

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk. Menurut Syaefudin dan Syamsuddin (2007:6) pendidikan merupakan upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia untuk mampu mengemban tugas yang dibebankan kepadanya, karena hanya manusia yang dapat dididik dan mendidik. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan fisik, mental, emosional, moral, serta keimanan dan ketakwaan manusia.

Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa. Sehingga akan tercipta tunas muda harapan bangsa seperti yang diharapkan melalui kemampuan pendidik dalam proses pembelajaran.

Guru sebagai tenaga pendidik hendaknya mempunyai tujuan utama dalam kegiatan pembelajaran disekolah yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik minat dan antusias siswa serta dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan semangat. Sebab, dengan suasana yang menyenangkan akan berdampak positif dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar di kelas guru hendaknya lebih kreatif dalam memilih model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi serta kondisi lingkungan dimana guru itu mengajar.

Pemilihan dan penentuan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan diharapkan akan memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Selain itu siswa lebih berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Selama ini siswa selalu terkondisikan untuk menerima informasi apa adanya, sehingga siswa cenderung pasif menunggu diberi informasi tanpa berusaha menemukan informasi tersebut. Hal itu menyebabkan siswa hanya mampu untuk menghafal tanpa memahami materi yang telah diterimanya. Oleh sebab itu agar siswa lebih bisa lagi mengasah kreatifitasnya diperlukan sebuah model pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa. Dengan diterapkannya variasi model pembelajaran diharapkan akan menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Salah satu model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa adalah model pembelajaran *role playing* (bermain peran). Martinis yamin (2009:75-76) metode bermain peran (*role playing*) adalah metode yang melibatkan interaksi antara 2 siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dilakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. *Role playing* adalah model pembelajaran dengan mengutamakan interaksi. Selain itu, metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Model *role playing* juga memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas peran dalam suatu dramatisasi. Hal ini, diperlukan siswa ketika kembali dalam masyarakat, keluarga, lingkungan, dan organisasi sehingga dapat berkolaborasi dalam bekerja sama dalam kehidupan sosial.

Model ini, pertama dibuatkan berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik kedalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua bahwa bermain peran dapat

mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskan. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan kita serta mengarahkan pada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.

Adapun dalam melaksanakan model *role playing* yaitu bisa dilakukan oleh individu dan individu serta kelompok sesuai peran yang telah ditentukan. Dalam hal ini, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok sesuai dengan skenario yang telah dibuatkan oleh guru. Lalu kelompok akan memerankan materinya di depan kelas atau penyesuaian tempat berdasarkan skenario yang telah diberikan oleh guru. Setelah siswa memerankan didepan kelas, kelompok lain memberikan saran, tanggapan, dan sanggahan terhadap peran yang mereka amati. Melalui model *role playing*, banyak hal positif yang bisa diperoleh. Salah satunya dapat meningkatkan siswa dalam hal berbicara, selain itu siswa juga berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran yang terjadi selama ini, pembelajaran masih bertumpuh pada guru. Hal ini dapat dilihat pada mata pelajaran kewirausahaan di sekolah kejuruan dimana proses pembelajarannya masih banyak didominasi oleh ceramah guru dalam hal teori sedangkan dalam praktek masih terdapat unsur ide dari guru. Guru memberikan materi dengan cara ceramah, hanya akan menyebabkan siswa mendengarkan ceramah guru saja. Sehingga dalam proses

pembelajaran, tidak terlihat suatu keaktifan, kreativitas dan inovasi yang berasal dari siswa. Guru juga kurang memberikan *warming up* kepada siswa pada saat awal menerima pelajaran. Sehingga Siswa kurang memiliki kemampuan memecahkan permasalahan yang ada, akibatnya hasil belajar siswa pun menurun.

Kenyataan demikian juga terjadi pada SMK Negeri 1 Limboto. Berdasarkan pengamatan peneliti, guru kurang memberikan *warming up* kepada siswa pada saat memulai proses pembelajaran dan salah satu metode pembelajaran yang sering digunakan oleh guru dikelas diantaranya adalah metode ceramah. Pembelajaran ini masih berlangsung satu arah karena kegiatan masih berpusat pada guru. Guru menjelaskan materi pelajaran sedangkan siswa mendengar dan mencatat. Hal ini menyebabkan siswa yang belum jelas tidak bisa terdeteksi oleh guru. Ketika diberi kesempatan untuk bertanya, hanya satu atau dua orang siswa yang bertanya. Selain itu, siswa kurang terlatih dalam mengembangkan ide-idenya dalam memecahkan masalah. Hal ini terlihat pada mata pelajaran kewirausahaan dimana guru mata pelajaran hanya menggunakan metode ceramah yang pada akhirnya siswa hanya diam tanpa diketahui kemampuan hasil belajarnya terutama untuk kelas X yang merupakan siswa baru disekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian, siswa SMK Negeri 1 Limboto kelas X Jurusan Pemasaran berjumlah 24 siswa. Dimana siswa

kelas X pemasaran hasil belajar belum sesuai yang diharapkan. Hasil belajar siswa kelas X Pemasaran paling rendah dibandingkan dengan kelas ataupun jurusan lainnya. Dari data hasil observasi awal menunjukkan bahwa yang mendapat nilai ketuntasan belajar 37,5% sedangkan 62,5% nilainya dibawah standar ketuntasan. Hal ini diakibatkan karena siswa kurang menyukai mata pelajaran kewirausahaan dan metode atau model yang diterapkan oleh guru. Sehingga perlu adanya metode atau model yang harus diterapkan oleh guru yang disesuaikan dengan tempat dan keadaan untuk membangkitkan semangat dan kegemaran siswa terhadap mata pelajaran kewirausahaan sehingga tercapai hasil belajar yang memuaskan bagi guru dan siswa.

