

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini di sekolah ada indikasi bahwa pola pembelajaran bersifat *teacher centered*. Kecenderungan pembelajaran demikian, mengakibatkan lemahnya pengembangan potensi diri siswa dalam pembelajaran serta kurangnya motivasi belajar pada siswa sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal. Kesan menonjolnya verbalisme dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas masih terlalu kuat, sehingga terlihat bahwa interaksi di dalam kelas dikuasai oleh guru, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pun menjadi berkurang.

Ada beberapa pendapat mengenai pendekatan mengajar antara lain sebagaimana dikemukakan oleh Richard Anderson. (1959:201) mengajukan dua pendekatan yang berorientasi kepada guru atau disebut *teacher centered* dan pendekatan yang berorientasi kepada siswa atau disebut *student centered*. Pendekatan pertama disebut pula tipe otokratis karena pendekatannya satu arah dari guru dan pendekatan kedua disebut tipe demokratis karena guru memberi peluang kepada murid untuk mengajukan pendapatnya.

Seperti yang terjadi di kelas X SMA Negeri 4 Cimahi ini. Dimana guru hanya menggunakan model pembelajaran ceramah saja yang notabene sangat monoton dan menjenuhkan bagi siswa. Kegiatan pembelajaran di kelas X SMA Negeri 4 Cimahi ini bersifat *teacher centered*, dimana hanya guru yang

aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan siswa hanya duduk diam untuk memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh gurunya, sehingga siswa bersifat pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Seharusnya guru tersebut menggunakan model pembelajaran lain yang lebih kreatif dan tidak menggunakan model pembelajaran ceramah, karena model pembelajaran ceramah hanya akan membuat siswa menjadi pasif sehingga proses pembelajaran pun tidak berjalan dengan optimal. Dan apabila proses pembelajaran tersebut tidak berjalan dengan optimal, maka hasil belajar atau prestasi belajar pun akan menurun.

Untuk mengatasi berbagai problematika dalam pelaksanaan pembelajaran, tentu diperlukan model-model mengajar yang dipandang mampu mengatasi kesulitan guru melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar peserta didik. Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan.

Model mengajar menurut Joyce dan Weil (2000:13) adalah suatu deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit-unit pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku-buku kerja, program multimedia, dan bantuan belajar melalui program komputer. Sebab model-model ini menyediakan alat-alat belajar yang diperlukan bagi para siswa.

Joyce, Weil, dan Calhoun (2000) mendeskripsikan empat kategori model mengajar, yaitu kelompok model sosial (*Social family*), kelompok pengolahan informasi (*information processing family*), kelompok model

personal (*personal family*), dan kelompok model sistem perilaku (*behavioral system family*).

Model interaksi sosial (*social interaction models*) adalah suatu model pembelajaran yang beranjak dari pandangan bahwa segala sesuatu tidak terlepas dari realitas kehidupan, individu tidak mungkin melepaskan dirinya dari interaksi orang lain. Karena itu proses pembelajaran harus dapat menjadi wahana untuk mempersiapkan siswa agar dapat berinteraksi secara luas dengan masyarakat. Model sosial dirancang dengan memanfaatkan kerjasama antara siswa melalui berbagai bentuk kegiatan nyata aktivitas pembelajaran baik yang dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas.

Model interaksi sosial ini termasuk kedalam pendekatan interaksi sosial. Pendekatan interaksi sosial hampir memiliki persamaan dengan pendekatan inquiry terutama "*social inquiry*". Pendekatan ini menekankan terbentuknya hubungan antara individu/siswa yang satu dengan siswa yang lainnya sehingga dalam konteks yang lebih luas terjadi hubungan sosial individu dengan masyarakat. Oleh sebab itu proses belajar mengajar hendaknya mengembangkan kemampuan dan kesanggupan siswa untuk mengadakan hubungan dengan orang lain/siswa lain, mengembangkan sikap dan perilaku yang demokratis, serta menumbuhkan produktivitas kegiatan belajar siswa.

Pendekatan interaksi sosial pada hakikatnya bertolak dari pemikiran pentingnya hubungan pribadi (*interpersonal relationship*) dan hubungan sosial atau hubungan individu dengan lingkungan sosialnya. Proses belajar pada

hakikatnya adalah mengadakan hubungan sosial dalam pengertian siswa berinteraksi dengan siswa lain dan berinteraksi dengan kelompoknya.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat dikembangkan melalui pendekatan ini adalah metode sosiodrama atau bermain peran (*role playing*). Metode sosiodrama berarti cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan 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 suatu situasi sosial.

