

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses penyampaian materi serta informasi kepada peserta didik yang memiliki tujuan agar bertambahnya pengetahuan peserta didik. Demikian yang tercantum pada UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 ayat 2 menerangkan perihal pengajar serta staff kependidikan berkeharusan mewujudkan lingkungan pendidikan yang berarti, menyehatkan, kreatif, dinamis serta dialogis. Disamping tersebut aspek demikian merujuk terhadap PP No. 19 Pasal 19 Ayat 1 berisikan: "Aktifitas pembelajaran dalam sektor pendidikan dilakukan dengan interaktif, inspiratif, menyehatkan, menantang, menyemangati pelajar agar berperan aktif, membuka ruang gerak yang memadai untuk prakarsa, kreatifitas serta keindividualan berdasarkan keterampilan, keinginan serta kemajuan jasmani maupun penalaran pelajar". Mewujudkan gaya pembelajaran memerlukan kontribusi pengajar agar membentuk dan menciptakan model pembelajaran, oleh sebab itu guru umumnya menerapkan metode pembelajaran agar peserta didik tidak mudah jenuh serta bersemangat saat belajar.

Pada umumnya guru jarang menerapkan metode pembelajaran yang variatif, sebagian besar hanya mentransfer ilmu menerapkan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah sehingga membuat peserta didik menjadi jenuh dan hanya mengenal konsep tanpa mengenal kondisi di lapangan yang sebenarnya. Hal ini akan menyulitkan bagi peserta didik tersebut apabila diterjunkan dalam dunia kerja yang nyata. Seharusnya guru menciptakan suasana pembelajaran yang berbeda sehingga tercapainya target pembelajaran yang maksimal, salah satu strategi yang dapat dilakukan ialah dengan menerapkan berbagai metode yang menarik. Adawiyah (2021) dalam penelitiannya yang berjudul "Variasi metode mengajar guru dalam mengatasi kejenuhan peserta didik di Sekolah" mengemukakan bahwa minimnya kemampuan guru dalam mengembangkan dan mengajar karena pendidik masih belum membuka diri untuk membaca dan menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, kurangnya

pengetahuan guru tentang peserta didik yang dihadapi seperti tingkat kecerdasan peserta didik, bakat dan minatnya serta guru kurang matang dalam mempersiapkan seperangkat pembelajaran sehingga menghambat dalam pelaksanaan pembelajaran. Metode yang kurang bervariasi saat mengajar sebab pengajar terbelah belum membuka diri untuk membaca dan belajar hal-hal baru.

Agar pembelajaran menjadi terarah dan mencapai tujuan yang sudah ditetapkan, maka guru harus bisa menciptakan strategi pembelajaran yang tepat, guru mesti memahami strategi pembelajaran yang tepat di implementasikan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal sesuai yang ditetapkan. Satu diantara upaya agar proses pembelajaran mencapai tujuan dengan hasil yang maksimal yaitu menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, hal ini termasuk satu diantara strategi yang dapat dilakukan oleh guru untuk dapat mencapai tujuan yang sudah ditetapkan.

Satu diantara metode yang dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran yaitu *Role playing*. metode *Role playing* atau dikenal dengan bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran dalam bentuk drama. Metode tersebut tersebut mengharuskan peserta didik menjalankan peran pada sebuah drama dengan spontan untuk memperagakan peran-perannya dalam berinteraksi. Peran yang dijalankan berkaitan terhadap persoalan ataupun rintangan serta kaitannya terhadap individu Nurgiansah (2021). *Role playing* Memiliki kelebihan-kelebihan guna mengembangkan hasil belajar peserta didik, kelebihannya diantaranya menjadi alat penyampaian materi pembelajaran, selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, metode ini juga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik Yusnarti dan Sutyarningsih (2021). Menurut Endang Mukyatningsih (2014) metode *Role playing* ataupun bermain peran pada pengaplikasiannya dilaksanakan dengan cara yakni mengajak peserta didik untuk menirukan suatu aktifitas diluar atau mendramatisir situasi, ide maupun suatu karakter tertentu. *Role playing* pada dunia pendidikan termasuk satu diantara metode pemahaman materi ajar dari peningkatan hayalan serta penghayatan peserta didik. Peningkatan hayalan serta penghayatan ini dijalankan siswa secara menjalankan tokoh hidup pada

sosial kehidupan maupun menjadi benda mati.

