

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PKn kelas X-C Pariwisata di SMK 45 terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu kurangnya kreativitas siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, hal itu dapat terlihat pertama pada saat guru memberikan pertanyaan tentang materi yang sedang di ajarkan mereka cenderung kurang merespon karena hanya beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran tersebut, kedua pada saat guru memberikan penugasan kepada siswa, sebagian siswa kurang taat dan cenderung lalai dalam mengerjakan tugas.

Sementara menurut keterangan dari beberapa siswa kreativitas belajar mereka dalam proses pembelajaran kurang karena sebagian besar dari mereka berasumsi bahwa mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang kurang menarik dan cenderung membosankan, karena dalam pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah menjadi pilihan utama strategi pembelajaran walaupun sesekali pernah menggunakan metode pembelajaran lain. Selain itu, terlalu banyaknya catatan-catatan yang diberikan tanpa adanya penjelasan, kurangnya penguatan yang diberikan oleh guru berupa penghargaan (*reward*) untuk siswa yang aktif dan memiliki kreativitas yang tinggi serta memberikan hukuman kepada siswa yang lalai dalam pembelajaran.

Adapun masalah yang dikaji dalam penelitian ini yaitu mengenai kurangnya kreativitas siswa terutama dalam mengikuti pembelajaran PKn. Berdasarkan observasi awal yang telah di paparkan di atas maka peneliti beranggapan bahwa hal itu terjadi karena di sebabkan oleh dua faktor internal dari siswa itu sendiri dan faktor eksternal dari guru.

Masalah tersebut harus segera di pecahkan karena kreativitas belajar merupakan salah satu hal yang harus di perhatikan dalam pengelolaan pembelajaran sebagai mana di ungkapkan oleh (munandar ; 1987 : 50) bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan, kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Pada mata pelajaran PKn sendiri kreativitas belajar memiliki andil dalam menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran PKn siswa sebaiknya bukan hanya sebagai pendengar saja, akan tetapi siswa juga di tuntut untuk aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Munandar (1987:10), mengembangkan kreativitas siswa meliputi segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Yaitu:

1. Pengembangan kognitif, antara lain dilakukan dengan merangsang kelancaran, kelenturan, dan keaslian dalam berfikir.
2. Pengembangan afektif, dilakukan dengan memupuk sikap dan minat untuk bersibuk diri secara kreatif.

3. Pengembangan psikomotorik, di lakukan dengan menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilannya dalam membuat karya-karya yang produktif, inovatif.

Melihat beberapa permasalahan di kelas, maka menurut pandangan peneliti, Penelitian Tindakan Kelas dapat dijadikan sebagai salah satu cara mengatasi permasalahan guru di kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas (Arikunto, 2008 : 58). Penelitian Tindakan Kelas ini tidak hanya berhenti pada siklus berikutnya. Dalam setiap siklus terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap orientasi, rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, analisis.

Dari hasil wawancara awal dengan guru Pkn tersebut, dapat di simpulkan bahwa menumbuhkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran bukanlah hal yang mudah, karena seseorang guru harus dapat bersikap tegas, cerdas dan berhati-hati dalam menumbuhkan kreativitas siswa. Dalam proses pembelajaran adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian siswa, berpusat pada siswa, bermanfaat, demokratis dan menyenangkan. Hal ini dapat di wujudkan melalui metode pembelajaran *Role Playing* dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat di kembangkan melalui pendekatan ini adalah metode sosiodrama atau bermain peran (*Role Playing*). Metode sosiodrama berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukan dan mempertontonkan atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi sosiodrama atau bermain peran (*Role playing*)

ini adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapatkan tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi-situasi sosial.

Model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dalam proses pembelajaran ini diharapkan para guru dan para siswa memperoleh penghayatan nilai-nilai dan perasaan-perasaan, serta dapat menumbuhkan dan meningkatkan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran selesai.

Model ini dirancang khusus untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial dan moral dan pencerminannya dalam perilaku. Di samping itu model ini digunakan pula untuk membantu para siswa mengumpulkan dan mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial.

