

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motivasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk mendorong semangat belajar peserta didik. Di dalam motivasi juga terdapat keinginan dan cita-cita tinggi yang membuat peserta didik mengerti dengan apa yang menjadi tujuan dalam belajar, selain itu keadaan peserta didik yang baik dalam belajar akan meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar dan mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Fauziah dkk (2007) menjelaskan bahwa dalam mencapai tujuan belajar dibutuhkan motivasi untuk mendorong seseorang secara sadar dan tidak sadar dalam melakukan kegiatan tersebut. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar maka akan serius dan tertarik dalam pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan hasil belajar yang memuaskan, tetapi peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar maka akan selalu merasa bosan dalam pembelajaran.

Adapun salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran PPKn yaitu metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang mengikutsertakan peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik kurang tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran PPKn.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti melakukan pengamatan secara langsung di lingkungan sekolah SMAN 15 Bandung juga melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran PPKn, dari hasil observasi tersebut peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terdapat di SMAN 15 Bandung yang berkaitan dengan pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn. Peneliti menemukan masalah bahwa peserta didik di SMAN 15 Bandung memiliki motivasi belajar yang masih kurang, terutama motivasi belajar dalam mata pelajaran PPKn.

Hal ini terlihat pada saat aktivitas kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung, dari jumlah peserta didik di kelas X IPS 3 yang berjumlah 35 orang,

Siti Khotimah, 2021

*IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DALAM MATA PELAJARAN PPKN (Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)*

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

sebagian dari peserta didik memainkan *handphone*, tidur di dalam kelas, dan diantaranya dalam aktivitas pembelajaran setengahnya kurang memperhatikan guru saat menerangkan pembelajaran dan lebih memilih untuk mengobrol dengan teman sebangkunya tingkat keaktifan peserta didik dalam bertanya sangat rendah, hanya sebagian peserta didik saja yang bertanya. Ketika dalam sesi tanya jawab ada sebagian peserta didik memanfaatkannya untuk bertanya tapi masih saja ada peserta didik yang tidak aktif dan kurang kemampuan dalam mengajukan pertanyaan tentang materi yang dibahas. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya partisipasi dan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran di kelas.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru mata pelajaran PPKn yang mengajar di kelas tersebut, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yang terdapat di kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung, diantaranya yaitu (1) Proses belajar peserta didik dirasa masih kurang serius, karena beberapa peserta didik di kelas masih sering mengobrol dengan temannya dan bermain-main di kelas (2) Dalam pembelajaran peserta didik kurang memperhatikan pendidik yang sedang menjelaskan materi (3) Saat pembelajaran dimulai peserta didik tidak menunjukkan semangat terhadap materi yang sedang dijelaskan.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti menemukan bahwa peserta didik di kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung kurang tertarik, termotivasi, dan menunjukkan minatnya terhadap pembelajaran PPKn. Selain itu, peneliti menemukan satu permasalahan yang cukup penting untuk dianalisis, yaitu permasalahan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn. Sehingga diperlukan sebuah upaya untuk mengembangkan pendekatan serta strategi pembelajaran agar partisipasi belajar dan motivasi peserta didik dapat meningkat.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut perlu adanya suatu model pembelajaran yang mampu untuk membuat peserta didik termotivasi, tertarik, bersemangat, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran PPKn dengan baik, peneliti beranggapan dari masalah tersebut perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) demi meningkatnya kualitas kegiatan pembelajaran yang oleh guru lakukan bersama peneliti dalam kolaborasi penelitian.

Siti Khotimah, 2021

**IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DALAM MATA PELAJARAN PPKN (Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)**

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

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses yang terjadi di dalam kelas dan terjadi melalui interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Proses pembelajaran dilakukan secara sistematis dan terencana untuk mencapai tujuan yang diharapkan pada setiap proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap perencanaan atau rancangan, pelaksanaan dan evaluasi. Interaksi antara pendidik dan peserta didik pada saat proses belajar mengajar memegang peranan penting dalam mencapai tujuan yang diinginkan dan pengembangan perubahan tingkah laku pada peserta didik menjadi lebih baik. Apabila peserta didik mampu mengikuti pembelajaran yang baik, tentu hasilnya pun akan baik. Tetapi sebaliknya, apabila peserta didik kurang mampu mengikuti pembelajaran yang ada di dalam kelas, hasilnya pun tidak akan memuaskan. Oleh karena itu pentingnya peserta tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran.

