

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Teori Implementasi Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V MI Nahdlatul Ulama Kudus

##### 1. Pengertian Metode

Metode (*Method*) secara harfiah berarti cara, selain itu metode atau metode berasal dari kata Yunani "*Metha*" (melalui atau melewati) dan "*Hodos*" (cara atau cara), jadi metode dapat berarti jalan, menempuh atau jalan yang akan dilalui secara berurutan. Untuk mendapatkan tujuan tertentu. Metode merupakan suatu prosedur atau proses ilmiah yang terencana, terstruktur, sistematis dan mempunyai tujuan tertentu, baik yang bersifat praktis maupun teoritis. Dikatakan sebagai "operasi ilmiah" karena metodenya harus menggunakan aspek ilmiah dan teoretis. Selanjutnya dikatakan "direncanakan" karena penelitian harus direncanakan dengan pertimbangan waktu dan aksesibilitas situs dan data yang cermat.<sup>1</sup>

Sedangkan menurut Wina Sanjaya, metode adalah cara, strategi yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun ke dalam kegiatan nyata sehingga tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Berarti metode yang digunakan untuk mencapai strategi telah ditetapkan. Dengan demikian, metode dalam suatu rangkaian sistem pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting. Keberhasilan penerapan strategi pembelajaran banyak bergantung pada bagaimana guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya dapat dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran.<sup>2</sup>

Metode adalah suatu cara yang fungsinya sebagai alat dalam mencapai suatu tujuan yang dilakukan secara bertahap dimulai dengan penentuan topik, pengumpulan data yang efektif kemudian dianalisis untuk mendapatkan hasil yang sempurna, juga perolehan pemahaman mengenai problem yang ingin dikaji. Semakin baik metode tersebut maka semakin efektif untuk mencapai tujuannya.

---

<sup>1</sup>Conny R. Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Grasindo, 2015) hlm 5.

<sup>2</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Persada Media, 2006), hlm 147.

Secara umum, metode menunjuk pada cara yang digunakan dalam penelitian seperti wawancara terhadap subjek, melakukan pengamatan pada tempat yang menjadi objek tujuan penelitian dan melakukan pemotretan pada tempat juga beberapa orang yang menjadi tujuan peneliti, biasanya diebut sebagai dokumentasi. Sebelum suatu metode pembelajaran di uji cobakan atau di aplikasikan kepada siswa, perlu adanya keadaan yang menjadi pendukung didalamnya seperti pnuangan ide baru seorang guru untuk menghidupkan suasana kelasnya agar tidak monoton, antusias siswa dalam belajar dan situasi kelas yang mendukung selama pembelajaran seperti keadaan kelas yang bersih, sirkulasi udara yang lancar, pengharum ruangan serta media pembelajaran yang lengkap.

Apapun cara dan macam metode yang diimplementasikan seorang guru selama kegiatan mengajar harus selalu di ketahui jika belajar merupakan kegiatan yang berfokus pada siswa, dalam arti seorang guru dituntut memiliki kemampuan mengajar yang bervariasi sehingga mampu membangkitkan keingintahuan siswa selama pembelajaran. Hal ini bertujuan supaya siswa mendapatkan wawasan dalam dunia pendidikan yang telah dipelajarinya sehingga manfaatnya dapat dirasakan kedepannya.

## 2. Pengertian *Role Playing*

*Role playing* berasal dari dua kata “*role*” (peran) dan “*playing*” (bermain). Sering kita ketahui sebagai bermain peran. Dalam dunia anak-anak bermain adalah hal wajar yang sering dilakukan dengan banyak orang, permainan tidak terasa menyenangkan jika dimainkan sendirian, maka dari itu harus dilakukan dengan ramai orang. Permainan merupakan hal yang banyak diminati oleh sebagian banyak anak-anak sehingga mereka terhibur dengan itu.

Sedangkan peran adalah suatu bentuk kedudukan yang sedang dijalankan oleh seseorang. Dengan berperan seseorang akan berperilaku sesuai petunjuk, arahan dan skenario yang diajarkan.

Menurut Mulyono *role playing* juga disebut dengan metode bermain peran yang merupakan salah satu proses belajar yang tergolong metode simulasi. Simulasi yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang bukan sebenarnya biasanya dilakukan untuk bahan latihan sebelum menjalani suatu kegiatan mengajar. *Role playing* merupakan salah satu metode pembelajaran yang membahas permasalahan terkait *Interpersonal*, seperti dalam kehidupan realita siswa dimasyarakat, di lingkup sekolah atau di tempat lain seperti pasar, taman bermain, atau pasar malam.