Metode *Role playing* bisa diterapkan pada berbagai jenjang Pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA/SMK bagi setiap mata pelajaran. Aspek demikian diperkuat dengan temuan studi pengaplikasian *metode Role playing* oleh Mustafa M (2018) dalam jurnal ilmiahnya menyebutkan bahwa Penelitian tindakan kelas dilaksanakan kepada siswa kelas VI SD Negeri 016 Kundur secara menggunakan strategi bermain peran (*Role playing*) dapat mengembangkan hasil belajar PKn peserta didik kelas VI SD Negeri 016 Kundur. Disamping tersebut, studi lainnya yang dilaksanakan terhadap Djamarah (2020) dalam jurnal ilmiahnya tentang Pengaruh Penggunaan Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar IPS-Ekonomi Pada Peserta didik Kelas X SMK Global Nusantara Halmahera Selatan mengemukakan bahwa terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar IPS-Ekonomi terhadap peserta didik kelas XI SMK Global Nusantara Halmahera Selatan.

Penelitian ini menitik beratkan penerapan metode *Role playing* pada tingkat SMK, SMK menjadi institusi pendidikan nasional mempunyai fungsi yaitu untuk mencerdaskan serta menambah mutu SDM dengan memberikan bekal dasar wawasan, teknologi, serta keahlian. Aspek demikian berdasarkan peran kurikulum yaitu menjadi media guna menunjang peserta didik agar meningkatkan pengembangan dirinya kearah tujuan Pendidikan Duludu Ummysalam (2017). Lulusan SMK diharapkan mampu memahami bahan ajar, apakah itu berdasarkan teori maupun praktek agar mampu mandiri secara pengaplikasian ilmu yang didapatnya lingkup kerja.

SMKN 2 Karawang termasuk suatu sekolah yang mempunyai program keterampilan Tata Boga atau dalam kurikulum merdeka disebut program keahlian Kuliner. Program keahlian Tata boga di SMKN 2 Karawang merupakan program baru diantara jurusan lainnya sehingga guru khususnya jurusan keahlian boga masih terbilang belum menerapkan berbagai metode pembelajaran yang variatif. Umumnya guru menerapkan metode ceramah, konsep yang diberikan menggunakan metode ceramah hanya mengandalkan ingatan guru menjadikan peserta didik kurang mengadakan eksplorasi akan bahan ajar yang diberikan. Satu

diantara mata pelajaran produktif dalam program keahlian jasa boga pada SMKN 2 Karawang yaitu mata pelajaran Tata Hidang.

Hasil wawancara bersama guru pengampu mata pelajaran didapat data hasil belajar siswa menggunakan metode yang umum digunakan terhadap pendidik pada pokok bahasan melayani makan dan minum cenderung memperoleh nilai di bawah rata-rata yaitu <75. Dalam Penelitian ini alasan peneliti memilih materi pelayanan makan serta minum adalah karena belum pernah diterapkan metode pembelajaran *role playing* khususnya pada materi *table service* jenis *American service*.

Berdasarkan survei pendahuluan terhadap siswa kelas XI kuliner pada SMKN 2 Karawang menganggap pokok bahasan melayani makan dan minum dianggap sulit dipahami. Keberadaan sarana penunjang pembelajaran belum dilakukan secara maksimal untuk praktek program Tata Boga. Setelah program Tata Boga ada di SMK Negeri 2 karawang sarana pendukung untuk program ini langsung dibuat oleh sekolah melalui bantuan pemerintah seperti mini resto dan dapur. Metode pembelajaran *Role playing* dianggap mampu memaksimalkan keberadaan alternatif yang dimiliki SMKN 2 Karawang untuk meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran Tata Hidang khususnya materi melayani makan dan minum karena praktik pembelajarannya bisa langsung dilakukan di mini resto yang sarannya sudah tersedia.

