

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X  
BAHASA I PADA MATA PELAJARAN PPKn DI SMA NEGERI 1  
BUSUNGBIU**

I Komang Agus Ariska, Nyoman Natajaya, Ni Ketut Sari Adnyani

Jursan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial

Universitas Pendidikan Ganesha

e-mail: [gusmank123454@gmail.com](mailto:gusmank123454@gmail.com) { [natajaya@yahoo.co.id](mailto:natajaya@yahoo.co.id),  
[NiKtSariAdnyani@Gmail.com](mailto:NiKtSariAdnyani@Gmail.com) }@undiksha.ac.id

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui bagaimanakah dalam penerapan model pembelajaran role playing agar dapat meningkatkan motivasi belajar PPKn siswa kelas X Bahasa 1 SMA Negeri 1 Busungbiu, Kecamatan Busungbiu, Kabupaten Buleleng., 2) Untuk mengetahui bagaimanakah dalam penerapan model pembelajaran role playing agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Bahasa 1 SMA Negeri 1 Busungbiu, Kecamatan Busungbiu, Kabupaten Buleleng 3) Untuk mengetahui kendala-kendala apakah yang hadapi dalam menerapkan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Bahasa 1 SMA Negeri 1 Busungbiu, Kecamatan Busungbiu, Kabupaten Buleleng. subjek dalam penelitian ini ialah kumpulan orang atau masyarakat di sekolah SMA Negeri 1 Busungbiu (kelas X Bahasa I). Dengan tehnik yang digunakan ialah tehnik random Sampling. Data tentang hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn dikumpulkan melalui metode tes dengan alat pengumpul data adalah tes objektif dan essai sedangkan untuk Motivasi Belajar menggunakan Angket/Kuisisioner. Data dianalisis dengan menggunakan tehnik analisis deskriptif kualitatif. Hasil analisis data menunjukkan terjadi peningkatan Hasil belajar pada mata pelajaran PPKn di kelas X Bahasa 1 SMA Negeri 1 Busungbiu. setelah menggunakan penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn sebesar 79,13 berada pada kriteria cukup pada siklus I kemudian meningkat menjadi 83,93 pada siklus II dengan kriteria baik. Ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu dengan model pembelajaran *Role Playing* berbasis mampu mengembangkan Motivasi siswa dengan menggunakan

intrumen penelitian observasi dan angket, hal ini terlihat dalam hasil pengembangan Motivasi belajar pada pra-tindakan dengan rata-rata 66% berada pada kategori kurang, pada siklus I dengan rata-rata 71% berada pada kategori cukup, dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata 84% berada pada

katagori Baik. Simpulan dari penelitian ini terjadi peningkatan Hasil belajar siswa dan sikap Motivasi Belajar siswa melalui penerapan pembelajaran *Role Playing dalam Mata pelajaran PPKn kelas X Bahasa I di SMA Negeri 1 Busungbiu*.

Kata kunci: Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar Siswa, Motivasi siswa.

### ABSTRAK

The purpose of this study are: 1) To find out how in the application of role playing learning models in order to improve the learning motivation of PPKn students of Class X Language 1 Busungbiu 1 State High School, Busungbiu District, Buleleng Regency, 2) To find out how to apply role playing learning models in order to improve student learning outcomes in class X Language 1 Busungbiu 1 State High School, Busungbiu District, Buleleng Regency 3) To find out what obstacles faced in implementing role playing learning models to improve motivation and learning outcomes of class X Language 1 students of State 1 High School Busungbiu, Busungbiu District, Buleleng Regency. the subject in this study is a group of people or society in the school of SMA Negeri 1 Busungbiu (class X Language I). The technique used is random sampling technique. Data on student learning outcomes in PPKn subjects collected through test methods with data collection tools are objective and essay tests while for Learning Motivation use Questionnaire / Questionnaire. Data were analyzed using qualitative descriptive analysis techniques. The results of data analysis showed an increase in learning outcomes in PPKn subjects in class X Language 1 of SMA 1 Busungbiu. after using the application of the Role Playing learning model. Student learning outcomes in PPKn subjects amounted to 79.13 were in sufficient criteria in the first cycle then increased to 83.93 in cycle II with good criteria. This shows that the application of Role Playing learning can improve student learning outcomes. In addition, the Role Playing-based learning model is able to develop students' motivation by using observation and questionnaire research instruments, this is seen in the results of the development of learning motivation in pre-action with an average of 66% in the less category, in cycle I with the average 71% are in the sufficient category, and increase in cycle II with an average of 84% being in the Good category. The conclusions of this study there was an increase in student learning outcomes and students' learning motivation attitudes through the application of Role Playing learning in PPKn Subjects in Class I in SMA Negeri 1 Busungbiu.

