

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan manusia dapat meningkatkan cara berpikirnya. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu Pendidikan Nasional. Upaya peningkatan mutu pendidikan itu diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia. Untuk mencapai itu pendidikan harus aktif terhadap perubahan zaman. Kemajuan Ilmu Pendidikan dan Teknologi menuntut peningkatan mutu pendidikan yang lebih modern agar siswa sebagai subyek yang dapat mengikuti kemajuan tersebut. Oleh karena itu, perlu melakukan perubahan – perubahan dalam segala aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pendidikan yang meliputi ; kurikulum, sarana dan prasarana, guru serta model dan metode pembelajaran.

Jenjang pendidikan sekolah terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan menengah diselenggarakan untuk melanjutkan atau memperluas pendidikan dasar serta menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam sekitar serta dapat mengembangkan kemampuannya lebih lanjut dalam dunia kerja atau pendidikan tinggi. Pendidikan menengah terdiri dari : (1) pendidikan umum, (2) pendidikan kejuruan, (3) pendidikan luar biasa, (4) pendidikan kedinasan dan (5) pendidikan

agama. Salah satu bentuk pendidikan menengah adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mengemban amanah untuk menghasilkan tamatan yang memiliki kompetensi tenaga kerja tingkat menengah. Kompetensi dimaksud mencakup seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku bagi siswa untuk melaksanakan tugas tertentu. Acuan yang digunakan untuk memenuhi kompetensi siswa ialah kompetensi yang dibutuhkan oleh dunia kerja baik Standard Kompetensi Nasional Indonesia (SKKNI) atau standar kompetensi suatu lembaga internasional yang kredibilitasnya telah diakui secara global. Salah satu indikasi keberhasilan 3 sekolah dalam mewujudkan siswa yang berkualitas adalah ditunjukkan dengan hasil belajar yang tinggi. Mata pelajaran Keselamatan Kesehatan Kerja (K3) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terutama pada Program Keahlian Teknik Pengelasan.

SMK Negeri 2 Binjai merupakan salah satu lembaga formal pendidikan yang memiliki program studi keahlian Teknik Pengelasan, dimana para lulusan-lulusannya diharapkan mampu bersaing di dunia usaha khususnya di bidang pengelasan. Salah satu mata pelajaran produktif yang mendukung tercapainya mutu lulusan yang terampil dan kreatif adalah mata pelajaran Keselamatan Kesehatan Kerja (K3).

Dalam hasil belajar keselamatan kesehatan kerja ditemukan suatu masalah dimana ada siswa yang mendapatkan nilai rendah dan ada siswa yang mendapat nilai memuaskan. Secara keseluruhan pada tahun ajaran 2017/2018 dari 32 orang siswa terdapat 8 orang siswa yang memiliki hasil belajar yang kompeten dengan persentase 25%, dan 24 orang siswa memiliki hasil belajar yang tidak kompeten dengan persentase 75%. Sedangkan pada tahun ajaran 2018/2019 dari 33 orang siswa terdapat 10 orang siswa memiliki hasil belajar yang kompeten dengan persentase 30,4%, dan 23 orang siswa memiliki hasil belajar yang tidak kompeten dengan persentase 69,6%.

Berdasarkan daftar nilai SMK Negeri 2 Binjai, nilai rata-rata pada mata pelajaran K3 belum sesuai standar yang ditetapkan oleh Kemendikbud untuk mata

diklat produktif yaitu 7.00. Nilai yang diraih siswa kelas X adalah berkisar 6.00 sampai 7.00 dan untuk meningkatkan nilai siswa tersebut adalah dengan mengadakan remedial. Nilai siswa yang relatif rendah selalu menjadi tantangan tersendiri bagi guru bidang studi tersebut, sehingga perlu kiranya untuk melakukan usaha-usaha untuk mencari solusi dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Terkait dengan hasil belajar siswa, ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi. Faktor tersebut antara lain adalah : kualitas guru, minat belajar siswa, penerapan model pembelajaran, fasilitas pembelajaran, dan lain-lain.

Salah satu perubahan dalam kegiatan belajar mengajar adalah orientasi pembelajaran yang awalnya *teacher centered* berubah menjadi *student centered*. Berdasarkan kondisi tersebut maka telah banyak dikembangkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pengetahuan, bekerja sama dalam memecahkan masalah, memahami materi secara individu, dan saling mendiskusikan masalah tersebut dengan teman-temannya. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran *Role playing*, yang merupakan salah satu strategi yang menerapkan model konstruktivis yang menekankan pentingnya kerja sama dan mendorong siswa menjadi aktif, sehingga siswa tidak bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa metode pembelajaran yaitu : *Role playing*, STAD (*Student Teams Achievement Division*), TAI (*Team Assisted Individualization*), *Jigsaw*, dan Penelitian Kelompok (*Group Investigation*).