Djamarah (2006, hlm. 46) mendefinisikan metode pembelajaran sebagai suatu cara yang dipergunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan adanya alternatif metode mengajar yang dapat dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam prosesnya guru perlu menggunakan metode mengajar secara bervariasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan sebelumnya. Tetapi pada kenyataannya tujuan pembelajaran itu kurang terlaksana dengan baik dikarenakan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang mengikutsertakan peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik kurang tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran PPKn.

Berdasarkan permasalahan diatas diperlukan adanya model pembelajaran yang mampu mengatasi hal tersebut. Maka dari itu peneliti memilih untuk menerapkan model pembelajaran *role playing* agar peserta didik termotivasi dengan pembelajaran yang tidak satu arah dan terfokus kepada peserta didik. Metode *role playing* menurut Yamin (Sutikno, 2008, hlm.76) adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik. Peserta didik melakukan peran masing-masing sesuai tokoh yang diperankannya. Peserta didik diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga guru dapat menemukan masalah yang mereka hadapi dalam pelaksanaannya.

Dengan demikian metode bermain peran akan membuat suasana kelas menjadi hidup, membuat peserta didik menikmati pembelajaran, dan peserta didik dapat menyerap ilmu dengan baik. Sebagaimana yang dikatakan oleh Hasibuan dan Moedjiono (1995, hlm.25), kelebihan dari *role playing* yaitu peserta didik dapat melatih dirinya untuk memahami, mengingat dan menghayati isi cerita yang harus diperankan, peserta didik akan terlatih berinisiatif dan berkreasi, kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina sebaik mungkin, peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama, memvisualisasikan hal-hal yang abstrak, melatih berfikir kritis karena peserta didik terlibat dalam analisa proses, menimbulkan respon positif dari peserta didik yang lamban, kurang cakap dan kurang memotivasi dan bakat yang ada pada diri peserta didik dapat ditanam, sehingga memungkinkan akan muncul bibit seni drama di sekolah.

Mata pelajaran PPKn ada karena mempunyai tujuan yang baik untuk memajukan setiap warga negara dan peserta didik untuk menjadi pintar dan baik. Maka dari itu menurut Maftuh dan Sapriya (2005) tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan ialah agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik, yaitu dengan mempunyai kecerdasan yang diantaranya kecerdasan intelektual, emosional, sosial, spritual, memiliki rasa bangga dan tanggung jawab, dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat.

Agar tercapainya tujuan pembelajaran PPKn yaitu untuk menciptakan warga negara yang baik dan cerdas (*to be a good and smart citizenship*), dengan diterapkannya metode *role playing* ini peserta didik diharapkan dapat ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran PPKn, serta dapat tertarik, termotivasi, dan menunjukkan minatnya terhadap pembelajaran PPKn.

Soenarjo dkk (2014) menjelaskan bahwa proses pembelajaran PPKn erat kaitannya dengan motivasi belajar siswa, karena motivasi belajar sejalan dengan materi PPKn dimana hal tersebut memfokuskan kepada pembentukan diri yang beragam, baik dari segi agama, sosio-kultural, dan suku bangsa untuk mencapai tujuan pembelajaran PPKn.

Tujuan pendidikan yang tertera dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003

Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengatakan bahwa tujuan

Siti Khotimah, 2021

**IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DALAM MATA PELAJARAN PPKN (Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)**

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

pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Berdasarkan pengertian dan tujuan pendidikan yang sudah dijelaskan di atas bahwa memang pendidikan sangat penting bagi setiap warga negara, bahkan pendidikan merupakan sebuah pilar yang sangat penting untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki daya saing dan kompetensi yang baik ditingkat nasional maupun internasional.

Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan metode bermain peran dinilai akan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu metode pembelajaran ini bisa di aplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Sesuai dengan penjelasan di atas maka peneliti mengambil judul “Impelementasi Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn (Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang penelitian, maka peneliti membuat beberapa rumusan masalah penelitian agar terarah serta sesuai dengan permasalahan-permasalahan yang disinggung dalam latar belakang penelitian, adapun rumusan masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung?
2. Bagaimana penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung?
3. Bagaimana pelaksanaan metode bermain peran dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung?