Keywords: Learning Role Playing, Student Learning Outcomes, Student Motivation.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang kompleks, berdimensi luas, dan banyak variabel yang mempengaruhi keberhasilan

penyelenggaraannya. Pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri, serta memberi

dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia. Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan setiap individu. Hal ini dijelaskan dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 pasal 1, tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan salah satu langkah yang dilakukan untuk membentuk bangsa yang cerdas dan berkualitas. Sejalan dengan visi pendidikan nasional bahwa dalam era globalisasi dimana manusia dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju, setiap warga negara diharapkan mampu menjadi manusia yang cerdas dan berkualitas Lestari, dkk (2009: 1.9) mengatakan bahwa pendidikan di SMP tidak hanya memberi bekal kemampuan membaca, menulis dan

berhitung melainkan pada penyiapan intelektual, WWpersonal, dan sosial individu secara maksimal. Unsur intelektual diperoleh dari konsep materi yang diajarkan, sedangkan unsur personal dan sosial individu diperoleh dari konsep dan penerapan dari materi yang diajarkan pada setiap mata pelajaran, salah satunya PPKn.

Berdasarkan hasil observasi selama mengikuti program PPL real selama dua setengah bulan di SMA Negeri 1 Busungbiu. Guru sebagai pengajar di kelas terkesan kurang memahami kurikulum 2013 di dukung pula dengan fakta di lapangan administrasi guru (RRP) masih mempergunakan kurikulum 2006 dan proses pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah hal ini menyebabkan motivasi belajar dan kreatifitas belajar siswa tidak nampak karena proses pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*) selain itu dari hasil pengamatan peneliti ada beberapa kelemahan dari model pembelajaran konvensional yang biasa peneliti lihat saat proses pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan di kelas yakni:

Pelajaran berjalan membosankan, Siswa menjadi pasif dan hanya menulis saja, Karena siswa pasif maka pengetahuan yang di peroleh mudah dilupakan, Siswa hanya belajar dengan cara menghafal dan tanpa memahami makna dari pembelajaran itu sendiri

Untuk mengatasi berbagai temuan di atas, diperlukan pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa Diharapkan guru menerapkan pendekatan model *Role Playing*. Esensi dari penelitian ini seperti yang sudah diuraikan adalah menekankan pada hasil belajar siswa dan motivasi belajar, dimana pada alternatif pemecahannya menggunakan model pembelajaran yang inovatif yaitu menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yang sangat cocok untuk digunakan dengan penetapan kurikulum 2013 yang berbasis pendekatan *saintific* (pendekatan ilmiah) pada kelas X Bahasa I di SMA Negeri 1 Busungbiu. Dalam proses penelitian yang berlangsung selama dilapangan, tentunya takaran sebuah penelitian PTK harus berjalan baik sesuai prosedur siklus dalam rujukan teori, dalam penelitian ini peneliti menggunakan 2 siklus karena dirasakan cukup

efektif melihat perkembangan siswa dalam hal hasil belajar dan motivasi belajar. Hasil belajar dalam penelitian ini dikatakan berhasil karena mengalami peningkatan berangsur selama dua siklus dan juga motivasi bertambah meningkat pada siklus dua (bisa dilihat pada bab 4) yang dibahas dalam hasil dan pembahasan pada Bab empat.

