

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang paling penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan adalah upaya mengembangkan potensi-potensi manusiawi peserta didik baik potensi fisik potensi cipta, rasa, maupun karsanya, agar potensi itu menjadi nyata dan dapat berfungsi dalam perjalanan hidupnya (Sugiarta, 2019:125). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. akan efektif dan berdampak besar dalam konteks peningkatan kualitas pendidikan (Utari, Budhyani, and Angendari, 2020:78).

Pada era global, dunia pendidikan di Indonesia pada saat ini dan yang akan datang masih menghadapi tantangan yang semakin berat. Indonesia harus mampu bersaing dengan negara-negara lain, baik dalam produk, pelayanan, maupun dalam penyiapan sumber daya manusia. Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini dinilai banyak pihak belum berkualitas, sebagai indikatornya adalah Indeks Kualitas Manusia berada di bawah negara-negara Asia Tenggara lainnya seperti Singapura, Thailand, bahkan Vietnam (Temon Astawa & Sukerti, 2021:162). Untuk meningkatkan kualitas dibidang pendidikan maka diperlukan sekolah- sekolah yang akan melahirkan SDM (Sumber Daya

Manusia) yang berkualitas (Novianti, Adnyawati, and Masdarini, 2019:65). Pendidikan kejuruan sebagai salah satu pendidikan nasional diharapkan mampu mempersiapkan lulusan yang bisa bekerja secara profesional di bidangnya, sekaligus berdaya saing dalam dunia kerja.

SMKN 1 Tejakula adalah Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki tiga jurusan. Salah satunya adalah Jurusan Perhotelan yang terdiri dari 12 kelas yaitu empat kelas untuk kelas X, empat kelas untuk kelas XI dan empat kelas untuk kelas XII. Mata pelajaran yang diajarkan adalah mata pelajaran normatif, adaptif dan produktif. Salah satu dari mata pelajaran produktif kelas X adalah Komunikasi Industri Pariwisata. Mata pelajaran ini sangat berperan penting untuk siswa dalam etika berkomunikasi, berpenampilan baik dan bekerja sama serta memberikan bantuan dan pelayanan dalam kehidupan sehari - hari.

Agar tercapainya tujuan pembelajaran maka diperlukan beberapa faktor pendukung seperti peran seorang guru, siswa, metode yang digunakan, bahan ajar dan media pembelajaran. Dengan demikian dibutuhkan suatu pembelajaran yang kreatif untuk menghasilkan manusia yang kreatif, memiliki ketrampilan, dan berkarakter (Temon Astawa & Sukerti, 2021:160) untuk meningkatkan aktivitas dan respon belajar siswa sehingga hasil belajar peserta didik di atas KKM.

Berdasarkan observasi awal di Kelas X Perhotelan 4, terdapat banyak siswa yang mendapatkan nilai ulangan harian di bawah KKM pada materi teknik komunikasi melalui telepon pada mata pelajaran Komunikasi Industri Pariwisata yang dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Data Hasil Ulangan Harian kelas X Perhotelan 4 Materi Teknik Komunikasi Melalui Telepon Pada Mata Pelajaran Komunikasi Industri Pariwisata Semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022

No	Kategori	Jumlah
1	Siswa	35
2	Nilai Klasikal	2372
3	Rata-rata	67,8
4	KKM	72
5	Tuntas	10
6	Tidak Tuntas	25
7	% Ketuntasan	28,57%

Sumber: Guru mata pelajaran Komunikasi Industri Pariwisata

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada tabel di atas, diketahui nilai rata - rata dari ulangan harian pada materi teknik komunikasi melalui telepon semester genap tahun ajaran 2021/2022 adalah 67,8 sedangkan nilai KKM pada materi teknik komunikasi melalui telepon adalah 72. Nilai persentase ketuntasan kelas ketika pengamatan adalah 28,57% yang terdiri dari 10 siswa yang tuntas dan 25 siswa yang tidak tuntas dari 35 siswa. Beberapa hal yang menyebabkan nilai siswa rendah diantaranya adalah:

1. Minimnya peran guru untuk memotivasi belajar siswa agar hasil belajar siswa lebih meningkat.
2. Guru kurang kreatif untuk menyuguhkan pembelajaran dalam bentuk praktek dan masih menggunakan model pembelajaran yang tergolong demonstrasi yang membuat siswa jenuh.
3. Siswa menganggap mata pelajaran teknik komunikasi melalui telepon adalah pelajaran yang gampang.
4. Suasana yang kurang kondusif terhadap kegiatan belajar mengajar.

5. Aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran tidak tampak. Siswa jarang sekali bertanya apabila ada yang masih kurang dimengerti oleh siswa tersebut dan siswa jarang sekali mengajukan idenya, walaupun guru berulang kali meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang belum paham.

Akibat dari penyebaran virus Covid-19 yang terus meningkat, memasuki bulan kedua semester genap, Pemerintah kembali mengeluarkan Surat Edaran tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19. Guru kembali melakukan pembelajaran lewat media *online* seperti *Whatsapp*, *google meet*, *zoom*, *google form*, *google classroom* dan lain-lain.

Pembelajaran Komunikasi Industri Pariwisata dengan sistem daring ini belum memenuhi prasyarat yang diharapkan. Hal ini menyebabkan aktivitas dan hasil pembelajaran sangat rendah. Beberapa hal yang menyebabkan kondisi tersebut diantaranya:

1. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran daring masih rendah. Siswa yang aktif berdiskusi dalam pembelajaran di *classroom* maupun *WA group* hanya siswa yang pintar, sedangkan siswa lain sering hanya menjadi peserta yang bersifat pasif, ikut berkomentar di *classroom* hanya memberikan salam dan kemudian tidak aktif lagi.
2. Siswa kurang aktif dan kurang kritis untuk bertanya dan menanggapi serta memberi respon ketika diskusi tanya jawab dilaksanakan di *classroom* dan *WA group*.

3. Siswa kurang tertarik untuk membaca materi yang sudah disematkan di *classroom* maupun di *WA group* dan mencari referensi dari sumber lain ketika melaksanakan diskusi tanya jawab secara daring.
4. Siswa yang gabung hanya satu atau dua orang saja ketika guru akan memberikan materi menggunakan *zoom*.

Masalah yang terjadi di Kelas X Perhotelan 4 menyebabkan hasil belajar yang rendah sehingga memerlukan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa dan materi ajar yang diberikan mudah dipahami, sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan maksimal. Pada penelitian ini peneliti berfokus untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan metode *role playing* pada mata pelajaran Komunikasi Industri Pariwisata pada materi Teknik Komunikasi Melalui Telepon.

Menurut (Satrianingsi, 2016:55) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran siswa dibentuk dalam kelompok terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ ras, dan satu sama lain saling membantu. Tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk meningkatkan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Karena siswa bekerja dalam suatu tim maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan antara para siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan serta siswa diberikan kesempatan untuk mendapat berbagai informasi yang dibutuhkan oleh anggota kelompok belajar lainnya.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* diterapkan ke dalam beberapa metode yang salah satunya adalah metode *role playing*. Penggunaan

metode ini bertujuan agar siswa menjadi lebih aktif dan kritis bertanya serta termotivasi untuk belajar dengan cara bermain peran.

Metode bermain peran merupakan pembelajaran yang langsung mengaitkan materi yang dipelajari siswa dengan kenyataan atau kehidupan sehari-hari. Dengan demikian siswa bisa memahami tidak hanya secara teori saja, akan tetapi mampu mengimplementasikan ataupun mempraktekannya secara langsung. Menurut (Sukelasmini, 2018:11) Metode *role playing* atau bermain peran merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada permainan gerak dan siswa biasanya di latih untuk memahami, memperagakan setiap peran – peran yang di perankannya. Kelebihan dengan penerapan metode *role playing* ini nantinya siswa dapat lebih menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya terdapat dalam realita kehidupan serta memahami sebab dan akibat suatu kejadian, membantu siswa dalam melakukan klasifikasi atau rincian serta memperjelas pola pikir sehingga mempunyai keterampilan dalam membuat atau mengambil keputusan melalui caranya sendiri, dan juga membantu siswa berkesempatan untuk ikut berpartisipasi dalam hal bekerja sama.

Menurut (Suardani, 2019:62), sikap kreatif sejak dini sangat diperlukan agar tercapai pembelajaran yang sesuai dan proporsional, karena perkembangan karir di dunia pariwisata dan perhotelan ditentukan oleh tingkat kreatifitas. Guru harus lebih kreatif untuk menyuguhkan pembelajaran dalam bentuk praktek untuk siswa yang tidak menyukai pelajaran teori. Upaya pada diri siswa untuk meningkatkan hasil belajar merupakan indikator kegiatan belajar yang bermakna. Dengan metode *role playing* peserta didik lebih mudah memahami

teori yang disampaikan saat pembelajaran, karena perpaduan antara teori dengan kondisi lingkungan akan membentuk calon pengajar yang profesional. Menurut (Rahmah, 2019:26), metode *role playing* atau bermain peran ini dapat mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman yang menekankan dimensi "di sini dan kini" (here and now) sebagai isi pengajaran. Bermain peran memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tidak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Bermain peran mengasumsikan bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf kesadaran, kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Mengajar dengan bermain peran ini mengasumsikan bahwa proses-proses psikologis yang tersembunyi (*covert*) berupa sikap-sikap nilai-nilai, perasaan-perasaan dan sistem keyakinan dapat diangkat ke taraf kesadaran melalui kombinasi pemeranan secara spontan dan analisisnya.

Penelitian dari Luh Suardani (2019) yang berjudul "Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran memproses reservasi dalam berkomunikasi bahasa Inggris melalui metode *role playing* pada materi memproses reservasi siswa kelas XI AP 2 semester ganjil SMK Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018.". Hasil Penelitiannya menunjukkan bahwa setelah dilaksanakannya penelitian dalam dua siklus, dihasilkan simpulan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran memproses reservasi kelas XI AP 2 semester ganjil SMK Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan metode *Role Playing* dalam berkomunikasi dengan bahasa Inggris meningkat menjadi 100%, dengan rata – rata nilai dari 80,88% meningkat menjadi 87,18%.

Dengan melihat hasil penelitian tersebut ditambah pada pertengahan semester genap tahun ajaran 2021/2022 pemerintah sudah memberikan izin untuk belajar tatap muka, sehingga peneliti tertarik untuk menggunakan metode *role playing* untuk membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Metode *Role Playing* dipilih karena merupakan metode yang menarik dan dapat menumbuhkan keberanian siswa. Metode ini dapat memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk aktif terlibat sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa. Metode ini menuntut siswa untuk mengeskpresikan bakatnya masing-masing terkait materi pelajaran yang akan dipelajari, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Komunikasi Melalui Telepon Pada Siswa X Perhotelan 4 di SMK Negeri 1 Tejakula Semster Genap Tahun Pelajaran 2021/2022” Melalui pembelajaran ini akan berpeluang bagi siswa untuk belajar lebih aktif sehingga hasil belajar siswa juga meningkat khususnya di materi teknik komunikasi melalui telepon pada mata pelajaran Komunikasi Industri Pariwisata.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Minimnya peran guru untuk motivasi belajar siswa agar hasil belajar siswa lebih meningkat.