Mata pelajaran kewirausahaan, tidak perna lepas dari 3 aspek, yaitu aspek kognitif, psikomotorik dan efektif. Namun, aspek yang paling menonjol yaitu aspek kognitif berbeda tipis dengan aspek psikomotorik karena mata pelajaran kewirausahaan berhubungan erat dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, dan kemampuan mengevaluasi sampai pemecahan masalah. Sedangkan praktek biasanya dilakukan pada saat akhir semester yang merupakan aspek psikomotorik. Dari kedua aspek tersebut, yakni aspek kognitif dan aspek psikomotorik didalamnya terkandung aspek efektif yaitu yang mencakup watak perilaku

seperti sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral. Sehingga dengan aspek efektif maka terbentuklah suatu kepribadian peserta didik karena tiap kompetensi dasar yang ada pada mata pelajaran kewirausahaan menuntut untuk mengubah perilaku dan sikap seseorang dalam berwirausaha.

Adapun uraian kompetensi dasar dari mata pelajaran kewirausahaan yaitu mengidentifikasikan sikap dan perilaku wirausaha, menerapkan sikap dan perilaku kerja prestatif (sikap selalu ingin maju), merumuskan solusi masalah, mengembangkan semangat wirausaha, membangun komitmen bagi dirinya dan orang lain dan mengambil resiko usaha. Berdasarkan uraian kompetensi dasar tersebut, maka peneliti menggunakan model pembelajaran *role playing*. Hal ini dikarenakan setiap kompetensi dasar pada mata pelajaran kewirausahaan, yaitu membahas tentang kehidupan wirausaha dalam membangun dan mengembangkan usahanya untuk mencapai kesuksesan yang terlihat atau ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga diperlukan metode pembelajaran *role playing* agar siswa dapat mengetahui sendiri bagaimana kondisi seorang wirausaha dalam membangun suatu usaha dengan cara mengadegankan karakter dari seorang wirausaha tersebut. Hal ini, diperlukan siswa ketika kembali dalam masyarakat, keluarga, lingkungan, dan organisasi sehingga dapat berkolaborasi dalam bekerja sama dalam kehidupan sosial. Karena pada suatu saat siswa akan

mengalami situasi dalam kehidupan nyata khususnya menjadi seorang wirausaha.

Berdasarkan paparan tersebut diatas maka peneliti ingin mencoba melakukan penelitian dengan judul “**Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas X Pemasaran SMK Negeri 1 Limboto**”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, dapat dirumuskan identifikasi masalahnya yaitu keterlibatan siswa dalam pembelajaran kewirausahaan belum maksimal, kurangnya upaya guru dalam memberikan *warming up* pada materi pembelajaran, pembahasan karakter siswa sebagai partisipan belum memadai, dan siswa kurang terlatih dalam mengembangkan ide-idenya dalam memecahkan masalah.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “ Apakah Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran SMK N 1 Limboto ?”



#### 1.4 Pemecahan Masalah

Dari uraian masalah diatas, maka pemecahan masalah dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* yaitu sebagai berikut :

1. Guru mempersiapkan skenario yang akan diperankan oleh tiap kelompok siswa.
2. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai serta menjelaskan secara singkat tentang model pembelajaran yang akan dilakukan.
3. Guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang di sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya (Pemanasan).
4. Partisipan sesuai karakter dan Pembagian kelompok sesuai dengan jumlah skenario yang akan diperankan oleh siswa berdasarkan kemampuannya.
5. Guru bersama siswa mendiskusikan dimana dan bagaimana peran itu dimainkan
6. Memainkan peran, dimana tiap kelompok siswa mengadegankan skenario sesuai perannya masing-masing di depan kelas
7. Guru mengamati tiap kelompok dalam penguasaan materi secara individu dan mengamati kekompakan kelompok dalam mengadegankan perannya masing-masing siswa.

8. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan sanggahan, tanggapan, dan saran (diskusi) terhadap kelompok yang telah mengadegankan perannya masing-masing lalu dilanjutkan dengan evaluasi.
9. Memainkan peran ulang.
10. Diskusi dan evaluasi kedua.
11. Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.
12. Guru memberikan lembar kerja siswa (LKS)

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui dan meningkatkan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Limboto khususnya kelas X Pemasaran melalui pembelajaran Kewirausahaan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing*.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

*Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung antara lain bagi sekolah, kepala sekolah, guru dan siswa yang diharapkan dapat memberikan masukan atau informasi untuk proses belajar, untuk meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan mutu pendidikan dikelas.*

Adapun untuk calon peneliti, diharapkan untuk dijadikan sebagai sumber dan referensi dalam pengembangan penelitian tindakan kelas. Selain itu bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan ketrampilan dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan dan menghayati *apakah praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif dan efisien.*