

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Matrix Penelitian
Lampiran 2	Modul Ajar
Lampiran 3	Lembar Observasi
Lampiran 4	Lembar Wawancara Hambatan Guru
Lampiran 5	Lembar Wawancara Hambatan Siswa
Lampiran 6	Hasil Nilai Observasi Kelas Eksperimen
Lampiran 7	Hasil Nilai Observasi Kelas Kontrol
Lampiran 8	Hasil Uji Normalitas
Lampiran 9	Hasil Uji Homogenitas
Lampiran 10	Hasil Uji Independent Sample T-test
Lampiran 11	Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan nasional. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, namun juga mengembangkan karakter dan kemampuan berpikir kritis yang dapat mendukung kemajuan masyarakat. Menurut Makaraw (2019:119) menyatakan bahwa:

Pendidikan sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena mencakup seluruh bidang kehidupan untuk memilih dan mengembangkan kehidupan yang lebih baik sesuai harkat dan martabat manusia. Pendidikan mempunyai dampak positif terhadap kualitas hidup.

Hal ini sesuai dengan amanat Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 28C Ayat 1 yang menjelaskan :

Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Tercapainya pendidikan yang berkualitas tidak terlepas terutama dari peran guru dalam proses pembelajaran. Guru bukan sekedar pemberi informasi, mereka adalah fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam berpikir kritis, aktif, sehingga mereka dapat mencapai potensi maksimal dalam proses aktifitas belajar mengajar. Hal ini selaras dengan pendapat Sanjani (2020:1) menyatakan bahwa “guru memiliki peran utama dalam proses belajar mengajar agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan bersama”. Dalam hal ini peran guru sangat krusial karena mereka berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami materi, mengembangkan keterampilan serta mendorong keaktifan belajar pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di kelas.

Keaktifan belajar merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran karena menjadi indikator keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional

dalam proses belajar. Menurut Sardiman (2018:101) menyatakan bahwa “keaktifan belajar adalah keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar yang menuntut partisipasi langsung baik dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, maupun memecahkan masalah”. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), keaktifan belajar menjadi sangat relevan karena mata pelajaran ini menuntut siswa memahami nilai-nilai kebangsaan secara partisipatif dan kritis.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas VIII SMP Negeri 2 Tarogong Kidul, ditemukan bahwa keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa cenderung pasif, jarang mengajukan pertanyaan, kurang terlibat dalam diskusi kelompok, dan hanya beberapa siswa tertentu yang mendominasi kegiatan pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan suasana belajar menjadi kurang interaktif dan berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Jika kondisi ini dibiarkan, maka proses pembelajaran akan terus berjalan secara satu arah, siswa menjadi terbiasa pasif, dan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Naziah et al. (2020:10) yang menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa ditunjukkan melalui indikator:

(1) keterlibatan dalam kegiatan kelas, (2) aktif bertanya, (3) terlibat dalam diskusi, (4) berpartisipasi dalam pemecahan masalah, dan (5) mencari informasi untuk menunjang pembelajaran. Tidak terpenuhinya indikator tersebut mengindikasikan perlunya perubahan pendekatan dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor penyebab rendahnya keaktifan belajar siswa adalah masih digunakannya model pembelajaran konvensional seperti ceramah. Hasanah (2016:811) menyatakan bahwa “Model ceramah bersifat satu arah dan

menempatkan siswa sebagai objek pasif dalam pembelajaran. Dalam jangka panjang, hal ini dapat mengurangi minat dan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif”.

Salah satu model pembelajaran yang diyakini dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif dengan cara memainkan peran tertentu dalam situasi yang telah diskenariokan. Dengan memainkan peran, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga menghayati nilai-nilai dalam pembelajaran secara afektif dan psikomotorik. *Role Playing* juga mendorong siswa untuk berani berbicara, bekerja sama, dan berpikir kritis dalam situasi sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Sutikno (2019:65) menyatakan bahwa “*Role Playing* adalah model pembelajaran yang meminta siswa untuk memainkan peran tertentu sehingga mereka terlibat secara aktif dan emosional dalam materi yang sedang dipelajari”. Hal ini selaras dengan pendapat Yulianto et al. (2020:99) yang menyatakan bahwa “*Role Playing* menekankan pada komunikasi, kerja sama, dan penghayatan terhadap situasi sosial yang nyata”. Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam situasi bermain peran, model *Role Playing* memberikan ruang bagi siswa untuk berekspresi, berpikir kritis, dan berkolaborasi dengan teman-temannya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Putri et al. (2019:84) yang menyatakan bahwa “keaktifan belajar adalah usaha siswa dalam mencari, memahami, dan mengembangkan informasi melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran”.

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Muhamad Azin (2023:1) yang berjudul Penerapan Metode *Role Playing* Mata Pelajaran PAI Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. Menurut Azin dalam proses pelaksanaan pembelajaran masih banyak siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini disebabkan karena selama pada proses kegiatan pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi

pembelajaran, kurangnya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran terhadap materi dikarenakan strategi mengajar guru yang monoton.

Kedua, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yogi Nurfauzi, et. al. (2023:1) yang berjudul Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Kurikulum Merdeka. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran serta aktivitas belajar siswa perlu diaktifkan, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa yang hanya mencapai kurang dari 50% dan nilai siswa banyak yang di bawah KKM, untuk itu sangat dibutuhkan penggunaan pembelajaran yang lebih baik dengan menggunakan model *Role Playing* dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah dengan melihat berbagai permasalahan di kelas seperti kurangnya partisipasi aktif dari siswa pada saat pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas. Penelitian ini difokuskan untuk menganalisis **“Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di SMPN 2 Tarogong Kidul”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang dihadapi diantaranya yaitu :

1. Rendahnya Keaktifan siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas
2. Guru cenderung masih menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah, sehingga mempengaruhi keaktifan belajar siswa
3. Kebutuhan untuk membuktikan efektifitas dari penerapan model pembelajaran *Role Playing*

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Role Playing* di kelas VIII SMP Negeri 2 Tarogong Kidul?
2. Apa hambatan Guru dan Siswa dalam pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 2 Tarogong Kidul?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol pada Mata Pelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri 2 Tarogong Kidul?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Role Playing* siswa di SMP Negeri 2 Tarogong Kidul.
2. Untuk mengetahui hambatan Guru dan siswa di Kelas VIII SMP Negeri 2 Tarogong Kidul.

3. Untuk Mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol pada Mata Pelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri 2 Tarogong Kidul

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat teoritis dari penelitian ini sebagai berikut :

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk menambah kepustakaan sekaligus memberikan kontribusi pada dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas peserta didik khususnya tentang meningkatkan keaktifan belajar siswa pada Mata Pelajaran PPKn. Selain itu, penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan kontribusi *Role Playing* terhadap keaktifan belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut :

Bagi siswa, dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dikelas sehingga proses belajar mengajar semakin hidup. Bagi guru, hasil penelitian Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* ini dapat dijadikan referensi serta evaluasi dalam merancang dan mengembangkan model pembelajaran agar siswa bisa semakin aktif dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung, terkhusus pada saat pelajaran PPKN. Bagi peneliti lain, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman atau referensi untuk mengembangkan model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.