#### METODE PENELITIAN

Dalam penelitian yang akan dilakukan di SMA Negeri 1 Busungbiu, peneliti menggunakan jenis metodologi penelitian deskriptif. Deskriptif merupakan penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2010) metode diskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuka kesimpulan yang lebih luas, sedangkan yang disampaikan oleh Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2010:4) menerangkan bahwa penelitian kualitatif merupakan “prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengungkap fakta, keadaan, fenomena,

variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan menyuguhkan apa adanya. Penelitian deskriptif kualitatif menafsirkan dan menuturkan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, sikap serta pandangan yang terjadi di dalam masyarakat, pertentangan 2 keadaan / lebih, hubungan antarvariabel, perbedaan antar fakta, pengaruh terhadap suatu kondisi, dan lain-lain. Dalam penelitian deskriptif kualitatif umumnya akan terjadi 3 hal kemungkinan pada masalah yang dibawa oleh peneliti ke penelitian tersebut. Yakni sebagai berikut :

Masalah yang dibawa peneliti adalah masalah tetap, jadi judul dari penelitian deskriptif kualitatif mulai awal pengajuan proposal hingga akhir laporan tetap sama, Masalah yang diajukan oleh peneliti menjadi berkembang serta lebih mendalam sesudah peneliti melakukan penelitian tersebut di lapangan, jadi tidak terlalu banyak hal yang berubah, maka cukup disempurnakan saja masalah yang diajukan oleh peneliti sesudah , melakukan penelitian tersebut di lapangan akan berubah total, jadi objek masalah pun wajib diganti secara menyeluruh. Setiap penelitian tentunya

mempunyai tujuan yang berbeda-beda, termasuk penelitian deskriptif kualitatif ini. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah tidak semata-mata untuk menjelaskan secara menyeluruh masalah yang akan diteliti dan diamati saja, namun juga ada tujuan lainnya. Tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif akan menjadi pedoman ketika melakukan penelitian. Dimana dalam penelitian ini mengkaji mengenai *“Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa kelas X Bahasa 1 Pada Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Busungbiu”* Dalam setiap penelitian tentu harus memiliki lokasi atau tempat untuk berjalannya sebuah proses penelitian. Penelitian tersebut akan dilakukan di SMA Negeri 1 Busungbiu, Kabupaten Buleleng. Dari hasil observasi baik melalui observasi awal ataupun diskusi terbuka dengan beberapa perwakilan sekolah untuk menggali informasi, terdapat banyak masalah dan kendala dalam menerapkan mata pelajaran PPKn di sekolah tersebut salah satunya adalah siswa belajar hanya sebatas teoritis dan penyampaian materi menggunakan model pembelajaran konvensional atau metode ceramah (tradisional)

yang cenderung monoton dalam setiap kali pertemuannya. Maka dengan masalah tersebut maupun praktis dengan melakukan penelitian "*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa kelas X Bahasa 1 Pada Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Busungbiu*". Pada putaran pertama dilakukan pengamatan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn melalui metode role playing. Sedang pada siklus II, pengamatan lebih ditingkatkan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Salah satu cara dalam pengumpulan data penelitian pendidikan yang banyak digunakan oleh peneliti yakni dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner sama dengan angket atau bisa disebut angket (kuesioner) dimana didalamnya terdapat beberapa macam pertanyaan yang berhubungan erat dengan masalah penelitian yang hendak dipecahkan, disusun, dan disebarikan ke responden untuk memperoleh informasi di lapangan. Dalam penelitian pendidikan konstruksi atau bentuk item kuesioner dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kuesioner dengan item

pertanyaan secara terbuka dan item pertanyaan secara tertutup. Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan Data kualitatif untuk mengumpulkan data, dimana kualitatif sendiri merupakan data yang berupa Informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang ekspresi peserta didik berkaitan dengan tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif) pandangan atau sikap (afektif), aktivitas peserta didik mengikuti pelajaran, perhatian, antusias, dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar, dapat dianalisis secara kualitatif. Kesimpulan yang akan ditarik dalam penelitian ini nantinya yaitu gambaran penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X Bahasa I dalam mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Busungbiu. Siklus 1 terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun rincian pada masing-masing tahapan adalah sebagai berikut: Perencanaan, Pelaksanaan, Kegiatan awal Salam, Pengkondisian kelas, Doa, Absensi, Apersepsi, Kegiatan inti, Kegiatan penutup, Refleksi. Kemudian pada siklus 2 ada juga tahapan sebagai berikut:

