

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan berkembangnya arus globalisasi yang dari waktu ke waktu kian berubah dan banyak menghadirkan persaingan dalam berbagai bidang yang bersangkutan. Hal tersebut menjadi pendukung berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkaitan erat di dalam bidang pendidikan.. Pada perkembangannya di dalam dunia pendidikan akan menghasilkan generasi penerus bangsa yang memiliki kualitas dalam karakter dan intelektual. Diharapkan dengan adanya lulusan yang berkualitas yang mampu bersaing dalam upaya menghadapi perkembangan yang terus berjalan di berbagai aspek pada bidang kehidupan khususnya di bidang pendidikan. Adapun yang dimiliki subjek utama dalam pendidikan adalah siswa dan siswi yang merupakan peserta didik yang sangat berkaitan di dalam bidang pendidikan.

Pendidikan dapat dilaksanakan dengan cara mencermati berbagai perspektif penyelenggaraan salah satunya adalah pendidikan dilaksanakan dengan memberi pemberdayaan pada peserta didik yang dapat berlangsung seumur hidup. Pendidikan dilaksanakan dengan memberikan motivasi, memberikan panutan, membangun keinginan, dan mampu mengembangkan kreativitas dan inisiatif pada peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dapat diartikan bahwa sebenarnya pendidikan berlandaskan pada aktivitas yang terjadi pada proses pembelajaran oleh peserta didik (Depdiknas, 2003).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan suatu lembaga pendidikan formal menengah yang memiliki beberapa program studi yang dapat dipilih oleh siswa sesuai dengan minat dan bakat siswa. Pada jenjang menengah kejuruan inilah yang pembelajarannya mengarah kepada kesiapan siswa untuk bekerja sesuai dengan bidang yang telah dikuasainya. Departemen Pendidikan telah membuat SMK masuk dalam kategori lembaga pendidikan formal sebagai penyedia tenaga kerja yang sudah terlatih dan terdidik. Lulusan yang dihasilkan

dari SMK ini diharapkan dapat menjadi individu yang memiliki sikap produktif dan kreatif serta dapat menjadi pesaing dalam dunia kerja sesuai dengan bidang yang dikuasainya (Ulfa et al., 2019). Pada kualitas pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ini dilihat dari segi metode pembelajaran maupun pembuatan produk yang sangat mempengaruhi dalam pendekatan pembelajaran yang dipakai dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di jenjang menengah kejuruan tersebut. Pelaksanaan pendidikan tersebut tentunya tidak dapat berjalan tanpa adanya kontribusi antara lembaga pendidikan dengan dunia kerja industri.

Inti dari suatu pendidikan kejuruan adalah mengimplementasikan cara dalam pola berpikir dan berlatih yang mana dilakukan secara berkelanjutan dan konsisten. Maka dari itu, dalam pembentukan pola pikir, keterampilan, dan kedisiplinan sangat diutamakan dalam pendidikan kejuruan. Hal tersebut harus diajarkan kepada para siswa agar bisa membayangkan bagaimana kondisi di lingkungan industri kerja yang akan dihadapinya di masa depan. Artinya, pendidikan kejuruan ini dianggap sebagai pendidikan yang khusus untuk memberikan didikan pada peserta didik agar memiliki keterampilan yang kompeten yang dapat digunakan nanti pada saat bekerja (Sutrisno & Siswanto, 2016).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki fungsi sebagai lembaga pendidikan formal yang menciptakan lulusan yang kompeten dan terampil sesuai dengan bidangnya. Maka dari itu, seorang lulusannya harus bisa menguasai bidangnya dan mendapatkan posisi pekerjaan yang sesuai dengan kebutuhan industri agar dapat bersaing di berbagai bidang tenaga kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) lebih menekankan pada pembelajaran berupa praktik daripada teori. Fokus pada pembelajaran praktik yang diberikan kepada siswa agar memiliki keterampilan yang mana akan sangat berguna untuk kesiapan masuk ke dunia industri.

Salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang ada di Bandung adalah SMK Bina Wisata Lembang. Lokasi sekolah tersebut berada di Jl. Mutiara I Blok PPI No. 8, Lembang, Kec. Lembang, Kab. Bandung Barat, Jawa

Barat. SMK Bina Wisata telah memiliki Akreditasi A. SMK Bina Wisata Lembang merupakan sekolah kejuruan yang menyediakan beberapa program keahlian, sehingga siswa dapat memilih program tersebut sesuai dengan kemampuannya. Program Keahlian tersebut diantaranya adalah Rekayasa Perangkat Lunak, Administrasi Perkantoran, Akomodasi Perhotelan, dan Jasa Boga. Dalam penelitian ini, difokuskan ke program keahlian Jasa Boga yang mempelajari tentang pelayanan makanan dan minuman.

