BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan akan melahirkan manusia-manusia yang akan menjadi motor penggerak kemajuan dan perkembangan suatu bangsa. Upaya mencerdaskan kehidupan anak bangsa dan mengembangkan kualitas manusia adalah misi pendidikan yang menjadi tanggung jawab profesional setiap guru. Pengembangan kualitas manusia menjadi suatu keharusan, terutama dalam memasuki era globalisasi. Pendidikan yang berorientasi pada kualitas tidak bisa ditanggulangi dengan paradigma yang lama. Ilmu pengetahuan dan teknologi tidak dapat dikejar dengan cara-cara biasa.

Dalam mencapai tujuan pendidikan, guru memegang peranan penting dalam keberhasilan siswa. Walaupun perangkat pembelajaran sudah lengkap, namun apabila guru tidak mampu dalam memproses pembelajaran, maka siswa tidak akan dapat mencapai hasil yang diinginkan. Kemampuan seorang guru dalam proses pembelajaran merupakan modal utama untuk memotivasi siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dalam proses pembelajaran di sekolah sering dijumpai banyak masalah. Permasalahan yang paling sering terjadi adalah cara mengajar guru yang masih kurang bervariasi, dan cenderung menggunakan metode konvensional. Pada

kondisi seperti ini siswa akan merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya berkurangnya hasil belajar siswa. Apabila ingin meningkatkan hasil belajar tentunya tidak akan lepas dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru bidang studi di SMK Swasta Pelita Pematangsiantar bahwa mata pelajaran Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan merupakan pelajaran yang kurang menyenangkan karena proses pembelajaran lebih terpusat pada guru (*teacher oriented*) sehingga siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi seperti itu dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang cenderung rendah, dimana dari 26 siswa kelas X AP terdapat 65,3 % siswa yang tidak tuntas dengan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Menyadari kondisi tersebut, maka perlu diadakan inovasi strategi belajar yang diharapkan lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu guru sebagai sentral dalam pengembangan pendidikan, maka guru harus merencanakan, mengorganisasikan, mengelola proses pembelajaran sedemikian sehingga bahan ajar yang diberikan dapat diserap dan dimiliki siswa dengan baik. Guru harus dapat mendesain pengajaran dengan baik dan dapat menerapkan strategi atau pendekatan pengajaran yang sesuai. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah mengguanakan model pembelajaran.

Dari sinilah muncul suatu inovasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan menggunakan model yang bervariasi siswa akan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) yang menjadi

alternatif merupakan model yang mampu mengajak siswa aktif dalam kegiatan belajar dan guru juga dituntut untuk lebih aktif dalam mengawasi siswa.

Model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran adalah model yang cocok untuk membantu siswa dalam menguasai materi pembelajaran. Model ini menggunakan imajinasi dan penghayatan siswa dalam proses pemahaman materi. Seluruh siswa akan dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk menunujukkan kemampuannya dalam bekerja sama dengan siswa lain hingga berhasil. Model pembelajaran ini akan memberikan pengalaman langsung kepada siswa mengenai materi yang sedang mereka pelajari sehingga akan lebih mudah dalam penguasaan materi tersebut. Bermain peran dapat membawa siswa untuk belajar dengan baik karena dalam pelajaran tersebut siswa merasa senang dan gembira selama proses belajar.

Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang diarahkan supaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia, terutama menyangkut kehidupan peserta didik. Melalui *Role Playing*, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga bersama-sama para peserta didik dapat mengekplorasi perasaan-perasaan, sikap-sikap, nilai-nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik utuk mengadakan penelitian dengan judul : **"Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bekerja Sama Dengan Kolega dan Pelanggan Siswa SMK Swasta Pelita Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2014/2015".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasikan adalah beberapa masalah berikut:

1. Banyak siswa yang kurang tertarik pada mata pelajaran bekerja sama dengan kolega dan pelanggan sehingga cenderung pasif dalam proses belajar mengajar.
2. Model pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan sifatnya *teacher oriented* (berpusat pada guru).
3. Hasil belajar siswa yang cenderung rendah disebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini adalah pada "Model Pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran bekerja sama dengan kolega dan pelanggan kelas X AP SMK Swasta Pelita Pematangsiantar T.P 2014/2015."

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, agar penelitian ini lebih terfokus maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Role Playing* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Bekerja Sama dengan Kolega dan Pelanggan Siswa Kelas X AP SMK Swasta Pelita Pematangsiantar"

1.5 Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah pada rumusan masalah maka alternatif pemecahan masalah yang dapat diambil adalah melalui model pembelajaran *Role Playing*. Model yang dapat menyajikan bahan pelajaran dengan cara memainkan peranan dan mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, dengan harapan agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat, serta dapat menghilangkan rasa kejenuhan siswa dalam belajar sehingga siswa yang pasif menjadi aktif, dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan model pembelajaran *role playing* ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar bekerja sama dengan kolega dan pelanggan siswa kelas X SMK Swasta Pelita Pematangsiantar untuk mengikuti pelajaran.

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada dasarnya merupakan titik tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan penelitian yang dilakukan dengan fungsi yang sedemikian, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Menambah wawasan penulis tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap hal bekerja bekerja sama dengan kolega dan pelanggan siswa

sehingga dapat digunakan nantinya dalam mengajar.

2. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi guru SMK Swasta Pelita Pematangsiantar dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing* di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai tambahan literatur bagi lembaga pendidikan UNIMED dan sebagai referensi bagi mahasiswa UNIMED dalam melakukan penelitian yang sama.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY