

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan dan kemajuan umat manusia. Menurut UU No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Begitu pentingnya pendidikan dalam kehidupan, oleh karena itu pendidikan disebut sebagai proses sepanjang hayat dan perwujudan pembentukan diri manusia secara utuh. Pendidikan juga mengembangkan segenap potensi dalam rangka pemenuhan semua komitmen manusia sebagai individu, sebagai makhluk sosial dan sebagai makhluk Tuhan. Pendidikan diwujudkan melalui usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan.

Pendidikan menengah kejuruan menurut PP No.29 Tahun 1990 adalah mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional . Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai bentuk satuan pendidikan kejuruan sebagaimana ditegaskan dalam penjelasan Pasal 15 UU SISDIKNAS, merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Dalam penjelasan

tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan kejuruan adalah

Dwi Muliasari, 2014

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MERENCANAKAN PERJALANAN BISNIS DI KELAS XII AP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mempersiapkan peserta didik sebagai calon tenaga kerja dan mengembangkan eksistensi peserta didik, untuk kepentingan peserta didik, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam penelitian ini peneliti tertarik pada pendidikan kejuruan karena pendidikan kejuruan memiliki fungsi mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu saat mereka lulus sekolah, seperti: bidang teknik, tataniaga, akuntansi, pemasaran, tata boga, perhotelan, administrasi perkantoran dan masih banyak lagi jurusan yang ada di sekolah menengah kejuruan lainnya. Oleh karena itu semua jurusan disekolah menengah kejuruan menjadi sangat penting termasuk administrasi perkantoran.

Guru merupakan faktor kunci dalam pendidikan. Guru harus melakukan perannya sebagai tenaga pengajar. Mereka merupakan ujung tombak seluruh kegiatan pendidikan dan pembelajaran di sekolah maupun dalam masyarakat. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran tergantung pada proses belajar mengajar yang telah dijalankan oleh guru dan siswa. Untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan, guru hendaknya bisa menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mampu menarik minat dan memotivasi siswa untuk dapat ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Guru sebagai pengelola proses pembelajaran harus dapat memanfaatkan berbagai model pembelajaran yang bervariasi. Model pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran sudah bervariasi. Berbagai macam model pembelajaran telah dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi di lapangan bahwa model pembelajaran tersebut belum digunakan secara maksimal oleh guru. Penggunaan model pembelajaran

yang tepat, merupakan suatu alternatif mengatasi berbagai masalah yang dihadapi
Dwi Muliasari, 2014
PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MERENCANAKAN PERJALANAN BISNIS DI KELAS XII AP

siswa dalam proses belajar. Jika hal itu tidak digunakan maka akan berdampak pada hasil belajar psikomotor siswa.

Pendidikan dikatakan berhasil apabila menghasilkan output yang memuaskan, salah satu cara untuk menilai apakah output sudah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan atau belum adalah dilihat melalui hasil belajar siswa itu sendiri. Karena hasil belajar siswa akan menunjukkan apakah pendidikan dapat menghasilkan output yang baik atau tidak.

Setelah peneliti mendapatkan data hasil belajar psikomotor siswa kelas XII AP kenyataan masih terdapat masalah mengenai rendahnya hasil belajar psikomotor siswa SMK yang dilihat berdasarkan nilai rata-rata dari Ujian Kompetensi Dasar Merencanakan Perjalanan Bisnis yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Terlihat jelas dari tabel dibawah ini bahwa nilai UKS siswa kelas XII AP1 masih banyak yang dibawah KKM.

