

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen dasar yang paling penting dalam rangka memajukan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan sebuah program dalam usaha membantu para peserta didik mewujudkan suasana belajar yang aktif, kreatif dan inovatif untuk mengembangkan potensi dirinya baik dalam hal kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, potensi diri serta keterampilan yang dimiliki. Menurut Nadiem Makarim (2021: 2) menjelaskan:

Pendidikan bermakna sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan serta mengembangkan bakat dan potensi diri yang dimiliki dari sejak lahir baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam kehidupan bermasyarakat dan kebudayaan.

Pendidikan dan sekolah bagaikan dua sisi yang tak terpisahkan yang merupakan satu lembaga pendidikan formal yang berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk masa depan yang lebih kompetitif. Sebagai sarana pendidikan, sekolah menyediakan ruang bagi aktivitas pembelajaran formal, di mana guru dan siswa berinteraksi dalam proses pengajaran, bimbingan, dan evaluasi berbagai disiplin ilmu dan keterampilan. Melalui interaksi ini, siswa dibantu untuk mengembangkan potensi diri secara optimal, menjadi individu cerdas, berakhlak mulia, berkarakter, dan memiliki keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masa depan.

Kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari peran seorang guru. Guru adalah bagian penting dalam proses belajar mengajar. Guru merupakan fasilitator dalam

pengalaman belajar siswa, dimana mereka membimbing dan membantu siswa memahami konsep-konsep baru dan mengevaluasi kemajuan mereka. Selain menjadi pengajar, guru juga berperan sebagai motivator, fasilitator dan pembimbing terhadap anak didiknya. Guru adalah salah satu aspek terpenting dalam suatu pendidikan. Kualitas pengajaran dan interaksi antara guru dan siswa dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap kemajuan siswa dalam mencapai tujuan akademis dan pengembangan pribadi mereka.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang didalamnya terdapat komponen-komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut antara lain tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, evaluasi, guru dan siswa. Pemilihan model pembelajaran ini merupakan strategi awal untuk menentukan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu, dengan memilih model pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru harus benar-benar memperhatikan karakteristik siswa sehingga dengan model tersebut guru mampu memancing perhatian siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar.

Perkembangan zaman yang semakin canggih saat ini sangat banyak berkontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi, informasi serta komunikasi sangat membantu golongan masyarakat di Indonesia termasuk golongan pendidik. Tetapi dengan adanya perkembangan teknologi tersebut menuntut adanya sumber daya manusia yang bermutu dan berkualitas.

Meningkatnya mutu sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya tersebut adalah pendidikan.

Selain pemilihan model pembelajaran yang tepat dan variatif sebagai seorang pendidik kita juga harus pandai memilih media pembelajaran yang sesuai. Aktifitas pembelajaran hendaknya lebih efektif dengan menggunakan media belajar yang sejalan dengan tujuan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Selain itu, penentuan media pembelajaran yang sesuai adalah manifestasi dari kreatifitas seorang guru yang bertujuan supaya siswa tidak jenuh dalam saat proses belajar mengajar berlangsung.

Menurut Oktivianto & Sriwijaya, (2018:116) media pembelajaran adalah media pembelajaran adalah alat yang menjadi perantara dalam mengirim pesan atau informasi dari pendidik (pengirim) kepada peserta didik (penerima) sehingga dapat merangsang keinginan peserta didik untuk belajar dan memaksimalkan tujuan pembelajaran.

Melalui penggunaan sebuah media maka dapat membuat pembelajaran lebih menarik, belajar menjadi menyenangkan, tidak membosankan, penuh motivasi, semangat, menarik perhatian dan menanggapi suatu permasalahan yang dihadapi dapat diselesaikan dengan baik sehingga tercapai tujuan pembelajaran (Iswanto *et al.*, 2019: 10). Dalam upaya meningkatkan pengalaman pembelajaran, penggunaan media video animasi telah menjadi alat yang populer. Media video animasi ini dapat digunakan untuk memudahkan siswa memahami materi yang sedang dibahas. Ketika video animasi digunakan dalam model pembelajaran *role playing*, mereka

dapat menciptakan pengalaman yang lebih interaktif dan mendalam, dengan menggabungkan simulasi peran yang dijalankan oleh karakter animasi. Video animasi dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka terlibat dalam proses pembelajaran. Ketika siswa melihat karakter animasi dalam video, mereka dapat lebih mudah memahami situasi dan konteks yang dibahas. Hal ini dapat membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Menurut Kurniawan & Jumadi, (2018: 3) Media animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang terus menerus memiliki hubungan satu dengan yang lainnya, yang awalnya dari potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup.

Kejadian kurang berkonsentrasinya siswa dalam pembelajaran di kelas membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik. Dampak yang terjadi dengan tidak adanya konsentrasi terhadap siswa di kelas yakni siswa tidak dapat menerima dengan baik apa yang dipelajari sehingga akan menghambat siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas, ulangan dan seterusnya yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar Sunami (2021: 1944).