Dari bermain peran siswa dapat dengan mudah memiliki kemampuan berbicara yang baik, dapat memadukan antara dua kejadian dan juga dengan mudah menceritakan peristiwa atau kejadian menyenangkan yang dialami kepada orang tua, teman dan gurunya.

*Roleplaying* merupakan sebuah metode yang telah direncanakan sebelum guru mulai mengajar dengan harapan dapat tercapainya suatu tujuan mengajar seperti mengenangcerita kejadian sejarah pertempuran, musyawarah dalam pemilihan umum ketua RT/RW, kerja bakti membersihkan lingkungan sekitar dan lain-lain.<sup>3</sup>

Dengan bermain peran, siswa dengan mudah berbaur dengan teman-temannya untuk mendiskusikan berbagai hubungan tingkah laku manusia satu dengan lainnya. Dari diskusi tersebut kemudian siswa meragakan bersama teman-temannya. Dalam kebersamaan siswa akan menemukan bermacam-macam sikap temannya, siswa juga mulai mengenal dirinya sendiri dan bisa mengatasi problem yang terjadi bersama teman diskusinya. Dalam bermain peran nantinya akan ada beberapa tahapan dalam pembelajarannya. Mengutip pendapat dari Shaffel dalam Mulyasa mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi:

- a. Mengkondisikan kelas terlebih dahulu agar tidak terlalu berisik  
Dalam kelas guru punya peran penting untuk mengatur peserta didiknya supaya mengikuti intruksi darinya. Hal yang perlu dilakukan guru yaitu memberikan *ice breaking* atau jargon kelas dengan tujuan agar siswa mudah diatur. Setelah peserta didik diam, guru melanjutkan dengan memberikan kata mutiara semacam motivasi sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.
- b. Pemilihan calon Pemeran  
Untuk tahapan ini, sebaiknya guru terlebih dahulu mengetahui ketersediaan siswanya memainkan peran tersebut tanpa adanya paksaan dari siapapun dalam arti siswa mengiyakan atas kemauannya.
- c. Membuat tahapan untuk pemeran  
Setelah peran telah ditentukan, selanjutnya guru membuat tahapan yang nantinya akan digunakan untuk bermain peran dengan tujuan mempermudah siswa menghafal teks drama.

---

<sup>3</sup>Wahab Abdul Aziz, *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan*, (Bandung: Alfabeta, 2008) hlm 109.

- d. Mempersiapkan siswa sebagai pengamat  
Pengamat dalam kegiatan ini difungsikan sebagai penonton untuk melihat kelompok siswa yang bertugas maju di depan kelas. Anggota pengamat merupakan jumlah siswa dalam kelas yang belum bergiliran maju di depan.
- e. Diskusi dan evaluasi tahap satu  
Kelompok siswa yang menjadi pengamat melakukan perundingan dengan temannya untuk memberikan penilaian berupa masukan atau saran yang mendukung di awal pementasan.
- f. Pemeranan ulang atau lanjutan  
Setelah kelompok pertama selesai bermain peran, kemudian dilanjutkan oleh kelompok berikutnya sampai jumlah kelompok habis.
- g. Diskusi dan evaluasi tahap dua  
Seperti pada tahap satu, dalam point ini guru memberikan penawaran pada kelompok lain yang berani memberikan masukan maupun saran untuk memperkuat pendapat pada tahap satu. Bagi kelompok siswa yang berani, maka guru memberikan *reward* atau nilai tambahan bagi kelompok tersebut.
- h. Membagi pengalaman dan pengambilan keputusan”  
Setelah semua kelompok satu persatu maju kemudian diberikan evaluasi oleh guru dengan tujuan mengarahkan agar tidak terjadi kesalahan yang sama saat bermain peran selanjutnya, guru juga dapat mengambil keputusan kelompok mana yang terbaik dan kelompok mana yang harus mengulang.<sup>4</sup>

Melalui permainan peran siswa dapat berbagi pengalaman dengan orang lain atau dapat menceritakan kejadian saat bermain peran dengan temannya.

### 3. Keunggulan dan Kelemahan metode *Role Playing*

Seperti yang kita ketahui bahwa bermain peran dapat memperluas hubungan anak dengan makhluk sosial lainnya dan melatih anak untuk berani berinteraksi secara mandiri dengan orang lain. Nantinya anak juga belajar untuk berbagi terhadap sesama, hidup rukun dalam bermasyarakat dan tidak memikirkan dirinya sendiri.

Menurut Santoso Implementasi metode *role playing* memiliki banyak keunggulan, diantaranya adalah sebagai berikut:

---

<sup>4</sup>Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2019) hlm 25-26.

