BAB I

PENDAHULUAN

1.1 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 adalah suatu kebutuhan wajib dilakukan bagi setiap orang yang harus ditempuh kapan dan dimanapun pendidikan pasti sangat dibutuhkan bagi setiap orang. Seperti yang dijabarkan dari pendapat dari Hamalik (2014:1), pendidikan merupakan bagian dari integral, membangun pendidikan harus melalui proses pendidikan itu sendiri. Usaha sadar dan suatu proses dalam mengembangkan potensi diri diperoleh dari menempuh pendidikan. Tujuan dari pendidikan itu adalah untuk membentuk kepribadian seseorang yang memiliki karakter keterampilan yang bagus, memiliki kemampuan yang tinggi dan wawasan pengetahuan yang luas dapat membuat setiap orang mampu dalam mencapai impian dan cita-cita dalam kehidupannya, serta dapat menjadi lebih baik dalam aspek kehidupannya.

Pembelajaran dipandang sebagai proses interaktif untuk membangun pengetahuan dan keterampilan baru berdasarkan informasi yang sudah tersedia di dalam diri seseorang. Sedangkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dijelaskan: “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

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 keahlian. Berdasarkan kurikulum merdeka SMK dalam program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis bertujuan untuk membekali peserta didik karakter sikap dan moral etos kerja, pengetahuan, keterampilan dan teknologi.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kota Medan adalah suatu sekolah program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB). Pendidikan kejuruan diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki pemahaman teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks dunia kerja yang sesungguhnya.

SMKN 1 Medan memiliki tanggung jawab untuk mempersiapkan siswanya menghadapi dunia kerja. Salah satu aspek kritis dalam dunia pekerjaan adalah kemampuan berkomunikasi, terutama dalam menangani telepon. Pada elemen "Komunikasi di Tempat Kerja" seharusnya menjadi landasan penting bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan ini.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis berupa wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran konsentrasi keahlian menunjukkan bahwa guru menggunakan berbagai strategi pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, kerja kelompok, tanya jawab, dan penugasan. Aktivitas siswa selama pembelajaran hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung pasif karena pusat pembelajaran berorientasi pada guru, bukan pada siswa (Pebriyani & Pahlevi, 2020:47). Model pembelajaran seperti ini kurang variatif dan cenderung konvensional. Penyampaian materi pelajaran kurang menarik karena kurangnya pemanfaatan media atau alat peraga pembelajaran sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa rendah (Safrida & Kristian, 2020:53-65).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, bahwa hasil belajar siswa masih ada yang belum memenuhi KKM khususnya pada materi komunikasi di tempat kerja. Penggunaan model pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan, jika model yang digunakan tidak sesuai dengan materi pelajaran yang akan dipelajari, akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran konvensional kurang menarik untuk mendidik siswa dalam mengembangkan pengetahuan, sikap dan juga keterampilannya. Kurangnya pemahaman tersebut dikarenakan model pembelajaran yang digunakan oleh guru yang monoton dan kurang tepat. Maka dari itu diperlukanlah model pengajaran atau strategi yang efektif dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan juga harus menarik dan tidak membosankan sehingga peserta didik bersemangat dalam belajar. Hal yang paling penting yaitu model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Maka peneliti ingin

melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Role Playing*.

Salah satu model pembelajaran yang ditawarkan dalam kurikulum merdeka adalah *Problem Based Learning* (PBL). Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam Kurikulum Merdeka memiliki potensi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan menekankan pada pemecahan masalah, PBL dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan analitis, kritis, dan pemecahan masalah secara kontekstual. Penerapan model ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, memperkuat pemahaman konsep, dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif.

Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) ialah pembelajaran yang tidak terstruktur (*ill-structure*) serta menggunakan permasalahan nyata yang bersifat terbuka dan menjadi konteks bagi peserta didik dapat membangun pengetahuan baru, berpikir kritis serta memecahkan masalah Fathurrohman (2015:112) Pada penelitian ini didukung penelitian yang relevan di antaranya Mujiono & Endryansyah, (2015) Hasil dari penelitian yaitu ada peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah. selain itu penelitian yang dilakukan oleh Bashith & Amin (2017) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang berbasis masalah mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Dalam kegiatan belajar mengajar, peran siswa dan guru haruslah seimbang dan bisa memberikan timbal balik untuk mendapatkan hasil yang baik sesuai dengan yang diharapkan. Tidak hanya guru yang harus aktif dalam

pembelajaran, namun siswa pun harus diikuti sertakan keaktifannya. Dengan begitu kegiatan belajar mengajar akan berjalan optimal. Untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar tersebut guru harus kreatif untuk bisa mencari dan menggunakan metode apa yang cocok untuk digunakan dalam penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar. Guru harus selalu memperhatikan aktivitas siswa agar tidak ada siswa yang pasif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Keaktifan peserta didik tercermin dari partisipasi/respons mereka baik dalam bertanya, menjawab pertanyaan guru, menanggapi permasalahan maupun materi yang diajarkan. (Nuraida, 2020:16-17)

