

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan seumur hidup yang akan memajukan kehidupan manusia dan selalu berubah mengikuti perkembangan zaman, teknologi, dan budaya masyarakat. Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia. Berkaitan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan adanya pendidikan, maka akan timbul dalam diri seseorang untuk berlomba-lomba dan memotivasi diri untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu keberhasilan sebuah negara adalah eksistensi guru. Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan anak didiknya. Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat, membuat guru harus lebih kreatif dalam menyampaikan segala informasi yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan. Apabila ingin meningkatkan hasil belajar tentunya tidak akan lepas dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Untuk mendapatkan hasil yang optimal, faktor utama yang paling berperan adalah guru, karena gurulah yang merancang sekaligus menjadi pelaksana proses pembelajaran yang akan berlangsung di kelas sehingga guru harus memiliki model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan. Penentuan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam kegiatan belajar-mengajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting, oleh karena model pembelajaran yang tepat untuk suatu materi pembelajaran akan membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang optimal. Namun kenyataannya proses belajar mengajar masih cenderung didominasi oleh guru, sedangkan siswa cenderung pasif dan hanya menunggu informasi dari guru, dan hal ini yang membuat siswa tidak terdorong untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 1 Medan diperoleh keterangan dari guru bidang studi administrasi perkantoran menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata diklat merencanakan dan mengelola pertemuan/rapat di sekolah tersebut masih rendah selama tiga tahun terakhir dari tahun 2010 sampai 2011, diperoleh dari 40 siswa hanya 60% yang dinyatakan tuntas sedangkan sisanya tidak tuntas dengan nilai rata-rata

dalam kriteria ketuntasan minimal yaitu 70, di tahun 2011 sampai 2012 dari 40 siswa diperoleh 55% yang dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata dalam kriteria ketuntasan minimal yaitu 70, dan pada tahun 2012 sampai 2013 dari 38 siswa hanya 50% yang dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata dalam kriteria ketuntasan minimal yaitu 75, padahal seharusnya siswa harus mencapai Standar Ketuntasan Belajar (SKB) yaitu dengan nilai 75 yang juga dinyatakan dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kualitas proses belajar mengajar yang kurang optimal, kebanyakan guru mengajar dengan menggunakan model pembelajaran tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Dimana pada umumnya guru dalam proses belajar-mengajar sering kali atau dominan menggunakan model pembelajaran konvensional dimana guru menjadi pusat kegiatan. Guru lebih banyak menjelaskan di depan dan kurang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar, siswa hanya mendengar, mencatat, dan menghafal. Selain itu di dalam kelas jarang yang bertanya jika guru menjelaskan dikarenakan siswa kurang tertarik mengikuti pelajaran. Akibatnya siswa sering merasa bosan dan kurang tertarik pada saat proses belajar-mengajar di dalam kelas.

Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu adanya upaya memperbaiki kualitas pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman dan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran).

Model pembelajaran *Role Playing* adalah suatu model pembelajaran dengan melakukan permainan peran yang di dalamnya terdapat aturan, tujuan, dan unsur senang dalam melakukan proses belajar-mengajar. Dalam *Role Playing*, siswa dituntut dapat menjadi pribadi yang imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat luas, mandiri dalam berfikir, ingin tahu, penuh energi dan percaya diri.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* ini diharapkan siswa dapat saling bekerja sama untuk membagi informasi mengenai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dan berani mengemukakan pendapatnya di dalam kelas, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran merencanakan dan mengelola pertemuan/rapat dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Merencanakan dan Mengelola Pertemuan/Rapat di SMK Negeri 1 Medan T.P 2013 / 2014”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka yang menjadi indentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran yang masih bersifat ceramah dan berpusat pada guru yang mengakibatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran merencanakan dan mengelola pertemuan/rapat masih rendah.

2. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa yang mengakibatkan proses belajar mengajar tidak efisien.
3. Kurangnya variasi mengajar yang mengakibatkan proses belajar mengajar terkesan membosankan dan tidak menyenangkan.
4. Belum tercapainya kompetensi belajar yang mengakibatkan menurunnya nilai siswa.

1.3. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, maka penelitian dibatasi hanya pada “Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Merencanakan dan Mengelola Pertemuan/Rapat di SMK Negeri 1 Medan T.P 2013/2014”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Merencanakan dan Mengelola Pertemuan/Rapat di SMK Negeri 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014?”.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran Merencanakan dan Mengelola Pertemuan/Rapat di SMK Negeri 1 Medan T.P 2013/2014.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik tentang model pembelajaran *Role Playing* yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan pertimbangan khususnya bagi guru administrasi perkantoran dalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai sumber referensi dan bahan informasi bagi penulis lain dalam penelitian sejenis.