Berdasarkan hasil survei pendahuluan yang dilaksanakan oleh peneliti kepada guru pengampu bahwa pada aktifitas pembelajaran guru memang menerapkan metode pembelajaran yaitu metode Ceramah dan diskusi, namun guru masih merasa bahwa metode yang digunakan belum efektif. Kelebihan metode pembelajaran ceramah dan diskusi adalah, pendidik akan lebih mampu memberikan materi secara tuntas kepada peserta didik. Terdapat kekurangan dari hasil pembelajaran metode ceramah dan diskusi yaitu peserta didik hanya sanggup memahami bahan ajar yang diberikan hanya sebatas teori menjadikan peserta didik hanya dapat membayangkan praktek-praktek tanpa mengalami pengalaman secara langsung. Kekurangan lain menggunakan metode ceramah dan diskusi adalah sulitnya peserta didik dalam menghafal istilah-istilah dalam bahasa

inggris pada materi ini, selain itu peserta didik dirasa sulit memahami materi ini khususnya pada tahapan *table set-up* dan menghafal *cutleries* yang digunakan.

Metode *Role playing* termasuk teknik yang tepat guna mengatasi permasalahan yang dirasakan oleh peserta didik dalam memahami materi melayani makan dan minum, aspek demikian didukung oleh temuan penelitian yang dilaksanakan oleh (Hadaina Farida et al., 2017) dengan judul penelitian “Manfaat penerapan metode pembelajaran *Role playing* pada praktikum seni Tata hidang” temuan studi mengindikasikan perihal pengaplikasian model pembelajaran *Role playing* dalam praktikum mata kuliah Seni Tata Hidang terhadap keterampilan *well groomed* menjadi perilaku sebagai suatu pelayan pada restoran terdapat dalam klasifikasi begitu berguna, dalam keterampilan *mise en place* sebagai keterampilan persiapan area restoran ada pada kategori bermanfaat juga dalam keterampilan metode tahapan pelayanan secara umum pada restoran terdapat dalam klasifikasi bermanfaat. Secara keseluruhan dari kemampuan sikap dan keterampilan berada pada kategori bermanfaat.

Mata pelajaran Tata Hidang termasuk mata pelajaran produktif pada program keahlian Tata Boga, salah satu pokok bahasannya adalah melayani makan dan minum. Pada penerapan Kurikulum 2013 (K-13) Kebijakan kurikulum menekankan pada pendekatan pembelajaran berbasis kompetensi yang bertujuan untuk menghasilkan lulusan siap kerja. Salah satu implementasinya adalah diselenggarakannya program Pratik Kerja Lapangan (PKL) yang dilaksanakan selama 3-6 bulan pada peserta didik kelas XI. Terdapat tantangan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik yaitu peserta didik kurang maksimal dalam menjalankan praktikum pada mata pelajaran produktif khususnya pada pokok bahasan melayani makan dan minum. Keterbatasan waktu pembelajaran disekolah membuat peserta didik kehilangan Sebagian materi atau praktik produktif yang diberikan disekolah, hal ini menjadi salah satu aspek yang mempengaruhi kurang maksimalnya capaian hasil belajar pada peserta didik. Pada tahun ajaran 2023/2024 SMKN 2 Karawang mulai menerapkan kurikulum merdeka sehingga peserta didik kelas XI fokus melaksanakan kegiatan pembelajaran penuh disekolah, perubahan kebijakan kurikulum tersebut

diharapkan materi pokok bahasan melayani makan dan minum dapat tersampaikan dengan lebih maksimal dan peserta didik memperoleh hasil belajar dengan capaian lebih maksimal.

Peserta didik akan melaksanakan Program kerja Lapangan di industri jasa boga salah satunya hotel dan restoran. Pada program PKL ini peserta didik akan ditugaskan menjadi *waiter* dan melakukan pelayanan makan dan minum kepada tamu. Namun pada kenyataannya kurangnya pemahaman peserta didik terhadap tahapan pelayanan makan juga minum menjadi kendala. Ketika peserta didik melaksanakan PKL di industri, mengingat pentingnya pemahaman secara praktik mengenai pelayanan makan dan minum bagi peserta didik menjadi landasan peneliti melakukan penelitian ini karena peserta didik menganggap pembelajaran pokok bahasan melayani makan dan minum sulit dipahami. Aspek tersebut berlandaskan temuan survei pendahuluan yang dilaksanakan oleh peneliti kepada peserta didik.