Sebagai model mengajar, model ini mencoba membantu individu untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial dan berupaya memecahkan dilema-dilema sosial dengan bantuan kelompok. Karena itu pada dimensi sosial model ini memungkinkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi sosial, terutama permasalahan interpersonal melalui cara-cara yang demokratis guna menghadapi situasi-situasi tersebut.

Model role playing ini lebih menitikberatkan keterlibatan partisipan dan pengamatan dalam situasi atau masalah nyata serta berusaha mengatasinya. Melalui proses ini disajikan contoh perilaku kehidupan manusia yang merupakan contoh bagi siswa untuk menajagi perasaanya, menambah pengetahuan tentang sikap, nilai-nilai dan persepsinya mengembangkan keterampilan dan sikapnya di dalam pemecahan masalah serta berupaya mengkaji pelajaran dengan berbagai cara.

Peran guru dalam pelaksanaannya yaitu sebagai fasilitator. Dalam hal ini guru memberikan fasilitas untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar dengan cara mengarahkan, mendorong dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya dan berkreasi sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam pemeranan.

Dengan diterapkannya model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) ini hasil belajar siswa bukan hanya dalam bidang kognitif saja tetapi juga di bidang afektif. Hasil belajar dibidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Selain itu hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan sebagainya.

Dengan model pembelajaran *Role Playing* diharapkan siswa dapat belajar dengan menyenangkan, sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi, kemudian melatih rasa tanggung jawab siswa, melatih siswa untuk berfikir kritis karena terlibat dalam analisis proses kemajuan bermain peran dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam mengemukakan pendapat. Selain itu model

Role Playing ini dapat menumbuhkan kreatifitas guru dalam mengolah materi yang akan di ajarkan kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang sebagaimana dikemukakan di atas. Untuk itu peneliti mengangkat judul: **“PENERAPAN ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN PKn UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA” (Penelitian Tindakan Kelas di SMK 45 Lembang Kelas X-C Pariwisata)**

B. Rumusan dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah langkah-langkah kegiatan pembelajaran PKn berbasis *Role Playing* untuk meningkatkan kreatifitas siswa?
2. Bagaimana kreatifitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan model *Role Playing*?
3. Apakah keunggulan pelaksanaan pembelajaran berbasis *Role Playing*?
4. Apakah kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis *Role Playing*?
5. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala-kendala dalam penerapan pembelajaran berbasis *Role Playing*?
6. Bagaimana kontribusi pembelajaran PKn berbasis *Role Playing* dalam meningkatkan kreatifitas siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk:

- a. Mengetahui persiapan-persiapan guru dalam merancang skenario pembelajaran PKn di kelas.
- b. Mengetahui kesesuaian penerapan model *Role Playing* model pembelajaran yang di pilih guru terhadap proses belajar mengajar di kelas.
- c. Mengetahui keberhasilan penerapan pendekatan *Role Playing* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- d. Memahami kendala-kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam penerapan pendekatan *Role Playing* pada pembelajaran PKn.
- e. Mengetahui upaya-upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui kendala-kendala yang di hadapi dalam penerapan pendekatan *Role Playing*.
- f. Mengetahui kontribusi pendekatan *Role Playing* dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di kelas.

D. Kegunaan Penelitian

Selain memiliki tujuan, sebuah penelitian haruslah memiliki kegunaan.

Adapun kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, kegunaan dari penelitian ini yaitu dapat memberikan kontribusi atau sumbangan terhadap perkembangan dunia pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan dalam bidang Pendidikan untuk sekarang dan dimasa yang akan datang

melalui proses belajar mengajar yang lebih kondusif dan efektif, terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* di sekolah, yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu pendidikan nasional.