2. Guru kurang kreatif untuk menyuguhkan pembelajaran dalam bentuk praktek dan masih menggunakan model pembelajaran demonstrasi yang membuat siswa jenuh pada saat pembelajaran tatap muka.
3. Siswa menganggap mata pelajaran teknik komunikasi melalui telepon adalah pelajaran yang gampang.
4. Suasana yang kurang kondusif terhadap kegiatan belajar mengajar.
5. Hasil belajar pada materi teknik komunikasi melalui telepon sampai saat ini belum sesuai harapan.
6. Aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran tidak tampak dan tergolong rendah
7. Respon siswa tergolong rendah pada saat mengikuti pembelajaran daring dalam kelas
8. Siswa kurang tertarik untuk membaca materi yang sudah disematkan di *classroom* maupun di *WA group* dan mencari referensi dari sumber lain ketika melaksanakan diskusi tanya jawab secara daring.
9. Siswa yang gabung hanya satu atau dua orang saja ketika guru akan memberikan materi menggunakan *zoom*.

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan yang terkait dengan judul di atas sangat luas, sehingga tidak dapat terjangkau dan terselesaikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pembatasan masalah sangat diperlukan agar persoalan menjadi lebih jelas dan lebih mudah diteliti. Mengacu pada latar belakang, maka penelitian ini dibatasi

pada masalah aktivitas siswa, respon siswa terhadap pembelajaran, hasil belajar siswa dengan menerapkan metode *role playing* dan penerapan metode *role playing*.

Aktivitas pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Respon belajar adalah reaksi penerimaan atau penolakan terhadap apa yang disampaikan oleh guru sebagai komunikator dalam menyampaikan pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan yang dicapai siswa mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Metode *role playing* adalah pembelajaran dengan cara bermain peran yang langsung mengaitkan materi yang dipelajari siswa dengan kenyataan atau kehidupan sehari-hari.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X Perhotelan 4 pada Pembelajaran Teknik Komunikasi Melalui Telepon di SMK Negeri 1 Tejakula semester genap tahun pelajaran 2021/2022?
2. Apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas X Perhotelan 4 pada Pembelajaran Teknik Komunikasi Melalui Telepon di SMK Negeri 1 Tejakula semester genap tahun pelajaran 2021/2022?
3. Bagaimanakah respon siswa kelas X Perhotelan 4 dengan menerapkan metode *role playing* pada Pembelajaran Teknik Komunikasi Melalui

Telpon di SMK Negeri 1 Tejakula semester genap tahun pelajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Terkait dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas X Perhotelan 4 dengan menerapkan metode *role playing* pada Pembelajaran Teknik Komunikasi Melalui Telepon di SMK Negeri 1 Tejakula semester genap tahun pelajaran 2021/2022.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Perhotelan 4 dengan menerapkan metode *role playing* pada Pembelajaran Teknik Komunikasi Melalui Telepon di SMK Negeri 1 Tejakula semester genap tahun pelajaran 2021/2022.
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap metode *role playing* yang diterapkan pada siswa kelas X Perhotelan pada Pembelajaran Teknik Komunikasi Melalui Telepon di SMK Negeri 1 Tejakula semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan memiliki dua manfaat sekaligus, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis.

1.6.1 Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk guru

Meningkatkan wawasan dan keterampilan guru dalam mengimplementasikan metode pembelajaran *role playing* dalam mata pembelajaran Komunikasi Industri Pariwisata.

b. Manfaat untuk siswa

Membantu siswa dalam meningkatkan aktivitas, respon siswa terhadap pembelajaran dan hasil belajar dengan metode pembelajaran *role playing* dalam mata pembelajaran Komunikasi Industri Pariwisata.

c. Manfaat untuk sekolah

Membantu sekolah meningkatkan pemberdayaan kecakapan hidup para siswanya sehingga diharapkan lebih dapat bersaing dalam kompetensi antar sekolah untuk terjun ke masyarakat maupun untuk kepentingan melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi.

d. Manfaat untuk peneliti

Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam menghadapi situasi dan kondisi dalam proses pembelajaran serta menambah wawasan bagi peneliti mengenai penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran Komunikasi Industri Pariwisata.

1.6.2 Manfaat teoritis, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian studi pada proses belajar mengajar interaktif yang menggunakan metode pembelajaran bermain peran atau *role playing* untuk materi Teknik Komunikasi Melalui Telepon pada mata pelajaran Komunikasi Industri Pariwisata.