4. Apa saja kelebihan dan kekurangan penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPkn di kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian dirumuskan sebagai berikut :

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

1.3.2 Tujuan Khusus

Sedangkan secara khusus, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk :

1. Merencanakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung.
2. Melaksanakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung.
3. Menerapkan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung.
4. Untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan penggunaan metode *Role Playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPkn di kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi terhadap perkembangan pelaksanaan pembelajaran yang khususnya dalam

pengembangan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PPKn.

1.4.1 Manfaat dari Segi Teori

Penelitian ini merupakan suatu implementasi metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn yang juga dapat dijadikan bahan kajian bagi peningkatan kualitas pembelajaran PPKn. Penelitian ini sangatlah bermanfaat dan dapat dijadikan salah satu acuan para praktisi guru PPKn dalam mengembangkan metode pembelajaran mengenai motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn dengan metode *role playing*.

1.4.2 Manfaat dari Segi Praktik

1. Bagi Guru
 - a. Penelitian ini dapat mengembangkan dan membiasakan model-model pembelajaran yang inovatif.
 - b. Metode *Role Playing* dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran PPKn untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. .
2. Bagi Siswa
 - a. Siswa dapat lebih bersikap bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, dan meningkatkan motivasi belajar siswa
 - b. Peserta didik mendapat pengalaman dan wawasan dalam pembelajaran PPKn melalui metode *Role Playing*.
 - c. Peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengembangkan pengetahuan meliputi pembelajaran PPKn
3. Bagi Sekolah
 - a. Dapat digunakan untuk menjadi salah satu referensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di kelas, khususnya dalam hal penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - b. Sebagai bahan untuk meningkatkan mutu pembelajaran mata pelajaran PPKn.
 - c. Sekolah dapat mengoptimalkan tenaga pendidik dan sumber daya yang ada khususnya yang berkaitan dengan penelitian implementasi

Siti Khotimah, 2021

**IMPLEMENTASI METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DALAM MATA PELAJARAN PPKN (Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung)**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

4. Bagi Departemen Pendidikan Kewarganegaraan
 - a. Diharapkan metode *Role Playing* menjadi salah satu model yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran bagi mahasiswa.
 - b. Diharapkan dapat menambah referensi kepustakaan khususnya untuk yang berhubungan dengan penelitian implementasi metode pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.
5. Bagi Peneliti
 - a. Sebagai bekal dan bahan masukan berupa pengetahuan metode *role playing*.
 - b. Sebagai ajang pembelajaran pengembangan metode *role playing*
 - c. Memotivasi peneliti untuk terus meneliti dan menemukan metode baru tentunya dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Kewarganegaraan

1.4.3 Manfaat dari Segi Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wacana yang positif kepada instansi terkait dalam merumuskan kebijakan yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.4.4 Manfaat dari Segi Isu serta Aksi Sosial

Penelitian ini dapat dijadikan pencerahan dalam hal pengalaman hidup berkaitan dengan pentingnya mutu pembelajaran dan motivasi belajar siswa saat proses pembelajaran terutama dalam aspek upaya guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn melalui metode *Role Playing* di kelas guna terciptanya kualitas pembelajaran PPKn yang efektif. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dalam upaya meningkatkan motivasi siswa dengan melalui metode *Role Playing*. Selain itu dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi pendidik

maupun masyarakat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode *Role Playing*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dan penelitian yang berjudul *Implementasi Metode Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PPkn (Penelitian Tindakan Kelas X IPS 3 SMAN 15 Bandung) meliputi lima bab, yaitu :

1. BAB I Pendahuluan : Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Pustaka : pada bab ini diuraikan teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian penulis.
3. BAB III Metode Penelitian : Pada bab ini penulis menjelaskan pendekatan dan metode penelitian, lokasi dan subjek penelitian, teknik dan alat pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data mengenai *Implementasi Metode Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PPkn
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan : Pada bab ini peneliti melakukan analisis temuan data dan membahasnya dengan teori-teori yang ada serta data-data yang mendukung berdasarkan masalah yang diangkat dalam penelitian.
5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi : Pada bab ini peneliti memberikan simpulan, implikasi dan menyajikan rekomendasi kepada pihak-pihak terkait sebagai hasil dari penelitian terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam penelitian ini.