

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Setiap individu memerlukan pendidikan sepanjang perjalanan hidupnya. Apabila tidak ada pendidikan, maka akan menghambat pengembangan sumber daya manusia (SDM). Oleh karena itu, pendidikan harus benar-benar dikoordinasikan untuk menghasilkan orang-orang berkualitas yang dapat bersaing. Selain untuk memiliki pribadi dan etika yang hebat, pendidikan juga merupakan sebuah usaha untuk menggarap SDM.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pendidikan ialah upaya untuk menciptakan situasi dalam pengalaman pendidikan sehingga para siswa dapat menumbuhkan kemampuan yang ada dalam diri mereka untuk memiliki kekuatan keagamaan, memiliki akhlak yang mulia, pengetahuan, karakter, pengendalian diri dan kemampuan yang dibutuhkan diri sendiri, masyarakat, dan negara. Sesuatu yang dianggap sebagai bagian dari kemajuan pelatihan adalah pengalaman pendidikan. Keberhasilan pendidikan dapat ditinjau dari kualitas pembelajaran. Menurut (Susanto, 2014: 43). Pembelajaran adalah jantung dari proses belajar di lembaga pendidikan tertentu. Pembelajaran yang kompleks bisa dilihat dari segi persepsi serta sudut pandang atas garis waktu. Untuk tingkatan mikro, capaian mutu proses belajar menjadi tugas dan kewajiban pendidik, contohnya penyelenggaraan proses belajar yang

bermakna untuk peserta didik serta pemenuhan kebutuhan belajar agar meraih hasil belajar secara optimal.

Komponen yang paling berpengaruh dalam proses pembelajaran adalah seorang guru. Pendidik bertanggung jawab penuh atas keberhasilan proses belajar peserta didik di lingkungan sekolah ataupun di rumah (Leba & Padmomartono, 2014: 13). Dikarenakan guru bertanggung jawab atas proses belajar siswa, untuk itu pendidik perlu meningkatkan kualitas serta keprofesionalan untuk mewujudkan aktivitas belajar yang menyenangkan. Untuk meraih tujuan belajar, pendidik bisa menentukan model pembelajaran yang relevan terhadap materi pelajaran sebab penggunaan model akan berpengaruh pada hasil dari capaian belajar, apabila model pembelajaran yang digunakan baik maka hasil dari proses pembelajarannya akan baik juga. Dengan menggunakan model pembelajaran dapat membantu seorang guru dalam mengaplikasikan dan merancang kegiatan belajar bagi peserta didik. Model pembelajaran ialah strategi awal perancangan proses belajar karena penentuan model pembelajaran bisa berpengaruh pada capaian belajar siswa. Sebab itu, model pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar model tersebut bisa merangsang semangat peserta didik agar aktif pada proses belajar.

Model pembelajaran yang bisa diterapkan contohnya yaitu model pembelajaran *role playing*. *Role playing* ialah upaya untuk menyelesaikan suatu permasalahan dari kegiatan mempraktikkan, mengidentifikasi masalah, menganalisis, memerankan, serta berdiskusi. Model *role playing* mampu membuat siswa tertarik dalam proses belajar serta memudahkan pemahaman

materi karena *role playing* menekankan kegiatan belajar yang membentuk kerjasama antar siswa sehingga memudahkan siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Pernyataan ini juga didukung dengan pendapat Wahab (2012: 109) yang mengatakan model bermain peran (*role playing*) diterapkan dengan cara siswa memainkan peranannya agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Untuk itu, beberapa siswa akan bertindak melakukan peranan dan sebagian lainnya melakukan pengamatan. Siswa yang bertindak sebagai pemeran wajib menghayati peranannya. Dari perannya, peserta didik saling berhubungan sesama siswa yang juga melakukan peranan tertentu sesuai dengan topik yang dipilih. Model pembelajaran *role playing* dibangun dalam aspek individu dan sosial. Dari aspek individu, model *role playing* membantu siswa dalam mengsignifikasikan lingkungan sosial yang bermakna. Selain itu melalui model ini, siswa diajak untuk mencari tahu cara menyelesaikan masalah yang dihadapi melalui bantuan kelompok sosial dari rekan sekelas. Dari aspek sosial, model ini memberi kesempatan peserta didik agar melakukan kerja sama untuk menganalisis lingkungan sosial, terutama permasalahan yang melibatkan hubungan antar individu para siswa. Pemecahan masalah tersebut dilakukan dengan cara demokratis. Maka dari itu melalui model ini siswa akan berlatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

Pada hasil observasi peneliti di kelas XI AP SMK S Taman Siswa Medan diperoleh keterangan bahwa kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan, guru sudah mengimplementasikan model pembelajaran *role playing* saat proses belajar.