Sering sekali sekolah menggunakan suatu orientasi model pembelajaran *teacher centered* dimana seorang guru menjelaskan di depan dan siswa hanya mendengarkan di belakang sampai jam pelajarannya selesai. Hal ini membuat para siswa mengalami kejenuhan dan kesulitan dalam menggali ilmu-ilmu suatu bidang tertentu. Maka dari itu diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat untuk diajarkan kepada siswa agar tidak terjadi kesulitan dalam belajar maupun kejenuhan.

Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu dikembangkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pengetahuan, bekerja sama dalam memecahkan masalah, dalam hal ini guru tidak hanya sebagai penengah tetapi juga sebagai teman diskusi

di dalam kelompok belajar. Agar siswa dapat memahami materi tidak hanya secara kelompok, namun secara individu juga dapat memahami materi yang diajarkan, dan mampu saling mendiskusikan masalah tersebut dengan teman-temannya. Dalam permasalahan tersebut, peneliti memilih model pembelajaran *Role playing* dan model pembelajaran STAD (*Student Student Teams Achievement Division*),

Pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok (Trianto, 2011: 68).

Penelitian tentang pembelajaran kooperatif tipe STAD telah dilakukan oleh Rattanatumma (2016: 198) diperoleh hasil, yaitu: “*STAD model of cooperative learning is useful in improving the students’ mathematics learning achievement and problem solving ability*”. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang berguna dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa dan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian yang sejenis juga dilakukan oleh Astuti (2016: 88) diperoleh hasil, yaitu model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield, 1986). Dalam *role playing* murid dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Basri Syamsu, 2000).

Metode *Role Playing* yaitu suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Hamzah, (2007) mengatakan bahwa prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih (*partisipan*), (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran, (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang, (8) diskusi dan evaluasi kedua dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Kedua model pembelajaran tersebut adalah sebuah model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered*) dimana siswa ikut berpartisipasi dalam kelompok kecil selama proses pembelajaran berlangsung untuk membantu menumbuhkan proses pembelajaran yang lebih mendalam. Dalam kedua model pembelajaran kooperatif tersebut, siswa dihadapkan pada situasi pemecahan masalah dalam kelompok. Kemampuan berpikir kritis siswa dikembangkan melalui diskusi kelompok, penyampain pendapat dalam peran ataupun presentasi.

Berdasarkan permasalahan uraian diatas, Peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: **“Perbedaan Prestasi Belajar Siswa Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran *Role playing* Dengan Model Pembelajaran *Students Teams Achievement Divisions (STAD)* Pada Standar Kompetensi Keselamatan Kesehatan Kerja (K3)”**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Bagaimana hasil belajar yang dicapai siswa di SMK Negeri 2 Binjai pada standar kompetensi keselamatan kesehatan kerja (K3) masih rendah.
2. Bagaimana proses belajar mengajar siswa tentang K3?
3. Model pembelajaran yang bagaimana selama ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada standar kompetensi keselamatan kesehatan kerja (K3).
4. Apakah siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran K3

C. Pembatasan Masalah

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah *role playing* dan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)*
2. Materi pokok yang diajarkan dalam penelitian ini adalah tentang keselamatan kesehatan kerja (K3)

3. Hasil belajar keselamatan kesehatan kerja (K3) berupa hasil belajar yang diperoleh siswa di kelas X Teknik Pengelasan SMK Negeri 2 Binjai.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada standar kompetensi K3 siswa kelas X SMK Negeri 2 Binjai yang di ajar menggunakan model pembelajaran *Role playing* ?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada standar kompetensi K3 siswa kelas X SMK Negeri 2 Binjai yang diajar menggunakan model pembelajaran (STAD) ?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar yang berarti siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *role playing* dan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada standar kompetensi pada materi keselamatan kesehatan kerja (K3)?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar pada standar kompetensi Keselamatan Kesehatan Kerja (K3) siswa kelas X SMK Negeri 2 Binjai yang di ajar menggunakan model pembelajaran *Role playing* dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD)
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada standar kompetensi keselamatan kesehatan kerja (K3) siswa kelas X SMK Negeri 2 Binjai yang diajar menggunakan model pembelajaran *Role playing* dan dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD).
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar K3 dilihat dari model pembelajarannya.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi guru, menambah wawasan dan pengalaman melaksanakan pembelajaran pada standar kompetensi K3 dengan metode *Role playing* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD).
2. Sebagai bahan informasi hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing* dan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD)
3. Manfaat bagi peneliti lain, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pendidikan dan sebagai masukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