Model bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya 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 khususnya 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 tersebut.

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

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru selama proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *role playing* menuntut guru untuk menjalankan perannya sebagai fasilitator. Peran guru sebagai fasilitator tersebut sangat diperlukan dalam menerapkan model pembelajaran *role playing*. Guru dalam hal ini memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar mengajar dengan cara mengarahkan, mendorong, dan memberikan kesempatan siswa untuk mengemukakan pendapatnya.

Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai dan dimiliki oleh siswa, disamping diukur dari segi prosesnya. Tipe hasil belajar harus nampak dalam tujuan pengajaran

(tujuan instruksional), sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses belajar mengajar.

Howard Kingsley (1970:15) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Sedangkan menurut Gagne (1981:126) mengemukakan lima kategori tipe hasil belajar, yakni (a) *verbal information*, (b) *intelektual skill*, (c) *cognitive strategy*, (d) *attitude*, dan (e) *motor skill*.

Sementara itu Benyamin Bloom (201-207) berpendapat bahwa tujuan pendidikan yang hendak kita capai digolongkan atau dibedakan (bukan dipisahkan) menjadi tiga bidang yakni (a) bidang kognitif, (b) bidang afektif, dan (c) bidang psikomotor.

Dengan diterapkannya model pembelajaran bermain peran (*role playing*) ini hasil belajar yang didapat berupa hasil belajar di bidang kognitif dan khususnya di bidang afektif. Hasil belajar di bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Selain itu hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atensi/perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan lain sebagainya. Sekalipun bahan pelajaran berisikan bidang kognitif, namun bidang afektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut, dan harus nampak dalam proses belajar dan hasil belajar yang dicapai siswa.

Dengan model pembelajaran *role playing* diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya. Hasil belajar dengan menggunakan model

pembelajaran *role playing* ini dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan-tujuan afektif dan kognitif ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku dan bertambahnya pemahaman siswa akan suatu kejadian atau masalah sosial, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Dari latar belakang permasalahan diatas maka peneliti mengambil judul masalah yaitu "*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn*". (*Penelitian Tindakan Kelas X SMA Negeri 4 Cimahi*).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah: "Apakah Model Pembelajaran *Role Playing* Mampu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di Kelas X SMA Negeri 4 Cimahi?"

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti merinci kembali masalah tersebut menjadi tiga sub permasalahan:

1. Apakah *role playing* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran Pkn.
2. Pembelajaran materi Pkn dengan menggunakan *role playing* sebagai metodenya.
3. Bagaimana langkah-langkah penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran Pkn.

4. Bagaimana tingkat efektivitas penerapan *role playing* dalam mencapai tujuan hasil belajar yang diharapkan.
5. Apakah syarat-syarat yang harus dipenuhi agar *role playing* dapat diterapkan secara efektif.

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui:

1. Mengetahui *role playing* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran PKn.
2. Mengetahui Pembelajaran materi Pkn dengan menggunakan *role playing* sebagai metodenya.
3. Mengetahu langkah-langkah penerapan model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran PKn.
4. Mengetahui tingkat efektivitas penerapan *role playing* dalam mencapai tujuan hasil belajar yang diharapkan.
5. Mengetahui syarat-syarat yang harus dipenuhi agar *role playing* dapat diterapkan secara efektif.

D. Manfaat Penelitian

Bila penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn maka penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Memberikan suatu pencerahan dan alternatif pemecahan masalah pembelajaran PKn yang cenderung bersifat *teacher centered* menjadi *student centered* dengan memaksimalkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa.
- c. Melalui metode *role playing* diharapkan akan terbina sikap belajar yang positif, kreatif dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan yang pada akhirnya berimplikasi pada peningkatan hasil pembelajaran siswa pada mata pelajaran PKn di sekolah.
- d. Meningkatkan motivasi sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar di kelas.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan wawasan dan pengetahuan pada guru mengenai pembelajaran menggunakan model pembelajaran *role playing*.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk menerapkan model pembelajaran *role playing* sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran PKn khususnya.
- c. Jika ditemukan bahwa menggunakan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka model *role playing* ini

dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode mengajar baik pada mata pelajaran PKn maupun pada mata pelajaran lainnya.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan kontribusi dalam rangka mengembangkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Memberikan kontribusi dalam rangka pengembangan suatu program pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

E. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang akan dipakai untuk berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitiannya (Suharsimi, 2002:22).

Adapun asumsi yang mendasari penelitian ini adalah:

1. Hakekat Pendidikan Kewarganegaraan yang mempelajari hubungan manusia dengan masyarakat dan tingkah laku manusia dalam masyarakat sesuai dengan karakteristik model pembelajaran *role playing* yang berakar pada dimensi sosial dan personal.
2. Model pembelajaran *role playing* melibatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, makin tinggi keaktifan siswa dalam merespon pembelajaran maka makin besar peluang siswa untuk mendapatkan hasil belajarnya.

F. Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian menunjukkan pada pengertian tempat atau lokasi sosial penelitian yang bercirikan oleh adanya tiga unsur yaitu pelaku, tempat atau kegiatan yang akan diobservasikan (Nasution, 1996). Unsur tempat atau lokasi adalah tempat dimana berlangsungnya penelitian tersebut, dalam hal ini adalah SMA Negeri 4 Cimahi kelas X-3.

2. Subjek penelitian

Dalam hal ini yang menjadi objek penelitian adalah guru PKn dan siswa kelas X-3 dengan jumlah 40 siswa dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 25 orang dan siswa perempuan sebanyak 15 orang. Dipilihnya kelas ini sebagai objek penelitian karena menurut guru mitra kemampuan akademik siswa beragam. Selain itu sebagian siswa di kelas ini memiliki prestasi sedang.

G. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn.” Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang judul tersebut, penulis membatasi pengertian istilah-istilah sebagai berikut :

1. UUSPN No. 20 tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun

oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

2. Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak- hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila Dan UUD 1945.
3. Model pembelajaran *role playing* menurut Hatimah (1995:84) merupakan cara permainan yang pelaksanaannya berupa peragaan secara singkat oleh siswa dengan tekanan utama pada karakteristik atau sifat seseorang dengan dasar memerankan cuplikan tingkah laku dalam situasi tertentu, yang dilanjutkan dengan kegiatan diskusi tentang masalah yang baru diperagakan.
4. Hasil belajar menurut Sudjiono (1995:2) merupakan salah satu cara yang tepat ditempuh dalam rangka menganalisa prestasi belajar peserta didik tersebut dalam bentuk lukisan grafis, dengan memperhatikan lukisan grafis tersebut pendidikan akan memperoleh gambaran secara visual mengenai perkembangan dan hasil-hasil yang telah dicapai oleh para peserta didiknya, setelah mereka mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.

5. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

H. Metode Penelitian

Metodologi adalah proses, prinsip-prinsip dan prosedur yang kita gunakan untuk mendekati masalah dan mencari jawaban. Mengingat bentuk dari penelitian yang dilaksanakan adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn, maka metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*.

Arikunto (2007:3) menyatakan pengertian penelitian tindakan kelas sebagai berikut : “Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.” Penelitian tindakan kelas pada prosesnya merupakan suatu penelitian berulang atau siklus yang pada tiap siklusnya terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

1. Teknik penelitian

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi.

a. Observasi.

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap objek dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 1996:145). Suharsimi mengemukakan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti.

b. Wawancara

Wiriaatmadja (2005:117) wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi penjelasan hal-hal yang dipandang perlu". Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara untuk memperoleh informasi kepada guru PKn dan siswa siswi.

c. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah mengumpulkan sejumlah dokumen yang diperlukan sebagai bahan data informasi sesuai dengan masalah penelitian seperti peta, data statistik, gambar, foto, grafik, data siswa, data guru dan sebagainya.

d. Studi Literatur

Studi literatur adalah mencari data mengenai hal-hal atau variable berupa catatan, transkrip, buku-buku, surat kabar, majalah, prasasti dan sebagainya (Arikunto, 2002:202).

e. Catatan Lapangan

Catatan lapangan adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif (Lexy, J Moleong 2005:209).