Tabel 1.1
Daftar Nilai Ujian SK Merencanakan Perjalanan Bisnis XII AP1
Tahun Ajaran 2011/2012

KKM : 75

No	Nama	Nilai	Selisih Nilai UKS dengan KKM
1	Adevia Nugraha	70	5
2	Anastasya Zalfa	70	5
3	Anggraeni	65	10
4	Angie Saputri	60	15
5	Anisa Zahirah	65	10
6	Ari Pangestika Fitriani	60	15
7	Astrid Wynne Y	60	15
8	Ayura Wandira	65	10
9	Dewi Indriani	75	0

Dwi Muliasari, 2014

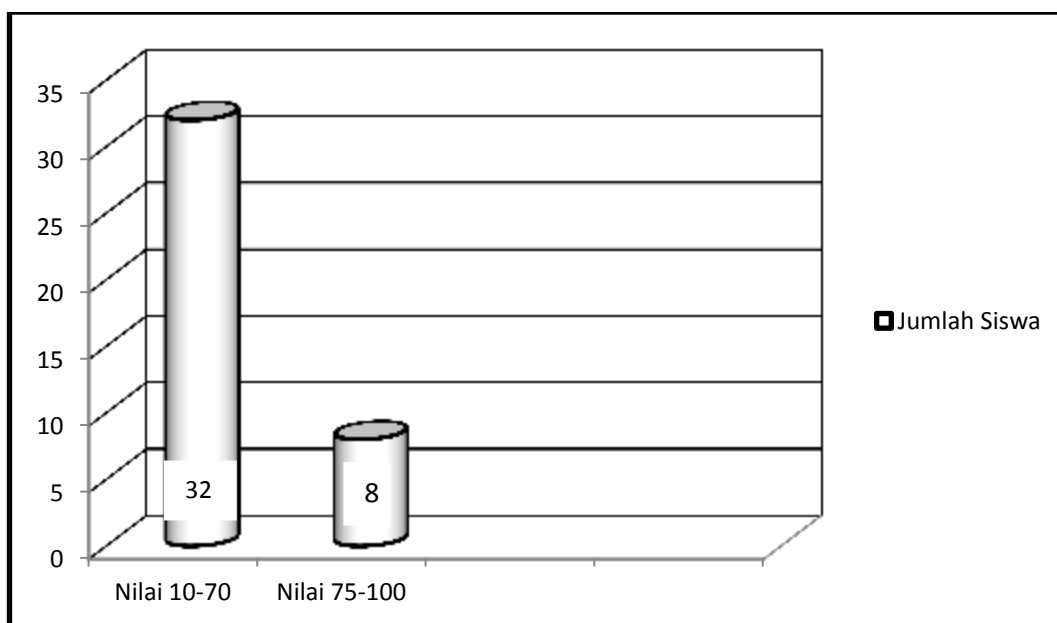
PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MERENCANAKAN PERJALANAN BISNIS DI KELAS XII AP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

10	Eka Merdekawati	70	5
11	Feny Arnas	75	0
12	Firda Aulia	65	10
13	Ghea Monica Desideria	65	10
14	Hani Rahayu	70	5
15	Insani Zulfa Hayati	70	5
16	Intan Arfi Nur Djamilah	70	5
17	Intan Oktapiani	75	0
18	Ira Fitriani	65	10
19	Isnawati	70	5
20	Merry Handayani	60	15
21	Mutia Nabila	65	10
22	Muzia Hastari	65	10
23	Negrita Tika Sari	75	0
24	Nenden	65	10
25	Neng Rina	65	10
26	Neni Hadiyanti	65	10
27	Nopi Riyani	70	5
28	Penti Isnaeni	70	5
29	Priska Yuniati	75	0
30	Putri Ayu Delia	65	10
31	Putri Natalina	60	15
32	Putri Rahmawati	75	0
33	Rhafitri Neuza Ayu Pratama	70	5
34	Ridha Safitri	75	0
35	Risna Ilaswati	65	10
36	Sri Harni Maedi Pratiwi	65	10
37	Sriyanti	70	5
38	Sulistiawati	75	0
39	Tiara Ayulia	70	5
40	Virginia Jaelani Putri	75	0

Sumber : Dokumen Sekolah, 2011/2012.

Dari data tabel 1.1 dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM 75. Dari 40 siswa hanya ada 8 orang yang mendapatkan nilai mencapai KKM 75 dan 32 orang lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM 75 dengan selisih berkisar 5-15.



