

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dianggap sebagai cara yang tepat dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas untuk mendukung tercapainya tujuan pembangunan nasional, seperti yang tertuang dalam Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 tentang tujuan Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang berbunyi:

Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan 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.

Mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan merupakan salah satu mata pelajaran pada program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan. Setiap mata pelajaran memiliki capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Peserta didik diharapkan mampu menguasai dan menerapkan setiap capaian pembelajaran yang sudah ditentukan.

Pelayanan prima merupakan salah satu capaian pembelajaran yang harus dicapai pada program keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan. Mata pelajaran ini merupakan materi yang memberikan keterampilan kepada peserta didik jurusan MPLB tentang bagaimana memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan. Tidak hanya teori,

peserta didik juga akan melakukan praktik untuk memperdalam kemampuan dan pemahaman mereka dalam melakukan pelayanan yang berkualitas.

Dalam proses pembelajaran pelayanan prima, dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dan mendukung untuk membantu proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan hasil yang maksimal. Model pembelajaran yang dibutuhkan adalah model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan dan khususnya kepercayaan diri peserta didik untuk tampil di depan umum dan memberikan pelayanan yang terbaik kepada pelanggan.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan rasa percaya diri peserta didik pada materi pelayanan prima adalah metode pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Menurut Simatupang (2019:75) "*role playing* pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran – peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas atau pertemuan". Metode *role playing* dilakukan dengan mengarahkan peserta didik untuk menirukan berbagai peran menjadi dramatis dan kreatif sesuai dengan karakter dan imajinasi mereka. Tujuan model pembelajaran *role playing* adalah untuk melatih keterampilan peserta didik, baik yang didapatkan

dalam belajar maupun dari kehidupan sehari-hari serta memperoleh pemahaman suatu konsep atau prinsip, dan latihan pemecahan masalah.

Di sekolah rasa percaya diri peserta didik dapat dikembangkan dengan mengikutsertakan peserta didik secara aktif dalam setiap proses pembelajaran. Adanya rasa tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dalam proses pembelajaran membuat peserta didik merasa berarti dan memiliki peran dalam kesuksesan pembelajaran tersebut. Hal ini merupakan upaya yang dapat dilakukan oleh guru di kelas untuk memunculkan rasa percaya diri peserta didik.

Akan tetapi di sekolah SMK Negeri 6 Medan, guru – guru sering mengajarkan materi pelayanan prima dengan cara – cara yang membosankan. Peserta didik dipaparkan materi pelajaran kemudian disuruh menonton video tentang pelayanan prima tanpa menerapkan praktik dengan model pembelajaran *role playing* yang membuat peserta didik kurang memiliki pemahaman, kemampuan, dan kepercayaan diri yang baik.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar, baik dari aspek kognitif, afektif, psikomotor dengan penilaian yang telah disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik yang telah dikuasai dari pengalaman belajarnya. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah peserta didik yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan maksimal. Begitu juga sebaliknya, peserta didik

yang kurang memahami materi berpengaruh pada hasil belajarnya yang kurang maksimal.

Tabel 1.1 Hasil Observasi Awal Kepercayaan Diri Peserta Didik

Indikator	Kategori	Jumlah Siswa
1. Berani mengemukakan pendapat	Percaya diri	11
2. Berani menjawab pertanyaan	Kurang percaya diri	19
3. Tidak mudah putus asa	Tidak percaya diri	36
4. Berani maju atau tampil di depan kelas		
5. Yakin dengan kemampuan diri sendiri		

(Sumber: Data diolah dari hasil angket yang disebar)

Berdasarkan Tabel 1.1, dapat dilihat jumlah peserta didik yang percaya diri sebanyak 11 orang dari jumlah keseluruhan peserta didik yaitu 66 orang. Sedangkan terdapat 19 orang peserta didik yang kurang percaya diri, dan sebanyak 36 orang peserta didik yang tidak percaya diri. Jumlah peserta didik yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi jelas tidak sebanding dengan banyaknya peserta didik yang memiliki kepercayaan diri yang rendah. Hasil dinilai dari seberapa besar tingkat keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat dan berani tampil di depan kelas. Dari tabel data tersebut menunjukkan bahwa tingkat kepercayaan diri peserta didik di SMK Negeri 6 Medan masih rendah.

Tabel 1.2 Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Kelas XI MPLB 1 dan 2

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai UH Peserta Didik		Persentase (%)	
		≥ 75	≤ 75	Tuntas	Tidak Tuntas
XI MPLB 1	34	14	19	42%	57%
XI MPLB 2	34	18	17	48%	51%
Jumlah	68	32	36	45,5%	54,5%

(Sumber: Dokumentasi Nilai Peserta Didik Kelas XI MPLB)

Berdasarkan Tabel 1.2, maka secara keseluruhan dari semua jumlah peserta didik yaitu 68 orang terdapat 36 peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM pada ulangan harian, dan 32 orang peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM. Maka bisa disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik Kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan masih tergolong rendah. Model pembelajaran *role playing* dapat membuat peserta didik lebih aktif dan ikut serta mengambil peran dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas belajar mengajar. Maka dari itu model pembelajaran *role playing* diharapkan dapat mempengaruhi dan meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Peningkatan Kepercayaan Diri dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan Mata Pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan Tahun Ajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan – permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pemilihan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Pembelajaran dikelas masih bersifat *teacher centered* sehingga peserta didik menjadi pasif yang mengakibatkan peserta didik tidak mampu mengembangkan kemampuannya, terutama dalam hal kepercayaan diri.
3. Masih banyak peserta didik yang tidak lulus KKM.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan yang ada, yaitu:

1. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran *role playing* yang akan digunakan pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan di kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Kepercayaan diri yang akan diteliti yaitu kepercayaan diri peserta didik kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Hasil belajar yang akan diteliti yaitu hasil belajar pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan materi pelayanan prima kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* yang diterapkan pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan pada materi pelayanan prima terhadap kepercayaan diri peserta didik kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *role playing* yang diterapkan pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan pada materi pelayanan prima terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* yang digunakan pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan pada materi pelayanan prima terhadap peningkatan kepercayaan diri peserta didik kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *role playing* yang digunakan pada mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan pada materi pelayanan prima dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI MPLB SMK Negeri 6 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan memberi manfaat yakni:

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi yang menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti selanjutnya dengan kajian yang sama yaitu penggunaan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kepercayaan diri dan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan bisa mengembangkan pengetahuan dan wawasan peneliti dalam penelitian berikutnya dan sebagai calon pendidik bisa memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan guru mata pelajaran OTK Humas dan Keprotokolan di sekolah tempat dilakukan penelitian bisa menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran agar hasil yang didapatkan tercapai dengan maksimal.

c. Bagi Siswa

Diharapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* bisa meningkatkan rasa percaya diri dan hasil belajar mereka.