

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS X-A DI SMA
NEGERI 1 SAWAN**

Oleh

Ni Wayan Siska Damayanti

NIM. 2214041005

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada aspek (pengetahuan, sikap, keterampilan kewarganegaraan) siswa kelas X-A di SMA Negeri 1 Sawan yang diakibatkan oleh pembelajaran yang kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada ketiga aspek melalui penerapan metode Role Playing. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) oleh Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan melalui 2 siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa Kelas X-A dengan jumlah 34 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian siklus I dan II menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dengan rincian motivasi belajar dari 57,24 (sedang) menjadi 88,35 (sangat tinggi); hasil belajar pengetahuan dari 43,68 (sangat kurang baik) menjadi 86,76 (baik) dengan ketuntasan 100%; sikap dari 57,59 (sedang) menjadi 83,32 (sangat tinggi); keterampilan kewarganegaraan dari 55,50 (sedang) menjadi 83,44 (sangat tinggi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing berhasil meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan pada ketiga aspek. Metode ini disarankan sebagai referensi inovatif bagi tenaga pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci : Pendidikan Pancasila, Metode Pembelajaran, *Role Playing*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

**THE APPLICATION OF *ROLE PLAYING* LEARNING METHODS TO
IMPROVE STUDENT MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES IN
LEARNING PANCASILA EDUCATION CLASS X-A AT SMA NEGERI 1
SAWAN**

By

Ni Wayan Siska Damayanti

NIM. 2214041005

Pancasila and Citizenship Education Study Program

ABSTRACT

The background of this research is the low motivation and learning outcomes of students in learning Pancasila Education on aspects (knowledge, attitudes, civic skills) of students in class X-A at SMA Negeri 1 Sawan which is caused by less interactive learning. This research aims to improve student learning motivation and learning outcomes in all three aspects through the application of the Role Playing method. This study uses the design of Classroom Action Research (PTK) by Kemmis & McTaggart which is carried out through 2 cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subject of the study was students of Class X-A with a total of 34 students. The data collection method uses interviews, observations, questionnaires, and tests. The data analysis technique uses qualitative descriptive and quantitative descriptive techniques. The results of the first and second cycles of research showed that there was a significant increase in student motivation and learning outcomes with details of learning motivation from 57.24 (medium) to 88.35 (very high); knowledge learning outcomes from 43.68 (very poor) to 86.76 (good) with 100% completeness; attitude from 57.59 (moderate) to 83.32 (very high); Citizenship skills from 55.50 (medium) to 83.44 (very high). The results of the study show that the application of the Role Playing method has succeeded in significantly increasing student learning motivation and learning outcomes in all three aspects. This method is suggested as an innovative reference for educators to improve the quality of learning.

Keywords: Pancasila Education, Learning Methods, *Role Playing*, Learning Motivation, Learning Outcomes