

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat mendasar dalam kehidupan bagi pembangunan suatu negara. Salah satu proses pendidikan yang umum dikenal masyarakat adalah sekolah yang menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, dimana guru sebagai tenaga pendidik dan siswa sebagai peserta didik yang diwujudkan dengan kegiatan proses belajar mengajar. Dalam hal penyelenggaraan ini tenaga pendidik dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dan berpedoman pada aturan-aturan serta rencana pendidikan yang di bentuk dalam kurikulum.

Tenaga pendidik dan peserta didik merupakan poin utama dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Rendahnya hasil belajar siswa tidak terlepas dari kualitas kinerja guru dalam proses belajar mengajar di kelas, dimana tenaga pendidik atau guru memiliki peran penting dalam keberhasilan siswa menerima dan menguasai pelajaran secara optimal dengan harapan mampu melahirkan generasi yang mandiri, kritis, kreatif, dan inovatif serta mampu bersaing dalam menghadapi tantangan di era globalisasi.

Kreatifitas tenaga pendidik sangat diperlukan dalam hal ini agar peserta didik berminat untuk lebih semangat belajar. Bukan hanya sekedar mendiktekan materi pelajaran kepada siswa dan memberikan tugas, hal ini sering terjadi bahkan masih diterapkannya sebagian guru di sekolah. Siswa merasa jenuh ketika mengikuti

pelajaran di dalam kelas karena metode yang digunakan monoton. Kreatifitas tenaga pendidik dapat direalisasikan dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, dengan tujuan menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas agar lebih aktif dan kreatif.

Dewasa ini sudah banyak model pembelajaran yang efektif yang dapat diterapkan oleh guru di sekolah. Salah satu model pembelajaran yang di pilih penulis adalah model pembelajaran bermain peran atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Role Playing*. *Role Playing* merupakan suatu alternatif dari beberapa model pembelajaran yang cocok digunakan di Sekolah Menengah Kejuruan, karena model tersebut mampu mengajak siswa aktif dalam kegiatan belajar dan guru juga dituntut untuk lebih aktif dalam KBM serta aktif dalam mengawasi siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan penulis di SMK Budisatrya Medan, kurangnya keaktifan siswa mempengaruhi hasil belajar siswa yang masih kurang memuaskan karena dari siswa yang berjumlah 40 orang per kelas, masih 17 siswa (42%) yang dinyatakan lulus, dan sisanya 23 orang siswa (58%) dinyatakan tidak lulus. Seharusnya siswa harus mencapai Standar Ketuntasan Belajar Minimal yang ditetapkan sekolah yaitu 75. Untuk itu, perlu diusahakan perbaikan pembelajaran siswa dengan lebih difokuskan pada pembelajaran yang lebih membuat siswa aktif lagi.

Melalui teknik bermain peran atau *role playing*, para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran atau *role playing* berakar pada dimensi pribadi peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Melalui model ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas.

Dari dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui model ini peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

Di dalam model Bermain Peran (*Role Playing*), siswa diharapkan mampu menguasai bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan, sehingga para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang : “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK Budisatrya Medan T.P 2012/2013**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kurangnya interaksi antar sesama siswa dan juga antar guru, karena model pembelajaran yang digunakan konvensional.
2. Proses pembelajaran sebagian besar masih didominasi oleh guru, sehingga siswa pasif di dalam proses belajar mengajar
3. Model pembelajaran bermain peran (*role playing*) yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, maka peneliti perlu membatasi masalah pada penggunaan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Budisatrya Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Dari pembahasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah :
apakah ada pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Swasta Budi Satrya Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* di SMK Swasta Budisatrya Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat penelitian ini adalah :

1. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan peneliti tentang keterampilan yang harus dimiliki oleh guru dalam mengajar dan model pembelajaran *role playing*.
2. Untuk menambah kepercayaan masyarakat dan pengamat pendidikan terhadap kualitas UNIMED.
3. Sebagai bahan pertimbangan atau masukan untuk sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran di sekolah
4. Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti lain apabila hendak melakukan penelitian yang relevan dengan pembahasan yang sama.