

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana utama dalam pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan juga merupakan kebutuhan bagi manusia. Pengembangan kualitas manusia menjadi suatu keharusan, terutama dalam mengikuti perkembangan zaman, teknologi dan era globalisasi. Perkembangan dan kemajuan yang ada menuntut lembaga pendidikan khususnya sekolah yang merupakan tempat pembinaan sumber daya manusia untuk menciptakan kualitas pendidikan yang lebih baik lagi, termasuk didalamnya peningkatan mutu tenaga pengajar.

Guru merupakan salah satu unsur yang paling penting dalam proses belajar mengajar. Dimana seorang guru dituntut untuk mengembangkan kemampuan dirinya dengan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya agar mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Walaupun kurikulum disajikan secara sempurna, sarana dan prasarana terpenuhi dengan baik, apabila guru belum bisa melakukan proses pembelajaran secara optimal maka proses belajar mengajar belum bisa dikatakan maksimal. Kondisi ini dapat berakibat pada rendahnya mutu dan hasil belajar pada siswa.

Sejalan dengan itu, diperlukannya suasana yang baru dan penyegaran dalam proses belajar mengajar. Baik dari cara guru mengajar, maupun dari cara siswa mengikuti pembelajaran. Dalam pendidikan, peserta didik merupakan titik

fokus yang strategis karena kepadanya bahan ajar melalui sebuah proses pembelajaran diberikan.

Dalam proses belajar di kelas, guru harus memperhatikan tingkat kemampuan siswa yang berbeda-beda. Karena tidak jarang dalam suatu kelas terdapat perbedaan kemampuan dalam menyerap ilmu yang diberikan oleh guru. Dengan demikian seorang guru dituntut untuk menemukan *alternative* yang harus diambil dalam proses belajar mengajar guna tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri agar sejalan dengan kemampuan yang dimiliki siswa. “Didalam proses belajar mengajar guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara *efektif* dan *efisien*, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah menguasai tekhnik - tekhnik penyajian”.(Roestiyah 2008).

Kegagalan seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya karena tidak menguasai bahan atau materi pelajaran tetapi juga karena kurang menguasai penggunaan model pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode konvensional dan metode yang masih monoton, sehingga peserta didik merasa bosan dan siswa kurang termotivasi untuk belajar dan pada akhirnya menyebabkan hasil belajar yang rendah.

Keaktifan siswa dapat dimunculkan dengan berbagai cara, salah satunya adalah melakukan *inovasi* terhadap cara penyampaian pembelajaran atau disebut juga metode pembelajaran. Metode pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar dan merupakan salah satu parameter utama keberhasilan guru dalam mengajar. Yamin (2007: 145)

menyatakan “Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi instruksional yang berfungsi sebagai cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu”. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi tercapainya sasaran belajar sehingga guru perlu memilih metode yang tepat dari sekian banyak metode.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di SMK Prayatna 1 Medan, bahwa hasil belajar siswa kelas XI AP I pada mata diklat komunikasi masih sangat rendah. Hal ini disebabkan minat belajar siswa yang *relative* rendah dan kreatifitas yang kurang dari guru bidang studi. Dari keseluruhan jumlah siswa masih banyak siswa yang mendapat nilai tidak yang memenuhi syarat kompetensi kelulusan. Karena pada kenyataan yang ada guru hanya menerapkan metode ceramah dan metode yang *konvensional* dan siswa hanya disuruh mendengarkan dan mencatat dalam proses belajar mengajar. Kondisi ini berlangsung mulai dari awal pelajar sampai selesai jam mata pelajaran. Sehingga siswa terlihat bosan dan sibuk dengan aktivitas mereka sendiri.

Dari sinilah muncul suataua alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menggunakan model yang bervariasi siswa akan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Model yang di pilih penulis dalam penelitian ini adalah model pembelelajaran *role playing* (bermain peran) “ model pembelajaran yang diarahkan uapaya memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama menyangkut kehidupan peserta didik. Melalui metode *role playing* bermain peran, peserta

didik mencoba mengeksplorasi hubungan - hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat *mengeksplorasi* perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.” (Mulyasa, 2006)

Model pembelajaran *role playing* dipilih untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul. Siswa tidak mampu untuk lebih aktif dalam belajar karena guru yang kurang *memodifikasi* model yang digunakan. Model pembelajaran sangat membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang timbul dari ketidakaktifan siswa dalam belajar. Kebanyakan siswa tidak dapat paham terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru. Misalnya saja setiap harinya guru hanya berfokus pada pencapaian materi yang dijelaskan dengan ceramah dan memberikan latihan yang berkisar pada penjelasan yang disampaikan, sehingga siswa kurang memahami materi yang disajikan padahal siswa sebagai peserta didik berharap bisa menguasai materi dengan perannya sebagai siswa yang aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang berjudul :

“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Komunikasi Kelas XI AP I SMK Prayatna 1 Medan T.A 2012/2013”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
2. Hasil belajar siswa yang rendah
3. Kurangnya kreatifitas guru menggunakan model dalam proses pembelajaran
4. Penerapan model pembelajara *role playing* yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa

1.3. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan, waktu maupun untuk menghindari permasalahan yang meluas dalam penelitian serta untuk memperoleh hasil yang lebih baik, maka peneliti membatasi masalah penelitian hanya berkisar pada penggunaan model pembelajaran *role playing* pada mata diklat komunikasi di kelas XI AP I SMK Prayatna 1 Medan T.A 2012/2013.

1.4. Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”apakah ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata diklat komunikasi di kelas XI AP I SMK Prayatna 1 Medan Tahun ajaran 2012/ 2013”.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah “untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar komunikasi siswa kelas XI AP SMK Prayatna 1 Medan”

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Menambah pengetahuan peneliti tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar komunikasi sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran nantinya
2. Sebagai bahan masukan bagi sekolah khususnya guru mata diklat yang bersangkutan dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa
3. Menjadi penyegaran bagi siswa dengan adanya model pembelajaran dalam prose belajar mengajar.
4. Dan sebagai bahan referensi dan masukan bagi mahasiswa UNIMED dan peneliti lain yang akan mengadakan penelitian dengan judul yang sama