Perencanaan, Pelaksanaan, Kegiatan awal Salam, Pengondisian kelas, Doa, Absensi, Apersepsi, Kegiatan inti. Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang tergolong karya ilmiah dilakukan dengan cara observasi atau pengenalan terhadap beberapa indikator yang ada di sekolah dan di dalam kelas yang diteliti. Tindakan ini memiliki tujuan untuk dapat mengidentifikasi masalah yang berkenaan dengan langkah-langkah efektif untuk mengembangkan tujuan peneliti yaitu prestasi belajar dan sikap sosial. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti sudah dapat mengetahui bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMA Negeri 1 Busungbiu, khususnya kelas X Bahasa 1 sudah berada diatas KKM yang telah ditentukan oleh kurikulum sekolah, namun peneliti disini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas X Bahasa 1 yang menjadi kelas relevan untuk diteliti. Dalam Penelitian ini ada juga kekurangan dan kendala Pada Proses Pembelajaran Siklus I, peneliti pada siklus I didasarkan hasil observasi dan evaluasi proses pembelajaran pada siklus I. Hasil Penelitian

Pada Siklus II Penelitian pada siklus II merupakan suatu perbaikan sekaligus penyempurnaan terhadap kendala-kendala atau masalah-masalah yang dihadapi pada siklus sebelumnya yakni siklus I. Adanya perbaikan dapat dilihat dari Motivasi dan hasil belajar siswa. Sesuai dengan rencana penelitian tindakan kelas yang telah dikemukakan, maka hasil penelitian pada siklus II dapat dipaparkan sebagai berikut :Perencanaan Tindakan Kelas Siklus II, Perencanaan pada tindakan siklus II sama halnya dengan siklus I akan tetapi pada siklus II menekankan pada perbaikan terhadap hal-hal yang dianggap menjadi penyebab kurang berhasilnya dalam kegiatan pembelajaran pada saat proses siklus I. Dalam proses pembelajaran pada siklus II perencanaan dilakukan selama 3 kali pertemuan yaitu 2 kali pertemuan untuk melaksanakan tindakan dan 1 kali pertemuan untuk mengadakan tes hasil belajar siswa. Tes evaluasi untuk mengukur pencapaian kompetensi pembelajaran khusus dilaksanakan pada setiap akhir pertemuan. Kemudian terkait dengan motivasi yang dimiliki siswa, ada siswa yang memiliki motivasi dari diri sendiri atau motivasi intrinsik dan motivasi dari

luar diri sendiri atau motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik yang ditemukan dalam penelitian adalah adanya minat siswa untuk masuk SMA Negeri 1 Busungbiu berasal dari diri sendiri, yaitu masuk ke SMA Negeri 1 Busungbiu sehingga senang mengikuti kegiatan akademik dan non akademik yang ada di sekolah. Siswa yang mempunyai minat tinggi mengikuti pelajaran dengan serius, aktif, dan rajin mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat dilihat salah satunya berdasarkan nilai ulangan harian yang diperoleh siswa. siswa yang memiliki minat tinggi dalam belajar di SMA Negeri 1 Busungbiu cenderung memperoleh nilai ulangan harian yang dapat dikatakan baik dibandingkan dengan siswa yang memiliki minat kurang dalam belajar, seperti yang diungkapkan oleh beberapa guru dan siswa dalam wawancara "iya, ada siswa yang mempunyai minat belajar di sekolah ini, memang benar-benar belajar sungguh-sungguh. Rajin mengerjakan tugas, kalau ada tugas selalu dikerjakan dan dikumpulkan tepat waktu." "Minat siswa terhadap sekolah juga ikut pengaruh ya." "Kalau menurut saya cukup baik meskipun ada beberapa siswa yang motivasi belajarnya kurang, tapi kami sebagai guru berusaha agar

