

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan sebagaimana tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan pasal 3 adalah

Mengembangkan 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.

Tujuan pendidikan yang bersifat operasional ini lebih menggambarkan perubahan perilaku spesifik apa yang hendak dicapai peserta didik melalui proses pembelajaran. Perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, ditetapkan model pembelajaran yang dipandang lebih efektif jika kecakapan dan pengetahuan yang diberikan guru itu benar benar menjadi milik atau bagian dari pada siswa.

Guru merupakan kunci untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak, berilmu, kreatif dan mandiri. Karena itu, peran guru menjadi utama dalam pembangunan nilai keunggulan setiap anak bangsa. Dalam kenyataan sehari hari sering kita jumpai sejumlah guru menggunakan metode tertentu yang tidak cocok dengan isi dan tujuan pengajaran.

Dalam proses kegiatan belajar mengajar umumnya guru kurang melaksanakan variasi dalam belajar dan memberikan pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara efektif. Sehingga siswa kurang antusias dan cenderung tidak aktif. Rendahnya respon umpan balik dari siswa terhadap pertanyaan dan penjelasan guru serta pemusatan perhatian yang kurang tepat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Satu hal lain yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa adalah kurang kreatif dalam memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga suasana belajar pun terasa membosankan. Selain itu, tingkat kemampuan siswa yang rendah serta anggapan bahwa materi pembelajaran sebagai pelajaran menghafal dan pelajaran yang menjenuhkan. Hal tersebut mengakibatkan tujuan dan inti pelajaran yang disampaikan guru tidak tersampaikan.

Tingkat kecerdasan yang berbeda membuat persaingan antar siswa saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Siswa yang memiliki kemampuan diatas rata rata mendominasi proses kegiatan belajar mengajar, sedangkan siswa yang lain hanya diam dan kurang aktif dalam merespon materi pembelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan yang disampaikan oleh guru.

Administrasi Humas dan Keprotokolan merupakan salah satu mata pelajaran ilmu pengetahuan yang ada pada tingkat sekolah SMK. Mata pelajaran ini sangatlah sering ditemukan dalam kegiatan perkantoran dan harus dikuasai oleh siswa yang ingin berkarier didunia perkantoran. Namun karena pelajaran ini dianggap pelajaran yang membosankan sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa. Oleh sebab itu pelajaran ini dijadikan sebagai indikator untuk

mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran role playing dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa khususnya siswa kelas XI administrasi perkantoran SMK Negeri 7 Medan.

Berdasarkan kegiatan dari Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPLT) di sekolah SMK Negeri 7 Medan keaktifan belajar siswa tahun ajaran 2016/2017 relatif rendah terhadap mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan. Berdasarkan hasil pelaksanaan observasi menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa SMK Negeri 7 Medan khususnya kelas XI belum tercapai. Ini dapat dilihat dari daftar nilai masing-masing kelas yang terdiri dari 5 kelas jurusan administrasi perkantoran dengan rata - rata jumlah siswa 38 orang. Siswa yang memperoleh Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 79 siswa (41%) dan 110 siswa (59%) tidak memenuhi angka ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Adapun nilai ketuntasan yang sudah ditetapkan adalah 75.

**Tabel 1.1 Daftar Nilai Mata Pelajaran Humas dan Keprotokolan Kelas XI**

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai		Kkm
		Tuntas	Tidak tuntas	
XI ADM 1	38 siswa	(20) 52%	(18) 48%	75
XI ADM 2	38 siswa	(16) 42%	(22) 58%	75
XI ADM 3	40 siswa	(14) 35%	(26) 65%	75
XI ADM 4	36 siswa	(14) 39%	(22) 61%	75
XI ADM 5	37 siswa	(15) 40%	(22) 60%	75
Jumlah	189 siswa	(79) 41 %	(110) 59%	

Sumber : Daftar Nilai siswa kelas XI SMK Negeri 7 Medan

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh maka diperlukan suatu cara baru untuk mengatasi masalah yang terjadi dengan menggunakan model pembelajaran

*role playing* dan kreativitas belajar dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil belajar siswa lebih efektif dan efisien.

Model *role playing* atau bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pembelajaran dengan melibatkan emosional peserta didik serta panca indra kedalam situasi permasalahan sehingga peserta didik diharapkan mampu untuk mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang nilai dan sikap serta mampu mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah.

Model pembelajaran ini sering disebut sebagai suatu aktivitas dimana siswa membayangkan dirinya seakan akan berada diluar kelas dan berperan sebagai orang lain sehingga menimbulkan unsur bahagia dalam diri siswa.

Siswa yang mampu melakukan penghayatan saat pembelajaran sedang berlangsung tentu pemahaman tentang materi pembelajaran tersebut akan meningkatkan semangat serta sikap terhadap mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan kreativitas dalam belajar.

Kreativitas belajar merupakan kemampuan memberikan gagasan gagasan baru dan menetapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas juga disebut sebagai kemampuan yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran atau mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya baik ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Kreativitas juga merupakan salah satu kunci yang perlu dilakukan guru untuk memberikan layanan pendidikan yang maksimal sesuai kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan.

Dengan adanya kreativitas belajar maka siswa mampu mengatasi kejenuhan ataupun kebosanan terhadap mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan. Dengan demikian kreativitas belajar dimaksudkan untuk membantu meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga hasil belajar siswa mencapai nilai ketuntasan. Penelitian ini akan diuji dalam suatu tehnik eksperimen sehingga penulis akan mengamati bagaimana pengaruh model pembelajaran *role playing* dan kreativitas belajar, terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 7 Medan kelas XI Administrasi Perkantoran.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* dan Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan Siswa Kelas XI Adm SMK Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2016/2017”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mata pelajaran Humas dan Keprotokolan merupakan mata pelajaran yang membosankan.
2. Rendahnya kreativitas belajar siswa kelas XI SMK Negeri 7 Medan.
3. Hasil belajar siswa kelas XI mata pelajaran Humas dan Keprotokolan masih rendah.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang terdapat dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah pada pengaruh model pembelajaran *role playing* dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK jurusan administrasi perkantoran pada mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 7 Medan TP. 2016/2017.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2016/2017?
2. Bagaimana pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2016/2017?
3. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *role playing* dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan kelas XI Administrasi Perkantoran SMK Negeri 7 Medan Tahun Pelajaran 2016/2017?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran humas dan keprotokolan di SMK Negeri 7 Medan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model pembelajaran dan kreativitas belajar dan bahan masukan dalam melaksanakan tugas sebagai calon pendidik.
2. Bagi Universitas Negeri Medan dengan adanya penelitian ini maka pihak Universitas mendapat informasi tentang pengaruh model *role playing* dan kreativitas belajar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Dan juga sebagai tambahan referensi diperpustakaan UNIMED untuk peneliti selanjutnya
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat membantu sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, dan kompetensi tenaga pendidiknya.