2. Secara Praktis

a. Sekolah

1. Dapat memperbaiki proses belajar mengajar dalam bidang studi PKn agar tidak monoton dan dapat menciptakan proses belajar mengajar melalui pengkondisian siswa dalam berfikir kritis terhadap masalah-masalah yang dihadapi serta melatih keterampilan dan kreativitas belajar siswa.
2. Sebagai masukan untuk bahan pertimbangan bagi meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di SMK 45 Lembang.

b. Bagi Pengajar

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan perbandingan dan alternatif model pembelajaran kemampuan dalam memahami pelajaran PKn.
2. Dapat meningkatkan kualitas keilmuan serta mengimplementasikan strategi pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*. dalam pembelajaran PKn.
3. Memberikan masukan kepada pihak terkait, yakni guru agar dapat mengembangkan atau meningkatkan inovasi sehingga dapat mengefektifkan pembelajaran kontekstual agar proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung lebih bermakna atau lebih berkualitas.

c. Bagi Siswa

Dengan penerapan model *Role Playing* yang memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang menyenangkan, siswa diharapkan memiliki peningkatan kemampuan dalam memahami materi-materi PKn.

d. Bagi Pembelajaran PKn

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan alternatif untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran PKn di sekolah pada umumnya, dan khususnya pembelajaran PKn melalui penerapan model *Role Playing*.

E. Definisi Operasional

Dalam bagian ini akan dijelaskan istilah-istilah operasional yang digunakan untuk menghindari kekeliruan mengenai maksud dan tujuan yang ingin di capai. Istilah-istilah tersebut adalah :

1. *Role Playing*

Model pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) dikembangkan oleh Fannie dan Shaftel sebagai upaya membantu individu dalam menghayati nilai-nilai yang berlaku serta mengatasi dilema yang dihadapi dalam kehidupan sosial. Dalam model ini siswa dibina untuk menghadapi masalah dengan jalan menempatkan dalam situasi “buatan” yang mengandung permasalahan tersebut, pada metode bermain peranan, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi dimana ia harus berperan dan setelah itu mendiskusikannya.

Menurut Sudjana, bahwa *Role Playing* dapat dikatakan sama artinya dengan metode sosiodrama, dalam pemakaiannya sering disilihgantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Para aktor atau pemain meniru tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita.

Jadi bermain peran (*Role Playing*) yaitu metode sosiodrama yang dalam penerapannya siswa di tuntut untuk meiru atau mendaramatisasikan tingkah laku para tokoh yang terdapat dalam suatu cerita kemudian siswa mendiskusikannya.

2. Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut penjelasan Soemantri (2001:299):

Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dalam pendidikan sekolah-sekolah, masyarakat, dan orang tua yang kesemuanya itu di proses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

3. Kreativitas

Menurut penjelasan Munandar (1987:50): Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibelitas), dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengolaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Menurut Munandar (1987:10), mengembangkan kreativitas siswa meliputi segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Yaitu:

1. Pengembangan kognitif, antara lain dilakukan dengan merangsang kelancaran, kelenturan, dan keaslian dalam berfikir.
2. Pengembangan afektif, dilakukan dengan memupuk sikap dan minat untuk bersibuk diri sedara kreatif.
3. Pengembangan psikomotorik, di lakukan dengan menyediakan sarana dan prasarana pendidikan yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilannya dalam membuat karya-karya yang produktif, inovatif.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah suatu pernyataan yang penting kedudukannya yang bersifat sementara yang belum dibuktikan kebenarannya secara empiris.

Hipotesis sesungguhnya dapat dibagi dua yaitu:

- a. Hipotesis Nihil (H_0) adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya kesamaan, atau tidak adanya perbedaan, atau tidak adanya pengaruh antara dua variabel yang dipersoalkan (Suharsimi 2002:17)
- b. Hipotesis Alternatif (H_a) adalah hipotesis yang menyatakan kesamaan, perbedaan atau adanya pengaruh antara dua variabel yang dipersoalkan (Suharsimi, 2002:17).