anak didik kami memiliki motivasi belajar yang tinggi. Minat siswa memang mempengaruhi ya, minat dia masuk sekolah sini. Kalau awalnya memang sudah ada niatan ke SMA Negeri 1 Busungbiu ya dia sungguh-sungguh ikut pelajaran atau kegiatan lainnya." "Iya, saya senang karena saya dari awal berkeinginan sekolah di sini. Jadi, memang minat saya sudah keinginan untuk masuk sekolah ini. Motivasi ekstrinsik yang dimiliki siswa SMA Negeri 1 Busungbiu adanya nilai yang diberikan oleh guru untuk tugas, ulangan harian, dan ulangan semester. Adanya remidi atau perbaikan nilai juga sebagai motivasi ekstrinsik siswa, bagi beberapa siswa yang tidak menginginkan mengikuti remidi menjadi lebih semangat untuk belajar sungguh-sungguh. Tetapi ada juga siswa yang tidak mepedulikan hasil belajarnya di sekolah sehingga sering mengikuti remidi atau perbaikan nilai. Seperti yang diungkapkan oleh SR salah satu guru dalam wawancara. "Kalau saya sebagai guru mengatasinya dengan cara memberikan masukan, arahan kepada mereka agar lebih giat belajar agar prestasinya lebih baik lagi. Selain itu juga adanya pemberian nilai tugas dan ulangan juga salah satu upaya untuk

siswa kita ya, jadi untuk memacu siswa giat belajar. Kemudian adanya remidi juga kita jadikan pemacujuga ya. Adapun Faktor” yang mempengaruhi motivasi siswa, mereka ada yang memiliki motivasi tinggi maupun masih rendah. minat siswa pada awal masuk SMA Negeri 1 Busungbiu juga mempengaruhi motivasi belajar siswa, ada yang karena bukan pilihan pertama dia masuk sekolah tersebut, ada yang minat dari diri sendiri untuk masuk SMA Negeri 1 Busungbiu, dan ada juga yang masuk karena keinginan orang tua. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa, cara mengajar guru juga mempengaruhi motivasi siswa tersebut untuk mengikuti pelajaran, yaitu guru yang terlalu galak dan terlalu cepat dalam memberikan pelajaran, seperti dalam wawancara dengan siswa sebagai berikut. “Cukup baik, nilai yang saya dapat rata-rata 90 tetapi ada nilai yang buruk matematika 40.” “Saya kurang suka pelajaran matematika soalnya gurunya galak dan cara mengajarnya cepat sekali.” Selain itu juga ada siswa memilih untuk membolos dan ada juga karena mengikuti pelajaran dengan rasa cemas. “Pernah bolos, soalnya gurunya galak dalam mengajar, jadi

membuat malas ikut mata pelajarannya.” “Menurut saya kurang disiplin, soalnya masih ada beberapa siswa yang membolos pada saat jam pelajaran.” “Karena ada yang kurang suka pada gurunya pada cara mengajarnya mata pelajaran yang terlalu cepat jadi membuat malas di kelas.” Kurangnya dukungan fasilitas yang diberikan oleh orang tua juga mempengaruhi motivasi belajar siswa, dan pengaruh teman untuk sering membolos sekolah, seperti yang diungkapkan siswa dalam wawancara. “Kalau dukungan, disuruh belajar agar dapat nilai yang baik iya. Tapi mereka tidak memberi semua fasilitas yang dibutuhkan seperti laptop.” “Orang tua biasanya asal kami berangkat sekolah terus nanti naik kelas dan lulus.”. SMA Negeri 1 Busungbiu banyak melakukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Busungbiu, berdasarkan wawancara dengan beberapa guru antara lain memberikan masukan-masukan pada siswa yang prestasinya kurang agar rajin belajar, memberi tahu jika ada kesulitan dan kendala dalam proses pembelajaran hendaknya segera disampaikan pada guru, sehingga guru dapat membantu, diberi siraman rohani agar mendekatkan diri

