

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah sistem yang satu sama lain saling berpengaruh, sehingga dapat memajukan mutu pendidikan hanya dapat terjadi apabila komponen-komponen yang menompang sistem pendidikan tersebut diinovasi (Sujana, 2020: 19). Salah satu komponen penting amat berpengaruh dalam memajukan mutu pendidikan yaitu proses pembelajaran.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai interaksi antara guru dengan siswa dalam menyampaikan informasi atau pengetahuan. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa dianggap sebagai subjek dan sebagai objek dari kegiatan mengajar. Karena itu, inti proses pengajaran adalah aktivitas belajar peserta didik untuk memperoleh tujuan pembelajaran yang aktif, inovatif dan kreatif.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu indikator keinginan siswa untuk belajar. Siswa dapat dikatakan memiliki keaktifan apa bila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti: bertanya kepada guru maupun teman jika tidak mengerti, mampu menjawab pertanyaan, selalu mengerjakan tugas, dan lainnya.

Di sekolah siswa dituntut untuk berperan aktif dan mampu menyelesaikan masalah sendiri dalam proses pembelajaran. Misalnya, mereka harus mampu untuk menyimpulkan makna dan menyajikan gagasan sebagai salah satu bentuk keaktifan saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari kompetensi dasar (KD) 4.3 menyimpulkan pesan, gagasan dan ajakan dalam bentuk iklan, slogan, maupun poster secara lisan maupun tulis ((Kosasih, 2014:27).

Menurut Su`udiyah (dalam Rizka :2017) proses pembelajaran tidak cuma melibatkan interaksi antar pendidik dan peserta didik, melainkan terdapat unsur lainnya, seperti metode pembelajaran, sumber, media belajar, dan lain-lain. Hasil yang diterima peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran merupakan tingkat kesuksesan yang dapat dilihat. Menurut Safitri (dalam Rizka :2017) tingkat kesuksesan peserta didik dapat diperoleh dari beragam faktor seperti dari

lingkungan keluarga, guru, dan sahabat. Oleh karena itu, Hasil belajar yang diterima peserta didik tergantung dari faktor dan usaha tiap-tiap siswa tersebut.

Cara meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu salah satunya pendidik memilih menggunakan media dan metode pembelajaran yang tepat. Oemar (2006:23) juga menyatakan bahwa, “untuk lebih memaksimalkan hubungan antara pendidik dan peserta didik perlunya suatu komunikasi dan interaksi dalam proses pendidikan dan pengajaran, menggunakan metode dan teknik pembelajaran yang tepat di sekolah”. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa mutu pembelajaran dapat meningkat, jika pendidik berupaya untuk mewujudkan kondisi belajar yang aktif, kreatif, dan mengefektifkan hubungan pendidik dan peserta didik melalui metode pembelajaran yang tepat. Disisilain juga setiap metode yang digunakan memiliki pengaruh yang berbeda-beda. Maka dari itu seorang pendidik harus mempertimbangkan metode apa yang akan digunakan untuk pembelajaran yang akan dilakukan.

Sementara itu, umumnya seorang pendidik hanya menggunakan satu metode dalam proses pembelajaran yaitu metode konvensional yang berpusat pada guru. Model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan mengubah kebiasaan guru dari menggunakan pembelajaran secara konvensional ke pembelajaran inovatif (Sujana, 2020:13). Hal ini karena dalam pembelajaran konvensional, informasi yang disampaikan semuanya berasal dari guru, sedangkan siswa hanya bertindak sebagai penerima materi dengan cara mendengarkan dan mencatat semua hal yang disampaikan oleh guru (Sujana, 2020:13). Kondisi pembelajaran seperti itu dapat membuat siswa menjadi pasif sehingga mereka merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, perlu dilakukan perubahan dalam kegiatan pembelajaran agar menjadi lebih menyenangkan. Dengan begitu peserta didik dapat ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukanya perubahan dalam kegiatan pembelajaran dan upaya meningkatkan hasil belajar siswa, misalnya dengan memilih dan menggunakan berbagai pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang relevan dengan kondisi siswa. Salah satunya yang dapat digunakan yaitu metode *role playing* (berbain peran). Metode *role playing* merupakan rangkaian kegiatan

yang menekankan pada kemampuan kerjasama, komunikatif dan mengintegrasikan suatu kejadian (Sutikno, 2014).

Dengan menerapkan metode *role playing*, semua siswa ikut berperan aktif saat pembelajaran berlangsung dan tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai. Karena metode ini menekankan siswa untuk melakukan kerjasama dengan kelompoknya, sehingga siswa dituntut untuk aktif saat pembelajaran berlangsung, sementara seorang guru hanyalah sebagai fasilitator saja.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Keefektifan Metode *Role Playing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Teks Iklan di SMP Negeri 1 Gunung Jati”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimana implemementasi pembelajaran teks iklan menggunakan metode *role playing* pada kelas VIII SMPN 1 Gunung Jati?
2. Bagaimana keefektifan penerapan metode *role playing* dalam materi teks iklan pada kelas VIII SMPN 1 Gunung Jati?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan implemementasi (penerapan) pembelajaran teks iklan menggunakan metode *role playing* pada kelas VIII SMPN 1 Gunung Jati
2. Untuk mendeskripsikan keefektifan penerapan metode pembelajaran *role playing* dalam materi teks iklan pada kelas VIII SMPN 1 Gunung Jati

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan untuk penelitian ini, sebagai berikut

- 1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan bisa memberikan dedikasi kepada peningkatan mutu pembelajaran khususnya pelajaran bahasa indonesia untuk peningkatan hasil belajar dan sebagai referensi mengenai metode pembelajaran *role playing*.

## 2) Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman secara langsung mengaplikasikan metode pembelajaran *role playing*.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi pedoman dalam memilih dan menerapkan metode-metode pembelajaran sehingga dapat bermanfaat dan berdampak pada peningkatan hasil pembelajaran.

### c. Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Tidak hanya itu, siswa juga akan menjadi lebih kreatif dan terampil dalam proses pembelajaran, misalnya kreatif membuat suatu teks drama dan terampil memerankan suatu tokoh yang akan diperankannya.