Hasil diskusi dengan guru pengampu mata pelajaran Tata Hidang di SMKN 2 Karawang tentang metode pembelajaran *Role playing* maka diperoleh asumsi bahwa metode *Role playing* bisa diaplikasikan pada pokok bahasan materi Melayani makan dan minum. Metode *Role playing* diasumsikan sesuai dengan ATP yang ada karena akan memfasilitasi peserta didik untuk melakukan *explorasi* tentang kegiatan melayani makan dan minum sehingga akan lebih mamahami konsep mulai dari tahap persiapan, *table set-up*, tahap pelayananan dan dapat melaksanakan praktikum secara maksimal. Pokok bahasan melayani makan dan minum merupakan pokok bahasan dengan karakteristik pembelajaran 2 arah dan bersifat *student center*, pembelajaran 2 arah yaitu pembelajaran yang menekankan pada interaktif, kolaboratif, dan responsive. Pada pokok bahasan melayani makan dan minum peserta didik akan memainkan peran sebagai *guest* dan *waiter*, tujuannya untuk membantu pengembangan siswa baik pada ranah pengetahuan maupun pada ranah keterampilan sehingga metode *role playing* merupakan metode yang tepat untuk diadaptasi dalam pembelajaran pada pokok bahasan tersebut. Metode *role playing* sangat efektif untuk pokok bahasan melayani makan dan minum karena memberikan pengalaman belajar yang praktis, interaktif dan

berbasis situasi nyata membantu peserta didik memahami keterampilan pelayanan dengan maksimal serta mempersiapkan peserta didik untuk dunia kerja baik pada lingkup jasa boga maupun perhotelan.

Berdasarkan hasil survey pendahuluan terhadap 65 Peserta didik kelas XI di SMKN 2 Karawang yang telah melewati mata pelajaran Tata Hidang diketahui jika 60% Siswa menganggap mata pelajaran Tata Hidang materi melayani makan serta minum sulit dipahami, 87,7% peserta didik setuju jika pembelajaran Tata Hidang khususnya bahan ajar melayani makan serta minum menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, 83,1% setuju bahwa metode pembelajaran yang beragam mendampaki semangat peserta didik pada aktifitas pembelajaran khususnya mata pelajaran Tata Hidang materi melayani makan serta minum. 64,6% tidak pernah belajar bahan ajar melayani makan serta minum secara menggunakan metode *Role playing*, 86,2% siswa senang jika pembelajaran Tata Hidang khususnya materi melayani makan dan minum disajikan menggunakan metode *Role playing*, 92,3% peserta didik merasa metode bermain peran menarik serta memudahkan peserta didik dalam memahami bahan ajar. Alasan lain yang menjadi latar belakang pada penelitian ini adalah agar memudahkan peserta didik dalam menguasai materi melayani makan serta minum, mengingat metode *role playing* bersifat *student center* dan diharapkan mampu menambah pengetahuan serta kompetensi pada peserta didik.

Menurut Riadi Muchlisin (2019) Metode bermain peran mengajarkan keterampilan seperti kerjasama, komunikasi dan interpretasi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bermain peran peserta didik mencoba mempelajari hubungan antara manusia dengan menampilkan dan mendiskusikannya. Hal ini memungkinkan mereka untuk berdiskusi tentang perasaan, perilaku serta teknik dalam penyelesaian persoalan, sehingga Metode *Role playing* ini dirasa sesuai dengan permasalahan yang ada. Agar pemahaman peserta didik pada pokok bahasan melayani makan serta minum semakin maksimal, dalam penerapan metode *Role playing* ini peserta didik dapat berperan seolah-olah mereka menjadi tamu dan pelayan sehingga diharapkan dapat lebih memahami konsep dan praktek pelayanan makan dan minum.

Pada pokok bahasan melayani makan serta minum terdapat tujuan pembelajaran yaitu peserta didik bukan hanya mampu mengimplementasikan layanan makan dan minum namun harus mampu memahami dari mulai tahap persiapan hingga tahap penutupan area restoran. Hal ini menjadi Urgensi pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Pembelajaran materi melayani makan dan minum menerapkan metode *Role playing* dianggap mampu merangsang semangat peserta didik dalam menguasai bahan ajar bukan hanya teori tetapi langsung pada pelaksanaan praktiknya pada materi melayani makan dan minum di SMKN 2 Karawang, melatih peserta didik bekerjasama dalam *team work* untuk menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu, memberikan satu pengalaman baru dari hasil praktik yang sudah dilaksanakan, mengeksplor keterampilan peserta didik berdasarkan alur tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka yang berlaku, dan memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam mempelajari materi Melayani makan serta minum mata pelajaran Tata Hidang pada SMKN 2 Karawang sehingga diharapkan metode *Role playing* yang diterapkan memberikan dampak peningkatan pada hasil belajar peserta didik.