pada sang pencipta. memberikan ulangan harian untuk mengetahui seberapa paham siswa terhadap mata pelajaran yang diberikan dan sebagai evaluasi guru, memberikan hukuman berupa memberikan tugas tambahan, memberikan masukan kepada siswa yang prestasinya masih kurang standar, dan memberikan bantuan kepada siswa-siswa yang perlu diberikan tambahan pelajaran secara intensif. Kemudian terhadap mata pelajaran yang diberikan dan sebagai evaluasi guru, memberikan hukuman berupa memberikan tugas tambahan, memberikan masukan kepada siswa yang prestasinya masih kurang standar, dan memberikan bantuan kepada siswa-siswa yang perlu diberikan tambahan pelajaran secara intensif. Adapun pendapat Ahli yaitu: Sardiman (2014: 89) berpendapat ada dua jenis motivasi yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Kemudian ada juga pendapat dari Sadirman dalam bukunya yaitu: Sardiman (2014: 85) menyebutkan ada tiga fungsi motivasi antara lain: Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap

kegiatan yang akan dikerjakan. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Di samping itu ada fungsi-fungsi lain, motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas seorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Busungbiu. Sekolah merupakan tempat siswa memperoleh ilmu secara formal selain dalam keluarga dan masyarakat dimana di sekolah beragam status sosial yang berkumpul, tentunya

banyak juga faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi seseorang siswa di dalam sekolah. Motivasi belajar merupakan peran utama yang harus dimiliki setiap orang dalam rangka memperoleh ilmu yang baru, seperti halnya dengan motivasi belajar siswa dalam suatu sekolah nantinya akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Halnya dengan motivasi belajar siswa yang ada di SMA Negeri 1 Busungbiu, motivasi belajar yang dimiliki bervariasi, ada yang memiliki motivasi belajar tinggi dan rendah, dikarenakan banyak faktor. Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa: Penerapan Model Pembelajaran *role playing* dalam mata pelajaran PPKn di kelas X Bahasa 1 SMA Negeri 1 Busungbiu, mampu meningkatkan motivasi dan Hasil belajar siswa, dari capaian-capaian motivasi dan hasil belajar selama 2 siklus. Hambatan-hambatan yang dialami siswa dalam proses selama penelitian dalam mengampuh mata pelajaran PPKn mampu diminimalisir sehingga berangsur mengalami perubahan. Solusi-solusi yang ditawarkan oleh peneliti mampu mengurangi hambatan-hambatan belajar siswa pada mata

pelajaran PPKn. Selain kesimpulan yang peneliti simpulkan dalam Penelitian ini, Peneliti juga memberikan Saran yaitu: Dengan penerapan Model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa mampu diterapkan secara berkelanjutan dan inovatif dengan mengembangkan. Bagi Mahasiswa (calon guru) agar kedepannya lebih inovatif dan berkemajuan lagi untuk pengembangan model pembelajaran yang sifatnya model pembelajaran kreatif yang sangat dianjurkan diterapkan pada kurikulum 2013. Bagi sekolah semoga selalu memberikan evaluasi, memfasilitasi dan ikut membantu memajukan visi mendidik pada siswa di SMA Negeri 1 busungbiu

#### DAFTAR RUJUKAN

- Angkowo&Kosasih. 2007. Optimalisasi Media PembelajaranMempengaruhi MotivasiHasilBelajardanKepribadian. PT Grasindo. Jakarta.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Faturahman, dkk. 2012. *Pengantar Pendidikan*.Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya
- Hamzah, B. Uno. 2007. TeoriMotivasidanPengukurannyaAnalisisdibidang

e-Journal Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Bahasa I Pada Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri I Busungbiu Universitas Pendidikan Ganesha Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Volume 7 Tahun 2018)

- Pendidikan. BumiAksara. Jakarta. 2301-7821 Jilid 47, Nomor 2-3 Oktober 2014
- Hanafiah.2010. *Motivasi Belajar Siswa*. Semarang: Cakra Press
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Ciputat: GP. Press.
- Kertih. I Wayan. 2015. *Perangkat Pembelajaran PPKn: Perencanaan dan Pengembangan*. Yogyakarta: Media Akademi
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Sari Adnyani, Ni Ketut. 2014. Pembelajaran, Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran (JPP) UNDIKSHA* ISSN
- Sambeng, Agus. .2010.. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar*. Siswa
- Sardiman. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Depdiknas. Jakarta.
- Zuherini, Ahmad. 2000. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya