

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan berperan penting dalam perkembangan peserta didik untuk menentukan masa depan. Peningkatan proses pembelajaran diperlukan agar penyampaian materi yang diajarkan oleh pendidik dapat diterima oleh peserta didik secara efektif dan efisien. Pendidikan yang berkualitas dapat dicapai dengan melalui pembelajaran yang lebih ditekankan pada keterlibatan peserta didik, serta keterampilan guru dalam penyampaian materi.

Pengembangan kurikulum 2013 lebih ditekankan pada pendekatan saintifik dengan melibatkan peserta didik untuk aktif dalam belajar, menemukan masalah, mampu kerjasama dengan siswa lain, memecahkan masalah, menganalisis serta mengkomunikasikan suatu materi pelajaran. Pembelajaran saintifik memberikan kebebasan pada peserta didik untuk aktif mengeksplorasi kompetensinya untuk memdalam ilmu pengetahuan dengan berdasar pada mengamati, menanya, mengumpulkan data, menyaji, dan mencipta. Pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang menggunakan kaidah-kaidah keilmuan. Pendekatan saintifik atau metode ilmiah pada umumnya memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi, menanya, eksperimen, mengolah informasi atau data, kemudian mengkomunikasikan (Kemendikbud, 2014:19).

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Hosnan (2014:34) pendekatan scientific adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan. Pendekatan

scientific dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru.

Pembelajaran adalah suatu proses untuk membantu siswa belajar mengembangkan kemampuannya. Pembelajaran perlu dikembangkan secara efektif agar proses belajar mengajar terfokus pada hasil yang dicapai siswa. Pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, peningkatan mutu serta perubahan perilaku. Ciri-ciri pembelajaran yang efektif adalah suasana belajar yang menyenangkan, membangkitkan motivasi siswa, dan secara aktif siswa terlibat dalam kegiatan belajar.

Kenyataan dalam proses pembelajaran di kelas terutama pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 1 Tapa dari hasil survey awal, catatan guru Seni Budaya, observasi di lapangan bahwa motivasi siswa kelas VII-4 masih belum maksimal. Hal ini terbukti dengan sikap peserta didik kelas VII-4 tidak bersemangat dalam menerima pelajaran Seni Budaya terutama dalam materi pembelajaran fragmen drama. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran belum maksimal . Faktor penyebabnya dari dalam kelas yang tidak kondusif, ramai, tidak tertarik dengan pembelajaran. Faktor dari guru dalam mengajar dengan metode ceramah, tanya jawab, model pembelajaran yang tidak menarik di kelas. Data hasil penilaian harian yang diperoleh siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal KKM yaitu 75.

Model pembelajaran perlu digunakan agar proses belajar mengajar tidak terpusat kepada guru dan lebih mengutamakan pada keaktifan siswa. Suasana kelas dikondisikan lebih interaktif antara guru dan siswa. Penyampaian materi oleh guru dapat diterima baik oleh siswa. Upaya untuk meningkatkan

pembelajaran agar menarik dan tujuan mata pelajaran Seni Budaya tercapai ialah dengan berbagai metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi Seni Budaya.

Model pembelajaran *Rotating Roles* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar khususnya nilai Seni Budaya. Model pembelajaran ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk menyampaikan materi yang telah di berikan guru. Siswa memainkan perannya dengan menggunakan metode yang telah mereka pilih sendiri, sesuai kreativitas dengan berpatokan dengan pengalaman atau yang disaksikan pada kehidupan sehari-hari.

*Teknik rotating roles* atau permainan bergilir merupakan suatu teknik pembelajaran yang dalam penerapannya dilakukan dengan cara memberikan kesempatan pada setiap peserta didik untuk melatih kecakapan melalui bermian peran tentang situasi kehidupan nyata (Melvin L. Silberman, 2011: 232). Pembelajaran lebih mengarah pada kemampuan dan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah. Peneliti memilih teknik pembelajaran *rotating roles* dalam bermain drama dikarenakan *rotating roles* memiliki kelebihan, yakni memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain drama sesuai dengan skenario yang mereka buat sendiri. Selain itu, metode pembelajaran ini juga dapat memacu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, pemberian feedback atau masukan dari setiap kelompok kepada kelompok yang tampil akan melatih keberanian siswa untuk berpendapat. Adanya feedback pada setiap akhir penampilan, akan lebih mempercepat siswa untuk berusaha memperbaiki apa yang kurang atau belum sesuai, sehingga penampil berikutnya dapat bermain dengan lebih baik.

Siswa diberikan kebebasan untuk menyampaikan materi yang telah diberikan guru. Siswa memainkan perannya dengan menggunakan metode yang telah mereka pilih sendiri, sesuai kreativitas siswa.

Model pembelajaran yang diterapkan dalam Penelitian ini adalah model pembelajaran “*rotating roles*”, yakni model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk melatih kecakapan mereka melalui bermain peran dalam mementaskan drama. Dalam pementasan fragmen drama, siswa diberikan kebebasan untuk menyampaikan materi yang telah diberikan guru. Siswa memainkan perannya dengan menggunakan metode yang telah mereka pilih sendiri, sesuai kreativitas siswa.

Permasalahan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran drama juga terjadi di kelas VII-4 SMP N 1 Tapa. Keadaan tersebut didukung oleh data dokumen nilai yang menyatakan bahwa keterampilan siswa dalam bermain drama masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari 30 siswa hanya 13 siswa (43,33%) yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 78 sedangkan sisanya 17 siswa (56,67%) nilainya masih dibawah KKM.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, khususnya di kelas VIII-4 SMP Negeri 1 Tapa Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berkaitan dengan pembelajaran meragakan adegan fragmen. Terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa pada pembelajaran meragakan adegan fragmen. Pertama, kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran meragakan adegan fragmen karena sebagian besar siswa menganggap pembelajaran meragakan adegan fragmen kurang penting. Kedua, kurangnya keterampilan guru dalam pengembangan dan penerapan model pembelajaran dalam pembelajaran meragakan adegan fragmen. Ketiga, masih rendahnya keterampilan siswa dalam bermain drama meliputi aspek ucapan, intonasi, pengaturan jeda, intensitas dan kelancaran berbicara, kemunculan pertama, pemanfaatan ruang yang ada untuk memosisikan tubuh, ekspresi dialog untuk menggambarkan karakter tokoh, ekspresi wajah mendukung ekspresi dialog,

pandangan matadan gerak anggota tubuh untuk mendukung ekspresi dialog, dan gerakan.

Umumnya fragmen memiliki durasi singkat yang dipentaskan dipanggung maupun dihadapan penonton terbatas. Fragmen juga bisa disebut dengan drama mini. Fragmen memiliki jalan dan inti cerita yang cukup sederhana. Meskipun sederhana fragmen dalam pertunjukan teater atau drama juga menggunakan naskah sebagai panduan cerita. Dengan materi yang di tentukan oleh pemateri mengenai fragmen drama bisa di harapkan bisa meningkatkan kemampuan dan minat siswa dalam bermain drama.

Berdasarkan kegiatan pembelajaran seperti yang telah dipaparkan, peneliti bersama kolaborator berinisiatif menetapkan alternatif tindakan untuk memperbaiki rendahnya keterampilan bermain drama. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu model yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bermain darma yaitu model *Rotating Roles* karena dengan menggunakan model pembelajaran seperti ini siswa di bimbing untuk menemukan sendiri motode yang akan mereka gunakan dalam bermain peran.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis berinisiatif melakukan penelitian ilmiah dengan formulasi judul: **“Penerapan Model Pembelajaran *Rotating Roles* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Seni Budaya Materi Meragakan Adegan Fragmen di Kelas VII-4 SMP Negeri 1 Tapa”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan yakni, apakah dengan menggunakan model pembelajaran *rotating roles* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Seni

Budaya pada materi “meragakan adegan fragmen” di Kelas VII-4 SMP Negeri 1 Tapa ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi “Mementaskan Fragmen Drama” di kelas VII-4 SMP Negeri 1 Tapa dengan menggunakan model pembelajaran *rotating roles*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, akan mendapatkan masukan tentang upaya peningkatan hasil belajar Seni Budaya yang sudah ada kearah yang lebih baik. Disamping itu, guru akan terdorong untuk melakukan pembelajaran yang akan bermanfaat bagi perbaikan kualitas pembelajaran di sekolah.
2. Bagi siswa, akan mendapatkan pelajaran yang lebih bermakna dan lebih bermotivasi untuk belajar secara aktif, sehingga mereka akan lebih banyak mendapat pengetahuan yang lebih bermakna dan merangsang kemampuan berpikir siswa dalam mengidentifikasi dan memecahkan masalah yang ada sehingga membantu dalam menguasai pelajaran di lingkungan sekitarnya untuk dapat diterapkan dalam kehidupan baik dilingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.
3. Bagi sekolah, dapat memberikan solusi atau alternatif untuk memecahkan masalah rendahnya hasil belajar Seni Budaya di kelas VII-4 SMP Negeri 1 Tapa sesuai dengan tuntutan kurikulum .

4. Bagi peneliti agar dapat mengetahui bagaimana proses pembelajaran teknik rotating roles dan dapat menambah wawasan kepada peneliti dalam pengetahuan dan pengalaman sebagai guru.