Penerapan metode *role playing* merupakan pengalaman baru bagi peserta didik, belum optimalnya pemahaman guru dan peserta didik terkait penerapan metode *role playing* merupakan tantangan pada kegiatan pembelajaran yang akan berdampak terhadap proses pembelajaran diantaranya adalah pembelajaran akan menjadi kurang interaktif, tidak tercapainya tujuan pembelajaran serta tidak tercapainya eksplorasi pada proses pembelajaran, untuk itu peneliti memberikan e-modul yang menjadi pedoman untuk guru dan peserta didik pada penerapan metode *role playing* pokok bahasan melayani makan dan minum untuk memudahkan proses pembelajaran agar lebih efisien, efektif dan optimal.

Keterbaruan pada studi ini adalah belum pernah dikenalkan metode *Role playing* terhadap peserta didik oleh guru pada pokok bahasan melayani makan dan minum di SMKN 2 Karawang, hal ini merupakan pengalaman baru untuk peserta didik dalam mempelajari pokok bahasan menggunakan metode *Role playing* di SMKN 2 Karawang. Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experiment* dengan responden Peserta didik kelas XI kuliner di SMKN 2 Karawang.

Berlandaskan penjelasan tersebut, peneliti melakukan sebuah penelitian yang berfokus pada Efektivitas Penerapan Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada pokok bahasan Melayani Makan dan Minum Di SMKN 2 Karawang. Metode *Role playing* diaplikasikan berlandaskan apa yang menjadi sebuah permasalahan yang ada di lingkungan yang membutuhkan pemecahan dalam menyelesaikannya. Untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penerapan Metode *Role playing* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Pokok Bahasan Melayani Makan Dan Minum di SMKN 2 Karawang”

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah tersebut, identifikasi masalah yaitu antara lain :

1. Pemberian materi Tata Hidang masih menggunakan metode ceramah dan diskusi.
2. Pembelajaran dianggap belum efektif memberikan materi Melayani Makan dan Minum pada mata pelajaran Tata Hidang karena metode pembelajarannya menggunakan metode ceramah dan diskusi.
3. Peserta didik sulit memahami materi Melayani Makan dan Minum pada mata pelajaran Tata Hidang.
4. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik untuk materi Melayani Makan dan Minum pada mata pelajaran Tata Hidang relatif masih rendah.
5. Belum terdapat efektifitas metode pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
6. Belum adanya penerapan metode pembelajaran *Role playing* pada materi Melayani Makan dan Minum mata pelajaran Tata hidang di SMKN 2 Karawang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah tersebut, sehingga diperlukannya Pembatasan Masalah pada hal penelitian ini agar permasalahan yang akan dikaji tidak terlalu luas cakupannya. Dalam penelitian ini hanya berfokus pada

efektivitas pengaplikasian metode *Role playing* atas hasil belajar peserta didik dalam bahan ajar melayani makan serta Minum Mata Pelajaran Tata Hidang di SMKN 2 Karawang. Ruang Lingkupnya hanya meliputi informasi seputar Tata Hidang Khususnya bahan ajar Melayani Makan dan Minum tipe *American Service*.

1.4 Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana efektivitas Penerapan Metode *Role playing* terhadap hasil belajar peserta didik materi Melayani Makan dan Minum Jenis *American Service* kelas XI di SMKN 2 Karawang tahun pelajaran 2023/2024.

1.5 Tujuan Penelitian

Sedangkan yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis efektivitas penerapan metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada pokok bahasan melayani makan dan minum Jenis *American Service* Kelas XI di SMKN 2 Karawang tahun pelajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Di bawah ini manfaat penelitian:

1. Bagi peserta didik
Menunjang pemanfaatan kompetensi tiap-tiap peserta didik yang berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas pada pendalam sebuah materi.
2. Manfaat bagi guru
Bagi guru mata pelajaran tata hidang, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi alternatif pilihan untuk menggunakan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Manfaat bagi sekolah
Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta

menentukan metode pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan peserta didik

4. Bagi peneliti

Mengembangkan keterampilan, wawasan dan ilmu pengetahuan yang diperoleh di bangku perkuliahan terutama penelitian bidang pendidikan yang bersifat terapan.

5. Bagi pembaca

Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan Melayani Makan dan Minum pada peserta didik serta menjadi bahan kajian lebih lanjut



Intelligentia - Dignitas