Kurang optimalnya metode pembelajaran yang dirancang oleh guru diduga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar. Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yakni (Mayang *et al.*, 2021: 69) dimana sebelum menggunakan media, nilai siswa cukup rendah dan kurang minat belajar, namun setelah digunakan media video animasi untuk pembelajaran hasilnya sangat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Guru masih menggunakan model ceramah. Menjelaskan materi di depan kelas tanpa melibatkan siswa agar mereka turut aktif dalam pembelajaran

tersebut. Siswa dilibatkan hanya untuk mendengar, mencatat dan menghafal. Metode pembelajaran seperti ini sebaiknya diganti dengan model pembelajaran yang lebih baik lagi dan tentunya lebih memberikan kesempatan kepada siswa agar terlihat lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dengan itu siswa dapat memaksimalkan kemampuan mereka untuk mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran.

Melihat dari fenomena yang dijelaskan di atas, pemilihan model pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dilakukan oleh guru. Sebagai bahan alternatif untuk mendorong tingginya minat belajar dan prestasi belajar siswa pada capaian pembelajaran prosedur komunikasi melalui media elektronik, maka peneliti menerapkan model pembelajaran *role playing*.

Model pembelajaran *role playing* adalah salah satu model yang dapat membuat siswa menjadi aktif, mandiri dan menyenangkan. Dimana siswa diminta untuk mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa lainnya. Dalam hal ini tentu saja model pembelajaran memudahkan siswa untuk menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan guru maupun siswa lain. Sebab model pembelajaran *role playing* dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang manfaatnya sangat besar untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran khususnya dalam kelas.

Terkait hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru di SMKN 6 Medan, bahwa model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik ialah model *discovery learning*. Seperti yang kita ketahui model ini adalah model yang cukup

bagus untuk diterapkan pada saat proses belajar mengajar. Namun, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam penerapan model ini, terutama bagi siswa yang kurang mandiri yang menyebabkan kurang aktifnya semua siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi kelemahan tersebut, model pembelajaran *role playing* memberikan solusi yang tidak hanya mengembangkan keterampilan kognitif, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional siswa. Dengan memerankan peran dalam situasi tertentu, siswa dapat memahami berbagai perspektif, meningkatkan empati, mengembangkan kemampuan komunikasi yang lebih baik dan membuat pribadi siswa jauh lebih aktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMKN 6 Medan, bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran kelas X MP₂ dan X MP₃ masih rendah. Hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Daftar Penilaian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Yang Tuntas		Siswa Yang Tidak Tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
X MP 1	35	85	24	68,5%	11	31,4%
X MP 2	35		23	65,7%	12	34,2%
X MP 3	36		21	58,3%	15	41,6%
Jumlah	106		68	64,1%	38	35,8%

Sumber: Daftar Penilaian UAS Semester Ganjil Kelas X Manajemen Perkantoran

Melalui hasil belajar peserta didik diatas dapat dilihat bahwasanya masih banyak siswa yang belum lulus KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 85. Presentase siswa dari seluruh kelas X MP yang mencapai nilai KKM adalah 64,1%. Sedangkan presentase siswa yang tidak mencapai KKM adalah 35,8%.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum maksimal dikarenakan masih banyak siswa yang belum tuntas KKM. Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu yang namanya perubahan metode pembelajaran agar lebih kreatif, inovatif dan memanfaatkan media serta teknologi pada masa kini.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMKN 6 Medan T.A 2024/2025”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Kurangnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran tidak efisien.
3. Penggunaan model pembelajaran yang membosankan..
4. Hasil belajar siswa yang masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan, waktu serta untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah ini hanya mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran yang diterapkan yaitu: Model Pembelajaran *Role Playing*.
2. Media pembelajaran yang dipakai yaitu: Media Video Animasi.
3. Hasil Belajar yang diteliti adalah hasil belajar pada capaian pembelajaran Prosedur Komunikasi Melalui Media Elektronik di Kelas X MPLB, SMK Negeri 6 Medan T.A 2024/2025

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMKN 6 Medan T.A 2024/2025?
2. Apakah hasil belajar model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video animasi lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan media video animasi pada capaian pembelajaran prosedur komunikasi melalui media elektronik di kelas X MPLB SMKN 6 Medan T.A 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMKN 6 Medan T.A 2024/2025
2. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *role playing* berbantuan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMKN 6 Medan T.A 2024/2025

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Bagi peneliti, untuk menambah dan memperluas pengetahuan serta wawasan sebagai calon guru mengenai model pembelajaran *Role Playing* berbantuan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan dan pertimbangan khususnya bagi guru bidang studi manajemen perkantoran dan layanan bisnis dalam memilih model pembelajaran yang lebih 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.