Namun ketika pelaksanaan pembelajaran masih terdapat beberapa siswa bermotivasi rendah. Kurangnya motivasi ini ditandai dengan beberapa hal seperti peserta didik kurang fokus, mudah mengantuk dan merasa bosan ketika belajar. Dan juga kurangnya motivasi siswa ini dikhawatirkan mengakibatkan capaian belajar peserta didik menurun.

Maka dari itu, motivasi belajar merupakan faktor penting dalam memperoleh keoptimalan atas kegiatan belajar. Semakin tinggi motivasi belajar, tentu akan meningkatkan keinginan dalam melaksanakan kegiatan belajar serta akan selalu berupaya fokus pada pelajaran yang diberikan guru hingga memperoleh hasil belajar yang optimal. Selanjutnya (Sardiman, 2018: 75) menguraikan motivasi adalah serangkaian upaya untuk mewedahi situasi-situasi tertentu, yang menyebabkan seseorang terdorong untuk melakukan suatu hal, dan jika ia tidak menyukainya, maka ia akan melakukan usaha untuk menghilangkan perasaan tersebut. Dalam aktivitas pembelajaran, motivasi dimaknai sebagai seluruh daya yang menjadi pendorong individu, memicu kegiatan pembelajaran, menjamin keberlangsungan aktivitas pembelajaran serta memberi petunjuk dalam proses pembelajaran sehingga tujuan belajar tersebut bisa dicapai. Melalui pendapat ahli tersebut bisa disimpulkan motivasi sangat dibutuhkan peserta didik sebagai pendorong pada proses belajar serta mendapat hasil yang baik. Tingginya motivasi belajar menjadi suatu hal yang harus dimiliki seorang siswa untuk tertarik, mempunyai keaktifan belajar serta mudah dalam menerima materi yang diajarkan guru, sehingga proses belajar berjalan lancar sesuai harapan. Hal ini

dikuatkan dengan terdapat beberapa peserta didik yang nilainya tidak mencapai KKM. Pernyataan tersebut didukung data di bawah ini:

**Tabel 1.1.**  
**Presentase Ketuntasan Peserta Didik Kelas XI AP SMK S Taman Siswa Medan**

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Mencapai KKM		Siswa Tidak Mencapai KKM	
			Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
XI AP1	26	75	15	57,69 %	11	42,30 %
XI AP2	24		14	58,33 %	10	41,66 %
<b>Jumlah</b>	<b>50</b>		<b>29</b>	<b>58 %</b>	<b>21</b>	<b>42 %</b>
<b>Rata – Rata</b>				<b>58 %</b>		<b>42 %</b>

*Diolah dari: Daftar Kumpulan Nilai (DKN) Produktif OTKP Humas Siswa Kelas XI AP SMK S Taman Siswa Medan.*

Berdasarkan Tabel 1.1, terdapat beberapa siswa memiliki nilai di bawah nilai KKM yaitu 75. Jadi terlihat jelas bahwa rata-rata hasil belajar Otomatisasi Tata kelola Humas dan Keprotokolan siswa terkategori rendah. Sejalan dengan Djamarah ( 2011: 18), yang menguraikan jika bahan pembelajaran kurang dari 65% dipahami peserta didik maka keberhasilan pembelajaran masih terkategori rendah.

Adapun yang mengakibatkan hasil belajar siswa meningkat dan menurun yaitu faktor-faktor yang berpengaruh di dalamnya. Faktor tersebut terbagi dua yaitu faktor intern (dari individu) serta faktor ekstern (dari luar individu). Dimana

faktor internalnya adalah motivasi belajar peserta didik serta faktor eksternalnya adalah model pembelajaran.

