

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar dan pembelajaran merupakan dua aspek yang hakikatnya tidak dapat dipisahkan belajar didalam kelas dilakukan oleh siswa sedangkan pembelajaran dilakukan oleh guru, belajar merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses belajar merupakan perubahan seseorang yang asalnya tidak tahu menjadi tahu yang tadinya tidak bisa menjadi bisa. Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika siswa berusaha secara aktif dalam belajar, keaktifan siswa tidak hanya dituntut secara fisik saja namun dari segi kejiwaannyapun diperlukan jika hanya fisik saja yang aktif namun fikiran dan mentalnya kurang aktif maka kemungkinan besar tujuan belajar tidak akan tercapai. Hal tersebut senada dengan Gagne yang mendefinisikan belajar (dalam Kokom Komalasari, 2011, hlm. 2) "Belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni meningkatkan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja)."

Pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Namun kunci pokok dalam pembelajaran terdapat pada seorang guru tetapi bukan berarti dalam proses pembelajaran hanya guru yang aktif sedangkan siswa tidak aktif, pembelajaran menuntut kedua pihak untuk aktif. Suatu pembelajaran bisa dikatakan berhasil secara baik jika guru mampu

Fifit Fitryani , 2015

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLZ PLAYING UNTUK MENINGKATKAN NIALI DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

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

mengubah diri siswa serta mampu menumbuh kembangkan kesadaran siswa untuk belajar sehingga pengalaman yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran itu dapat dirasakan manfaatnya. Pengertian pembelajaran juga dikemukakan oleh Dimiyati dan Mujiono (1999, hlm. 297) "Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar."

Proses pembelajaran menuntut keaktifan bagi diri siswa, dalam pembelajaran aktif siswa dituntut untuk memiliki 3 (tiga) aspek yang dikenal dengan Taksonomi Bloom yaitu *Kognitif* (proses berfikir) merupakan kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Menurut Bloom tujuan domain kognitif terdiri atas enam bagian yaitu pengetahuan (*Knowledge*), pemahaman (*Comprehension*), penerapan (*Application*), Analisis (*Analysis*), sintesa (*Evaluation*), dan evaluasi (*Evaluation*), nilai atau sikap (*Afektif*) hal ini mengenai sikap, minat emosi nilai hidup dan apresiasi siswa, menurut Krathwol klasifikasi tujuan dominan terbagi menjadi lima bagian yaitu Penerimaan (*Receiving*), Pemberian respon atau partisipasi (*Responding*), Penilaian atau penentuan sikap (*Valung*), Organisasi (*Organization*) dan Karakterisasi (*Characterization*) dan *Psikomotorik* (Keterampilan) merupakan kemampuan yang menyangkut kegiatan otot dan fisik. Davc mengklasifikasikan tujuan domain psikomotorik menjadi lima kategori yaitu peniruan, manipulasi, ketetapan, artikulasi, pengalamiahan. Secara hakikatnya ketiga aspek tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain, setiap mata pelajaran mengandung ketiga aspek tersebut, namun mata pelajaran praktek lebih menekankan pada ranah psikomotorik sedangkan pada mata pelajaran pemahaman lebih menekankan pada aspek kognitif namun kedua ranah tersebut mengandung aspek afektif.

Fifit Fitryani , 2015

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLZ PLAYING UNTUK MENINGKATKAN NIALI DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

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

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang menekankan aspek kognitif dan aspek afektif hal tersebut terjadi karena Pendidikan Kewarganegaraan memerlukan kemampuan siswa untuk berfikir, memahami dan memecahkan masalah akan tetapi tidak cukup hanya dengan berfikir, memahami dan memecahkan masalah saja, namun Pendidikan Kewarganegaraan juga menilai sikap siswa yang terjadi didalam maupun diluar kelas. Contoh sikap siswa yang kurang baik ketika berda didalam kelas saat guru sedang menerangkan materi ajar didepan kelas maka apa yang dilakukan oleh siswa tampak jelas terlihat, ketika guru sedang menyampaikan materi seharusnya seluruh siswa memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Namun yang terjadi kebanyakan siswa lebih memilih untuk mengobrol bersama teman sebangkunya, adapula siswa yang asik bermain dengan *handphone* hanya untuk sekedar melihat atau untuk *updet* di media sosial seperti *facebook*, *twitter*, *path* dan lain sebagainya tak jarang siswa menggunakan *earphone* untuk mendengarkan lagu dari *handphone*, guru sempat mendapati siswa sedang menonton film dari *laptopnya*. Sikap para siswa tersebut telah mengurangi point atau nilai para siswa yang melakukan pelanggaran. Dengan sikap siswa yang menyalah gunakan *gadget* ketika berada didalam kelas, hal tersebut berdampak terhadap hasil nilai siswa yang didapatkan kurang dari nilai minimal yang ditentukan sehingga memaksa guru untuk melakukan kembali ujian atau *remedial* namun hasilnya kurang memuaskan tetap saja sebagian siswa memiliki nilai berada dibawah KKM.

