sesuaikan dan digunakan dengan tepat agar pembelajaran yang di inginkan dapat tercapai dengan efektif. Oleh karena itu di sini guru di tuntutan untuk dapat memilih model apa yang cocok untuk di terapkan kepada anak didiknya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan didalam pembelajaran adalah model pembelajaran bermain peran atau *Role Playing* dengan berbanding model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Menurut Arum suryaningtyas (2014:88) mengatakan metode *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang mencoba mengeksplorasi hubungan interaktif antara guru dan siswa, siswa dan guru maupun antar siswa dengan cara memperagakan dan mendiskusikan sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasikan perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Metode *Role Playing* dapat menggali kemampuan siswa dalam bekerjasama, berkomunikasi, dan bersosialisasi.

Guru bertindak sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran yang merancang pemeranan, mempersiapkan peralatan, dan menciptakan suasana yang tepat agar *Role playing* dapat berlangsung dengan optimal. Selain itu aktivitas siswa juga diperlukan pada saat mengamati dan melakukan kegiatan diskusi untuk menganalisis materi pembelajaran yang disampaikan melalui kegiatan *Role Playing* diharapkan dapat menumbuhkan daya tarik siswa dalam mengikuti pelajaran, menjalin interaksi yang baik antara guru dan siswa, siswa dan guru maupun antar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Sementara itu, model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Ratumanan dalam Trianto (2011 : 92) mengatakan pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya.

Menurut Arends dalam Trianto (2011 : 93), berbagai pengembangan pengajaran berdasarkan masalah telah memberikan model pengajaran itu memiliki karakteristik sebagai berikut : 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah; 2) berfokus pada keterkaitan antar disiplin; 3) Penyelidikan autentik; 4) Menghasilkan produk dan memamerkannya; dan 5) Kolaborasi. Berdasarkan karakter tersebut, pembelajaran berdasarkan masalah memiliki tujuan: 1) membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah; 2) Belajar peranan orang dewasa yang autentik; dan 3) Menjadi pembelajar yang mandiri, Trianto (2011 : 94).

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Pembelajaran Kooperatif *Role Playing* Dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Siswa Kelas X Teknik Instalasi Pemanfaatan Tenaga Listrik (TIPTL) di SMK N 1 Percut Sei Tuan”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkenaan dengan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Mengapa hasil belajar dasar dan pengukuran listrik di kelas X TIPTL kurang maksimal?
2. Adakah perbedaan hasil belajar Dasar dan Pengukuran Listrik yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan *Problem Based Learning* (PBL)?
3. Apakah hasil belajar Dasar dan Pengukuran Listrik yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* lebih tinggi dibanding dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap siswa kelas X di SMK N 1 Percut Sei Tuan?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan keterbatasan penulis dalam hal kemampuan waktu dan dana, maka penulis membatasi masalah yang bertujuan

agar permasalahan lebih terarah dan jelas, dalam hal ini penulis membatasi masalah yaitu:

1. Model pembelajaran yang diteliti adalah model pembelajaran *Role Playing* dan *Problem Based Learning* (PBL).
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar Dasar dan Pengukuran Listrik dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan *Problem Based Learning* (PBL) kelas X TPTL SMK N 1 Percut Seituan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

“Apakah ada perbedaan hasil belajar Dasar dan Pengukuran Listrik yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dan *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran dasar dan pengukuran listrik siswa kelas X TIPTL SMK N 1 Percut Seituan Tahun Ajaran 2019/2020”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang akan diteliti tersebut, adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang diajarkan dengan model pembelajaran *Role playing* dan *Problem Based Learning* (PBL) terhadap siswa kelas X TIPTL SMK N 1 Percut Seituan Tahun Ajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat Teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat :

1. Menambah pengetahuan khususnya tentang teori-teori yang berkaitan dengan model pembelajaran *Role playing* dan *Problem Based Learning* (PBL), serta pengaruhnya terhadap hasil belajar.
2. Memperluas wawasan penulis akan hakekat mengajar yang efektif dan efisien.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan bandingan untuk penelitian lanjutan terhadap variabel-variabel yang relevan.

Sedangkan manfaat praktis yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Sebagai informasi bagi sekolah dan kepala sekolah dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik di SMK N 1 Percut Seituan.
2. Sebagai masukan dan dasar pemikiran guru dan calon guru untuk dapat memilih model pembelajaran alternatif yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan materi Dasar dan Pengukuran Listrik.
3. Membantu siswa dalam proses belajar.
4. Sebagai usaha agar siswa lebih tertarik dan dapat lebih memahami pembelajaran dengan cepat.
5. Memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar akan lebih baik.

6. Bagi peneliti sebagai calon pendidik, dapat menjadi bahan acuan dan bekal untuk terjun ke dunia pendidikan
7. Sebagai bahan pengembangan bagi penelitian selanjutnya



THE
Character Building
UNIVERSITY