Berdasarkan kerangka berfikir yang menggambarkan gejala yang menjadi pusat perhatian, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah hipotesis alternative (H_a) yaitu adanya pengaruh metode *Role Playing* terhadap kreativitas siswa pada materi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

G. Metode dan teknik Penelitian

1. Metode Penelitian

a. Model Pendekatan Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas

Metode penelitian meliputi prosedur dan cara melakukan verifikasi data yang diperlukan untuk memecahkan masalah atau menjawab masalah penelitian termasuk untuk menguji hipotesis. Berkenaan dengan hal tersebut, Nana Sujana (2001:16) mengemukakan bahwa “Metodologi penelitian akan memberikan petunjuk terhadap pelaksanaan penelitian atau petunjuk bagaimana penelitian itu dilaksanakan”. Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas.

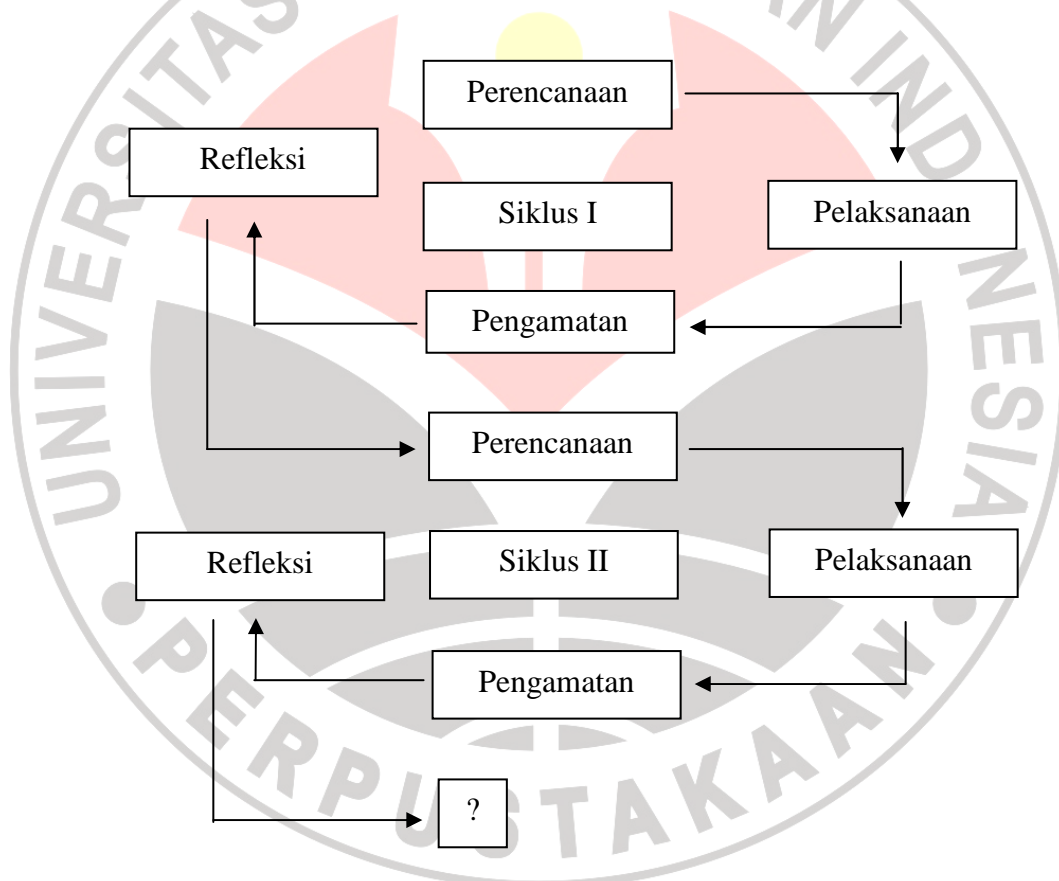
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, bukan pada *input* kelas (silabus, materi, dan lain-lain) ataupun *output* (hasil belajar). PTK harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas.

Suharsimi Arikunto (2002) menjelaskan PTK melalui paparan Gabungan definisi dari tiga kata, Penelitian + Tindakan + Kelas sebagai berikut.

1. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

2. Tindakan adalah sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan.
3. kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan adalah penelitian dengan mengacu pada model yang di ungkapkan menurut Suharsimi Arikunto, yang di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Arikunto (2006:16)

b. Alasan Penggunaan metode Penelitian Tindakan Kelas

Metode ini adalah metode yang dilakukan untuk mengembangkan suatu pendekatan atau model dalam memecahkan suatu masalah yang secara langsung diaplikasikan dalam kehidupan. Langkah-langkah yang dilakukan lebih beranjak dari kondisi objektif, apa keunggulannya dan kelemahan potensi yang ada (*need assesment*) kemudian dipilih pendekatan dan pemecahan masalah yang diperkirakan sesuai dengan kebutuhan. Demikian juga konsep dan teori dipilih mana yang lebih aplikatif untuk membantu memecahkan masalah tersebut.

Penelitian Tindakan Kelas sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektatif oleh pelaku tindakan sosial termasuk pendidikan, yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi praktek pembelajaran dan menjadikan siswa lebih kreatif.

Penelitian Tindakan kelas lebih menekankan pada proses pengkajian praktis bukan penelitian sesungguhnya (*formal*), lebih pada teknis perbaikan secara sistematis proses penelitian tindakan kelas oleh guru dimana meliputi perencanaan (*planning*), lakukan tindakan (*action*), amati (*observation*) dan tindak lanjut refleksi (*reflection*).

c. Langkah-langkah

Rencana tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini meliputi Pengembangan fokus Masalah penelitian, perencanaan, pelaksanaan penelitian dengan pengamatan lapangan, kemudian analisis dan refleksi dan dalam

Penelitian tindakan kelas tidak dapat dilakukan sekali penelitian saja, maka penelitian bisa berproses dalam beberapa siklus.

Adapun Menurut Raka Joni (1998) mengemukakan bahwa:

Penelitian tindakan kelas merupakan proses pengkajian melalui sistem berdaur dari berbagai kegiatan. Ada lima tahapan pelaksanaan penelitian tindakan namun dalam kenyataannya tahapan itu merupakan siklus kegiatan.

2. Teknik Penelitian

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan data yang relevan dengan tujuan penelitian, oleh karena itu dibutuhkan teknik pengumpulan data yang tepat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan komunikasi dengan sumber data. Komunikasi tersebut dilakukan dengan dialog (Tanya jawab) secara lisan, baik langsung maupun tidak langsung (I. Djumhur dan Muh.Surya, 1985).

b. Observasi

Observasi, yaitu teknik pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan langsung terhadap segala hal yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Ada dua macam observasi yaitu observasi partisipasi aktif dan pasif, dalam penelitian ini digunakan observasi partisipasi pasif, dimana peneliti bertindak sebagai pengamat secara pasif di tengah-tengah aktivitas subjek di lokasi penelitian. Pengamatan dilakukan dengan membuat catatan mengenai hal yang diamati. Pedoman observasi adalah tahap-tahap proses belajar dengan Quantum Teaching di kelas dari pembukaan sampai penutup.

c. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku-buku, surat kabar, majalah, prasasti dan sebagainya. (Arikunto, 1993:2002)

d. Catatan Lapangan (*Fleld Note*)

Bogdan dan Bikle (Lexy, J Moleong 2005 : 209) mengemukakan bahwa catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif. Berdasarkan pendapat tersebut maka catatan harian diperlukan oleh peneliti dalam pengumpulan data.

d. Studi Literatur atau kepustakaan

Kartono (1996:33), “penelitian perpustakaan bertujuan untuk mengumpulkan data informasi dengan bantuan macam-macam material yang terdapat di ruang perpustakaan, misalnya berupa buku-buku, majalah, naskah-naskah, catatan, kisah sejarah, dokumen dan lain-lain”.

H. Lokasi Penelitian dan Subjek

1. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini lokasi yang dipilih adalah SMK 45 Lembang, alasannya dipilihnya SMK 45 Lembang sebagai tempat penelitian karena sekolah ini lokasinya mudah diakses.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas X-C Pariwisata yang berjumlah 40 orang, dan 1 orang guru PKN yang mengajar dikelas tersebut.