Sumber: Dokumen Sekolah, 2011/2012

Gambar 1.1
Nilai Ujian SK Merencanakan Perjalanan Bisnis XII AP1
Tahun Ajaran 2011/2012

Gambar dan tabel daftar nilai USK tersebut merupakan gambaran dari hasil belajar psikomotor yang diperoleh siswa pada kompetensi dasar Melaksanakan Perjalanan Bisnis, hanya ada 8 orang siswa yang mampu mencapai KKM 75 dan sisanya 32 orang siswa memiliki nilai dibawah nilai KKM 75. Gambar grafik tersebut memperlihatkan bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai UKS di bawah KKM 75. Tidak hanya pada kelas XII AP1 saja yang siswanya memiliki nilai yang rendah, tapi pada kelas XII AP2, XII AP3, dan XII AP4 memiliki masalah yang sama. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa pada tabel di bawah ini:

Dwi Muliasari, 2014

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MERENCANAKAN PERJALANAN BISNIS DI KELAS XII AP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 1.2
Daftar Nilai Rata-rata Ujian SK Merencanakan Perjalanan Bisnis XII AP

Kelas	Nilai Rata-rata	Selisih Nilai rata-rata dengan nilai KKM 75
XII AP1	68,125	6,875
XII AP2	65,375	9,625
XII AP3	57,625	17,375
XII AP4	57,750	17,250

Pada tabel 1.2 di atas dapat dilihat rata-rata hasil belajar psikomotor siswa masih di bawah nilai KKM 75 dengan nilai XII AP1 68,125 memiliki selisih 6,875 dari nilai KKM 75, nilai XII AP2 65,375 memiliki selisih 9,625 dari nilai KKM 75, nilai XII AP3 57,625 memiliki selisih 17,375 dari nilai KKM 75, dan nilai XII AP4 57,750 memiliki selisih 17,250 dari nilai KKM 75. Dari nilai selisih yang terlihat pada tabel di atas yang mempunyai nilai paling tinggi dari nilai rata-rata kelas adalah kelas XII AP1 dan yang memiliki nilai terendah dari rata-rata di atas adalah kelas XII AP3. Maka hal ini harus mendapatkan perhatian yang besar dari guru sebagai pendidik, sehingga menjadi bahan evaluasi agar tercapainya tujuan dari pembelajaran dan tujuan pendidik itu sendiri, serta pencapaian mutu pendidikan.

Latar belakang dalam penelitian ini tidak lain adalah ingin mengetahui hasil belajar psikomotor siswa bisa lebih baik apabila menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Umumnya hasil belajar siswa dikemukakan dalam bentuk angka, huruf, kata-kata kurang baik, baik, atau sangat baik. Menurut Robert M. Gagne 1998 (Hasibuan dan Mudjiono, 1986:5), mengatakan bahwa: “ hasil belajar dapat dikaitkan dengan terjadinya perubahan kepandaian, kecakapan, atau kemampuan seseorang, dimana proses kepandaian itu terjadi tahap demi

tahap. Hasil belajar diwujudkan dalam lima kemampuan yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik, dan sikap.”

Davies (dalam Dimiyati, 2009: 207) menjelaskan bahwa ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudjana (1987:54) menjelaskan bahwa hasil belajar dalam ranah psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan-keterampilan (skill), dan kemampuan bertindak individu.

Menurut Slameto (2003:55-59), hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor, diantaranya; (1) Faktor Internal, merupakan faktor yang berada dalam diri pebelajar itu sendiri. Seperti; kesehatan, minat, bakat, motivasi, kematangan. (2) Faktor Eksternal, merupakan faktor yang berada di luar diri pebelajar. Seperti; keluarga, sekolah atau lingkungan pembelajaran. Berkaitan dengan konteks pembelajaran, aspek-aspek yang dapat mempengaruhi hasil belajar tersebut kembali diperjelas oleh Slameto (2003:60-63) meliputi; metode pembelajaran, relasi antara pebelajar dengan pebelajar, hubungan antar pebelajar, sarana belajar, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, dan/atau pemberian tugas. Berdasarkan pada beberapa faktor pengaruh di atas, desain model yang digunakan dalam proses pembelajaran merupakan hal pokok yang harus diperhatikan. Maksudnya, untuk memperoleh pengaruh positif terhadap hasil sebuah pembelajaran hendaknya setiap model pembelajaran yang digunakan memiliki fungsi terhadap aktivitas pebelajar. Misalnya; diskusi, sodrodrama, kerja kelompok, pekerjaan perpustakaan dan laboratorium (Nasution, 2000:34).