Terdapat beberapa faktor yang membuat siswa bersikap tidak wajar ketika guru sedang memaparkan materi ajar yaitu; pertama, kurangnya ketegasan terhadap siswa yang melakukan kesalahan atau hal-hal yang menyimpang ketika didalam kelas. Yang kedua, guru hanya menggunakan metode ceramah, media papan tulis, buku sumber dan hanya sesekali menggunakan LCD untuk keperluan mengajar yang hanya dipenuhi oleh teori-teori yang membuat siswa merasa bosan

Fifit Fitryani , 2015

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLZ PLAYING UNTUK MENINGKATKAN NIALI DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

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

ketika belajar. Guru tidak mengaplikasikan model pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan dan gembira. Model pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media dan model pembelajaran merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Maka setiap guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media dan model pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Maka dengan adanya permasalahan-permasalahan yang terjadi peneliti dan guru pengajar memiliki kewajiban untuk berperan serta untuk upaya perbaikan pendidikan, seiring ditemukannya permasalahan-permasalahan tersebut peneliti dan guru mengujicobakan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran). Komalasari (2011, hlm. 80) mendefinisikan *Role Playing* (Bermain Peran)

Bermain peran (*Role Playing*) adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini tergantung kepada apa yang diperankan.

”Di dalam model pembelajaran bermain peran siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan seseorang dalam pembelajaran inilah yang dinamakan partisipasi” (Hamalik, 2003). Berpartisipasi berarti siswa memiliki keterlibatan langsung secara fisik di dalam kelas yang disertai dengan keterlibatan secara intelektual dan emosional sehingga siswa betul-betul berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar. Dengan model pembelajaran *role playing* diharapkan siswa dapat belajar lebih kearah yang kondusif dengan menyenangkan dan menjadi pembelajaran timbalbalik yang aktif antara siswa dan guru, sehingga siswa secara wajar terdorong untuk berpartisipasi,

Fifit Fitryani , 2015

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLZ PLAYING UNTUK MENINGKATKAN NIALI DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

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

dan rasa bertanggung jawab. Selain itu model pembelajaran *role playing* dapat menumbuhkan keaktifan guru dalam mengelola materi yang akan diajarkan kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang sebagaimana dikemukakan di atas. Untuk itu peneliti mengangkat judul **“IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* (BERMAIN PERAN) UNTUK MENINGKATKAN NILAI DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN”** (Studi deskriptif pada siswa kelas X-C di SMA Negeri 2 Bandung).

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model *Role Playing* di sekolah dapat meningkatkan belajar siswa aktif:

- a. Bagaimanakah perencanaan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam meningkatkan keaktifan siswa?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru selama proses pembelajaran melalui model pembelajaran *Role Playing*?
- c. Apakah dengan model pembelajaran *Role Playing* dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses belajar?
- d. Apakah dengan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan nilai siswa?
- e. Bagaimana upaya untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam penerapan model *Role Playing*?

C. Tujuan Penelitian

Fifit Fitryani , 2015

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLZ PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN NIALI DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

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

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian ini adalah memperoleh gambaran tentang penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan pembelajaran aktif.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui respons siswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.
- b. Mengidentifikasi model pembelajaran *Role Playing* untuk pembelajaran yang lebih aktif.
- c. Menganalisis model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan nilai mata pelajaran PKn.
- d. Mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing*

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah bersifat teoritis dan praktis. Adapun manfaat-manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

2. Secara Praktis

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai pihak terutama pihak yang berhubungan dengan dunia pendidikan:

Fifit Fitryani , 2015

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLZ PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN NIALI DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

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

a. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan perbandingan alternatif model pembelajaran kemampuan dalam memahami pelajaran PKn
- 2) Memberikan masukan serta sebagai bahan informasi dalam mengajar bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat digunakan ketika mata pelajaran PKn untuk menumbuhkan keaktifan siswa.
- 3) Dapat membantu dan memudahkan dalam menjelaskan materi pelajaran PKn.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan belajar aktif siswa dalam proses pembelajaran PKn
- 2) Pembelajaran siswa untuk dapat bertanggung jawab atas dirinya dan lingkungan sekitarnya.
- 3) Dapat terciptanya kondisi belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat siswa.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memajukan kualitas pendidikan dengan mengembangkan model-model pembelajaran yang baru yang didukung dengan fasilitas yang memadai.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun penjabarannya adalah Struktur organisasi skripsi ini berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian demi bagian dalam skripsi. Skripsi ini terdiri dari lima bab.

Bab I merupakan awal dari skripsi, yang berisi lima bagian yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Fifit Fitryani , 2015

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *ROLZ PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN NILAI DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

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

Bab II menjelaskan kajian pustaka yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Bab II terdiri dari 3 sub bab utama yaitu tinjauan mengenai Pendidikan Kewarganegaraan, tinjauan mengenai model pembelajaran Role Playing dan tinjauan pembelajaran aktif.

Bab III berisi penjabaran mengenai metode penelitian dan komponen-komponen lainnya seperti lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data teknik analisis data dan isu etik.

Bab IV merupakan bab yang memaparkan hasil penelitian dan pembahasan, terdiri dari dua hal utama, yakni hasil penelitian dan pembahasan. Bab V merupakan bab terakhir yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab V terdiri dari dua bagian yaitu kesimpulan dan saran.

Fifit Fitryani , 2015

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLZ PLAYING UNTUK MENINGKATKAN NILAI DAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

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