Maka sejalan dengan hal diatas, guru harus mampu mempergunakan model pembelajaran *role playing* semaksimal mungkin sehingga *role playing* menjadi kekuatan untuk siswa agar dapat menerima bahan pembelajaran. Maka pendidik dituntut untuk mewujudkan suasana belajar menyenangkan untuk menghilangkan kebosanan siswa saat pembelajaran berlangsung sehingga menimbulkan motivasi internal peserta didik.

Untuk itu perlu upaya peningkatan pengetahuan peserta didik dalam aktivitas belajar. Upaya tersebut diantaranya mengimplementasikan model pembelajaran *role playing* secara maksimal serta memanfaatkan media pembelajaran berupa audio visual. Media tersebut ialah media kombinasi dari audio serta visual dengan unsur suara dan gambar sehingga dapat dilihat dan didengar, selain itu penggunaan audio visual ketika belajar dapat membantu implementasi model pembelajaran *role playing* lebih efektif mencapai tujuan belajar. *Role playing* yang menggunakan media audio visual akan memberikan pembelajaran yang semakin menarik. (Jatmiko dkk., 2016: 61-62).

Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Emilda Amza dan Mawardi Effendi pada tahun 2015 menunjukkan para siswa merespon dengan baik penerapan model pembelajaran *role playing*. Terjadi interaksi dari pengimplementasian model *role playing* serta motivasi belajar terhadap hasil belajar. Peserta didik umumnya memegang wewenang atas pendidikannya, maka

siswa perlu merencanakan aktivitas atau berdiskusi. Selain itu peserta didik juga perlu melakukan penilaian atas kemajuan dirinya.

Maka dari itu dapat dikatakan model pembelajaran *role playing* serta motivasi belajar diharapkan bisa mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar. Melalui latar belakang tersebut peneliti tertarik melihat pengaruh model pembelajaran *role playing* serta motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar. Maka, peneliti melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan siswa kelas XI SMK S Taman Siswa Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022”**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, identifikasi masalah penelitian ini meliputi:

1. Model pembelajaran *role playing* sudah diterapkan
2. Motivasi belajar peserta didik kelas XI Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan masih tergolong rendah
3. Tidak semua peserta didik kelas XI Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan memperoleh hasil belajar yang tinggi.
4. Tidak ada inovasi pembelajaran dalam proses belajar mengajar

## **1.3. Batasan Masalah**

Untuk melakukan penelitian yang jelas dan terarah, dibutuhkan batasan masalah penelitian yang meliputi:

1. Model pembelajaran yang diteliti yaitu *role playing*

2. Motivasi belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan
3. Hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Melalui batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan siswa kelas XI SMK S Taman Siswa Medan
2. Apakah terdapat pengaruh motivasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan siswa kelas XI SMK S Taman Siswa Medan
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* dan motivasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan siswa kelas XI SMK S Taman Siswa Medan.

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

1. Agar menganalisis pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan siswa kelas XI SMK S Taman Siswa Medan
2. Agar menganalisis pengaruh motivasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan siswa kelas XI SMK S Taman Siswa Medan

3. Agar menganalisis pengaruh model pembelajaran *role playing* serta motivasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan siswa kelas XI SMK S Taman Siswa Medan

#### 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat berikut:

##### a. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap bisa memberikan manfaat serta dapat berkontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan, serta dapat menjadi inspirasi untuk sekolah-sekolah lain yang belum menggunakan model *role playing* dalam mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan.

##### b. Manfaat Praktis

###### 1) Bagi Siswa

Siswa akan mendapatkan pembelajaran dan pengalaman yang berbeda dari sebelumnya menggunakan *role playing*. Dengan demikian, siswa menjadi lebih aktif saat belajar Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan.

###### 2) Bagi Guru

Menjadi masukan bagi guru saat mengajar sehingga bisa mengaplikasikan *role playing* lebih optimal sehingga dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, efektif dan aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

###### 3) Bagi Sekolah

Memberi sumbangan positif kepada sekolah untuk memperbaiki kualitas belajar terutama pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokolan kelas XI SMK S Taman Siswa Medan.

4) Bagi Peneliti

Peneliti berharap bisa menjadi pengalaman baru, keterampilan, serta kemampuan peneliti dalam mengaplikasikan ilmu sesuai dengan bidang yang ditekuni.