SMK Bina Wisata Lembang merupakan lembaga pendidikan formal yang telah menerapkan kurikulum merdeka pada pembelajarannya terutama pada Fase E dan Fase F. Sehingga pada pembelajaran praktik yang diberikan kepada siswa diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Pada elemen pelayanan makanan dan minuman yang memiliki capaian pembelajaran pada siswa diharapkan siswa dapat memahami dan menerapkan pelayanan sesuai dengan standar operasional prosedur. Berikut merupakan elemen kuliner pada Fase F beserta capaian pembelajaran yang telah diberikan oleh pemerintah kepada sekolah adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Capaian Pembelajaran Fase F

Elemen	Capaian Pembelajaran
Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)	Pada akhir pembelajaran yang telah di tempuh pada Fase F, peserta didik mampu memahami terkait Kesehatan dan Keselamata Kerja (K3). Pada penerapan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) peserta didik dapat memiliki kemampuan untuk menggunakan Alat Perlindungan Diri (APD) agar terhindari dari risiko kebakaran, penyakit saat bekerja, serta dapat menjaga kebersihan di area dapur dan diri sendiri.
Persiapan Alat dan Bahan	Pada akhir pembelajaran yang telah di tempuh pada fase F, peserta didik mampu memahami terkait persiapan alat dan bahan. Pada persiapan alat dan bahan peserta didik memiliki kemampuan untuk mengenali, menggunakan, dan membersihkan peralatan dan bahan. Selain itu, peserta didik mampu melakukan penyimpanan dan perhitungan pada alat dan bahan.

Sri Winarsih Intan Adiratna, 2023

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN PELAYANAN MAKANAN DAN MINUMAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS XI TATA BOGA SMK BINA WISATA LEMBANG**

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

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pengolahan Makanan dan Minuman	Pada akhir pembelajaran yang telah di tempuh pada fase F, peserta didik mampu memahami pada pengolahan makanan dan minuman antara lain teknik memasak, menyusun hidangan, menyajikan hidangan, dan mengatur hiasan pada hidangan dengan kreativitas yang telah dikuasai oleh peserta didik.
Penyajian Makanan dan Minuman	Pada akhir pembelajaran yang telah di tempuh pada fase F, peserta didik mampu menyajikan hidangan dimulai dari pemilihan pada alat hidangan yang digunakan, penyusunan dan porsi hidangan, dan menggunakan hiasan yang sesuai dengan hidangan yang disajikan.
Pelayanan Makanan dan Minuman	Pada akhir pembelajaran yang telah di tempuh pada fase F, peserta didik mampu memahami dan menerapkan pelayanan makanan dan minuman sesuai dengan standar operasional prosedur yang berlaku di industri.

Sumber : Kemendikbud, Kurikulum Merdeka

Berdasarkan kegiatan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMK Bina Wisata Lembang khususnya untuk program keahlian Jasa Boga terdapat masalah yang ditemukan. Observasi yang dilaksanakan di kelas XI Tata Boga 2 ditemukan masalah yang mendasar yaitu kurangnya keaktifan para siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Masih terlihat banyak siswa yang kurang aktif pada saat guru menyampaikan materi. Sikap tersebut ditunjukkan dengan sedikitnya siswa yang bertanya kepada guru, mengemukakan pendapat, dan menulis materi yang disampaikan oleh guru. Siswa yang kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran cenderung tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Guru selaku menjadi pengajar dan fasilitator di kelas tentunya perlu memiliki strategi khusus agar tujuan pembelajaran yang telah disusun dalam modul ajar dapat dicapai.

Tidak hanya itu, penyebab adanya siswa yang kurang maksimal dalam menangkap materi dikarenakan penyampaian yang dilakukan oleh guru hanya dengan metode penyampaian teori yang berlandaskan modul bahan ajar saja.

Sri Winarsih Intan Adiratna, 2023

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN PELAYANAN MAKANAN DAN MINUMAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS XI TATA BOGA SMK BINA WISATA LEMBANG**

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

Hal tersebut juga dikarenakan dengan metode pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung. Banyak guru yang menerapkan metode pembelajaran berupa ceramah. Padahal metode ceramah cenderung membuat siswa merasa bosan dikarenakan siswa hanya mendengarkan materi dari satu sumber yaitu guru mereka saja.

Metode pembelajaran yang diterapkan pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman harus memiliki perbedaan dengan metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya. Pada mata pelajaran tersebut siswa harus mencapai tujuan pembelajaran mengenai prosedur pelayanan makanan dan minuman di restoran. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut proses pembelajaran yang disampaikan berupa teori dan praktik. Penggunaan praktik ini, dapat mendorong siswa untuk memahami materi yang disampaikan dengan lebih mudah. Dalam praktik tersebut siswa dapat langsung melihat dan mengetahui secara langsung tentang benda-benda yang digunakan. Metode yang cenderung dilakukan pada kegiatan proses pembelajaran ini adalah menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan dari capaian pembelajaran tersebut, siswa dituntut untuk dapat menguasai capaian pembelajaran dari elemen-elemen tersebut. Dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran maka siswa dengan mudah mencapai pembelajaran tersebut. Selain itu, siswa juga dapat meningkatkan keaktifan belajar agar dapat memahami dan menguasai materi yang telah disampaikan serta dapat diterapkan pada saat mereka bekerja di dunia industri.

Terdapat penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Ika (2015) yang melakukan penelitian tentang model kolaborasi jigsaw, *role playing* atau bermain peran dapat meningkatkan keterampilan kerja pada siswa yang kompeten, praktis, dan efektif. Hasil penelitian yang ditemukan adalah adanya hasil belajar yang diperoleh dari siswa mengalami kemajuan dan peningkatan dengan menerapkan model kolaborasi jigsaw *role playing* daripada hasil belajar pada

siswa yang menerapkan model pembelajaran dengan metode diskusi dan ceramah yang dilakukan dikelas. Hasil belajar yang didapatkan oleh siswa dalam menerapkan metode pembelajaran *role playing* mencapai 97,14% (Jaspar Jas , Said Suhil Achmad, 2020).

Penerapan metode pembelajaran *role playing* di SMK Bina Wisata Lembang ini merupakan upaya yang dilaksanakan dengan tujuan agar para siswa bisa secara maksimal menerima materi berupa praktik yang mudah diingat. Berdasar dari hasil observasi di SMK Bina Wisata Lembang ini, banyak siswa yang masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas dengan pemaparan materi berupa teori yang diberikan. Pemahaman siswa terhadap teori yang disampaikan juga masih belum bisa diterima secara maksimal..

Metode pembelajaran yang digunakan berupa metode pembelajaran *role playing* ini diharapkan penggunaan metode tersebut dapat membuat siswa lebih paham akan materi yang disampaikan dan memperkuat ingatan pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman. Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk membuat penelitian mengenai “Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Pelayanan Makanan dan Minuman Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa”. Peneliti telah beranggapan bahwa adanya kendala yang ditemukan dalam proses kegiatan pembelajaran perlu diselesaikan dengan cara yang tepat. Keberhasilan dalam menyelesaikan kendala-kendala yang terjadi maka akan sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembalikan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran yang mereka terima terutama pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan uraian latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat rumusan tentang permasalahan di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perencanaan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI Tata Boga SMK Bina Wisata Lembang ?

2. Bagaimanakah pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI Tata Boga SMK Bina Wisata Lembang?
3. Bagaimanakah hasil dari penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI Tata Boga SMK Bina Wisata Lembang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Dengan munculnya permasalahan tersebut, maka penelitian memiliki tujuan untuk mengetahui :

1. Perencanaan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI Tata Boga SMK Bina Wisata Lembang.
2. Pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI Tata Boga SMK Bina Wisata Lembang.
3. Hasil dari penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI Tata Boga SMK Bina Wisata Lembang.

### **1.4 Batasan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan mengenai penerapan pada metode pembelajaran *role playing* pada praktikum pelayanan restoran di kelas tata boga SMK Bina Wisata Lembang. Adapun pembatasan masalah pada penelitian sebagai berikut :

1. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMK Bina Wisata Lembang.
2. Penelitian ini dibatasi pada 1 kelas saja yaitu kelas XI Tata Boga pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman di SMK Bina Wisata Lembang.
3. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

Sebagai bentuk sarana atau sumber baru bagi SMK Bina Wisata Lembang untuk menerapkan sistem pendidikan dan metode pembelajaran yang memiliki sifat kondisional dan efektif yang berguna untuk masa depan.

#### 2. Manfaat Praktis

Diharapkan dengan adanya kegiatan penelitian ini dapat menjadikan salah satu sumber baru bagi tenaga pendidik untuk mengetahui dan memahami tentang metode pembelajaran *role playing* yang diaplikasikan pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman di kelas XI Tata Boga SMK Bina Wisata Lembang.

1. Bagi tenaga pendidik, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan alat evaluasi mengenai penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman di kelas XI Tata Boga SMK Bina Wisata Lembang.
2. Bagi peserta didik, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat, pembelajaran, dan pengalaman baru serta dapat meningkatkan mutu pembelajaran.
3. Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini dapat memberikan informasi tentang metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran pelayanan makanan dan minuman di kelas XI Tata Boga SMK Bina Wisata Lembang.