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa dalam memilih model pembelajaran juga harus disesuaikan dan digunakan dengan tepat agar pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan efektif. Oleh karena itu di sini guru dituntut untuk dapat memilih model apa yang cocok untuk diterapkan kepada anak didiknya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selain PBL, Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan di dalam pembelajaran adalah model pembelajaran bermain peran atau *Role Playing*. Menurut 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 mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Metode *Role Playing* dapat menggali kemampuan siswa dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan bersosialisasi.

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan pendekatan pembelajaran di mana siswa berperan sebagai karakter tertentu dalam suatu situasi atau skenario tertentu. Menurut Tarigan (2016:102-112) Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran sosial, yaitu suatu model pembelajaran dengan menugaskan siswa untuk memerankan suatu tokoh yang ada dalam materi atau peristiwa yang diungkapkan dalam bentuk cerita sederhana. Melalui peran-peran yang dimainkan, siswa dapat merasakan pengalaman langsung yang mendalam terkait dengan konteks pembelajaran, seperti kemampuan komunikasi melalui telepon. Model ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan interpersonal, komunikasi dan kreativitas mereka.

Bermain peran membuat peserta didik mampu memahami suatu materi yang dipelajari karena mereka belajar berdasarkan pengalaman secara langsung dalam proses pembelajaran. Dalam metode *Role Playing* peran guru sangat penting karena guru memberikan arahan dan penjelasan tentang peran-peran yang akan ditampilkan sesuai dengan tujuan. Guru sebagai pemegang kendali dalam pengkondisian kelas sehingga guru memberikan suasana bermain yang menyenangkan dan tidak menimbulkan praduga yang jelek. Guru mengajak peserta didik atau penonton memberikan umpan balik, menarik kesimpulan dan kritik-saran yang baik dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan bahasa yang sopan. Sumantri(2016:96).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran inovatif, seperti *Problem Based Learning* (PBL) dan *Role Playing*, dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. PBL memungkinkan siswa belajar melalui pemecahan masalah nyata, sementara *Role Playing* memberikan pengalaman langsung dalam situasi kerja.

Namun, penggunaan metode-metode ini belum banyak dieksplorasi di SMKN1 Medan, khususnya dalam elemen "Komunikasi di Tempat Kerja." Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai kelas eksperimen I dan *Role Playing* sebagai kelas eksperimen II, Dimana hasil belajar dari dua kelompok penelitian itu akan dilihat pengaruhnya terhadap hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Role Playing* terhadap hasil belajar siswa kelas XI MPLB pada materi berkomunikasi dengan pesawat telepon di SMKN 1 MEDAN"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah berikut :

- 1) Kurangnya variasi dalam penggunaan model pembelajaran.
- 2) Siswa bersifat pasif dalam pembelajaran karena metode pembelajaran yang monoton
- 3) Hasil belajar siswa yang belum memenuhi KKM
- 4) Jarangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membahas tentang model pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu model *Problem Based Learning* dan *Role Playing*.
2. Membahas tentang hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan *Role Playing*.
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas XI MPLB SMKN1 Medan.
4. Mata pelajaran yang di ajarkan dalam penelitian ini adalah konsentrasi keahlian pada materi komunikasi di tempat kerja.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, adapun rumusan masalah yang dikemukakan oleh penulis:

1. Apakah penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI MPLB pada mata pelajaran konsentrasi keahlian?
2. Apakah penggunaan model *Role Playing* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI MPLB pada mata pelajaran konsentrasi keahlian?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan peneliti maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang di ajar menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran konsentrasi keahlian kelas XI MPLB SMAN 1 Medan
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model *Role Playing* pada mata pelajaran konsentrasi keahlian kelas XI MPLB SMAN 1 Medan

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diantaranya :

1. Menambah pengetahuan khususnya tentang teori-teori yang berkaitan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Role Playing*, serta pengaruhnya terhadap hasil belajar.
2. Memperluas pengetahuan penulis tentang esensi pengajaran yang efektif dan efisien.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan bandingan untuk penelitian lanjutan terhadap variabel-variabel yang relevan.
4. Sebagai bahan masukan terhadap guru dan calon guru untuk dapat memilih model pembelajaran alternatif yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar
5. Memotivasi siswa supaya aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar akan lebih baik.
6. Membantu siswa agar lebih tertarik dan dapat memahami pelajaran dengan cepat.