Ketika peneliti melakukan pra penelitian di sekolah yang akan diteliti, umumnya model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru yaitu model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Metode pembelajaran ceramah berdampak kepada suasana belajar siswa menjadi kaku, jenuh, dan membosankan. Sedangkan masih banyak model pembelajaran yang bisa guru terapkan pada kompetensi dasar Merencanakan Perjalanan Bisnis yang dapat meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa. Berdasarkan hal tersebut peneliti berinisiatif mencari alternatif penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa.

Menurut Komalasari (2011:80) Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa adalah model pembelajaran *Role Playing*. “Model Pembelajaran *Role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.”. Edgar Dale dalam Komalasari (2011:80) mengemukakan bahwa pengalaman langsung diperlukan untuk membantu siswa belajar memahami, mengingat, dan menerapkan berbagai simbol abstrak.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis dalam penelitian ini mengkaji masalah dengan judul: **PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MERENCANAKAN PERJALANAN BISNIS** (Studi

Eksperimen di SMK Pasundan 1 Kota Bandung)

Dwi Muliasari, 2014

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MERENCANAKAN PERJALANAN BISNIS DI KELAS XII AP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan berikut :

1. Hasil belajar psikomotor siswa yang kurang maksimal dengan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran *group investigation*.
2. Model pembelajaran *Role Playing* dapat mempengaruhi hasil belajar psikomotor siswa.
3. Hasil belajar psikomotor siswa dengan model pembelajaran *Role Playing* diterapkan akan lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran *group investigation*.

Berdasarkan identifikasi masalah dan gambaran permasalahan yang dipaparkan dalam latar belakang masalah, maka dalam penelitian ini diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan hasil belajar psikomotor siswa pada kompetensi dasar Merencanakan Perjalanan Bisnis?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar psikomotor siswa antara kelas yang diberikan model pembelajaran *Role Playing* dengan kelas yang tidak diberikan *Role Playing*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam setiap penelitian pasti memiliki tujuan-tujuan yang akan dicapai, berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, maka tujuan yang penulis rumuskan ialah:

Dwi Muliasari, 2014
PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PSIKOMOTOR SISWA PADA KOMPETENSI DASAR MERENCANAKAN PERJALANAN BISNIS DI KELAS XII AP

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap peningkatan hasil belajar psikomotor siswa pada kompetensi dasar Merencanakan Perjalanan Bisnis.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar psikomotor siswa antara kelas yang diberikan model pembelajaran *Role Playing* dengan kelas yang tidak diberikan *Role Playing*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Peneliti

Menjadi sumber informasi keilmuan yang mengkaji disiplin ilmu mengenai model pembelajaran *Role Playing*. Selain itu dapat menjadi peluang kepada peneliti lain, untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam.

2. Lembaga FPEB-Pend. Man. Perkantoran

Menjadikan hasil penelitian ini sebagai indikator untuk memilih penggunaan model pembelajaran yang diterapkan.

3. Guru

Dengan mengetahui manfaat dan kelebihan dari model pembelajaran *Role Playing* menjadikan hasil penelitian ini sebagai indikator peningkatan hasil belajar psikomotor siswa dengan memanfaatkan dan menerapkan model pembelajaran *Role Playing*.

4. Siswa

Dengan model pembelajaran *Role Playing* siswa mendapatkan pengalaman langsung mengenai kompetensi dasar yang diberikan dan hendaknya dapat meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa.