- a. Bagi peserta yang berperan sebagai orang lain, peserta dapat menempatkan dirinya pada peran tokoh yang diperankan.
- b) Permainan yang mereka mainkan sendiri membantu mereka memahami masalah yang mereka hadapi.
- c) Menumbuhkan sikap yang saling memperhatikan antara satu sama lain.
- d) Memiliki kesan dalam ingatan siswa yang menyenangkan dan melekat dalam otak sehingga terus dikenang.
- e) suasana kelas menjadi dinamis dan antusias sehingga sangat menarik bagi mereka untuk mengikuti pembelajaran.
- f) Terdapat semangat optimisme tersendiri dalam diri siswa untuk terus melakukan kebersamaan dengan teman-temannya.<sup>5</sup>

Meskipun metode ini memiliki banyak keuntungan untuk digunakan, tetapi juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain:

- a) *Role playing* perlu waktu yang panjang dan banyak,
- b) kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran tidak percaya diri dan malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
- c) tidak semua mata pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
- d) perlu adanya daya kreasi dan kreatifitas dari guru maupun peserta didik.
- e) jika pelaksanaan metode ini mengalami kegagalan, bukan hanya akan terkesan kurang baik bagi siswa tetapi juga tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan guru tidak tercapai.
- f) jika siswa tidak mempersiapkan dengan baik, mereka mungkin tidak menganggapnya serius.
- g) Bisa saja bermain peran tidak berjalan lancar apabila keadaannya tidak mendukung.
- h) dibandingkan dengan memainkan peran tidak selalu berjalan seperti yang diharapkan oleh orang yang sedang bermain.
- i) Murid-murid sering merasa kesulitan untuk bermain peran dengan baik, apalagi jika tidak dibimbing.<sup>6</sup>

#### 4. Manfaat menggunakan Metode *Role Playing*

Mengenai manfaat metode bermain peran, Fieldman mengatakan ada beberapa manfaat yaitu :

- a) Dapat mengembangkan imajinasi yang dimiliki peserta didik.
- b) dapat meningkatkan kreativitas pada peserta didik,
- c) melatih motorik kasar anak untuk bergerak sehingga berkurangnya siswa mengantuk di kelas,
- d) Membantu melatih penghayatan peserta didik terhadap peran yang diambil,
- e) menumbuhkan kepekaan

---

<sup>5</sup>Moh. Toharuddin, *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik yang Profesional*, (Klaten: Lakeisha, 2021) Hlm 52.

<sup>6</sup>Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2019) hlm 111.

pada diri peserta didik untuk terus bekerja sama dengan teman kelompoknya.<sup>7</sup>

### 5. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan metode *role playing*

Langkah- langkah pembelajaran dimulai dari Guru mempersiapkan teks yang akan digunakan dalam bermain peran yang berupa scenario, Guru membentuk kelompok untuk mempermudah jalannya metode *role playing* sekaligus meminta setiap kelompok untuk mempelajari teks skenarionya, Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang akan dicapai yang bertujuan agar pembelajaran lebih terarah, Guru memanggil kelompok siswa yang telah ditunjuk untuk mengimplementasikan teks drama yang sudah disiapkan sebelumnya, Kelompok yang belum ditunjuk guru harus memberikan penilaian kepada kelompok lain yang sedang maju di depan (sebagai pengamat), Guru memberikan kesempatan kepada kelompok pengamat untuk menyampaikan hasil penilaiannya yang berupa masukan atau saran yang membangun, Setelah semua dirasa sudah menyampaikan apresiasinya, kemudian guru memberitambahkan beserta kesimpulan secara umum, Setelah tahap berdiskusi, selanjutnya melakukan evaluasi dan penutupan<sup>8</sup>

### 6. Perencanaan penggunaan metode pembelajaran.

- a. Persiapan untuk bermain peran
  - 1) Memilih problematika yang sesuai dengan materi beserta cara mengatasinya.
  - 2) Mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.
- b. Memilih teman
  - 1) Pilihlah siswa secara sukarela tanpa paksaan (siswa harus berani mengajukan dirinya sendiri)
  - 2) Cobalah untuk memilih pemain atau teman yang sudah paham tentang peran yang akan dimainkan.
  - 3) Jangan memilih teman yang tidak mau untuk jadi pemeran (dengan dipaksa).

---

<sup>7</sup> Sunarno, *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Kompetensi Dasar Mengelola Pertemuan*, Jurnal Pendidikan, Vol.06, No. 01, (Surakarta: Dwija Utama) (2008): 110 diakses pada tanggal 14 november 2022 [https://books.google.co.id/book?id= Q2DDWAAQBAJ&pg=PA110&dq=tujuan+metode+role+playi&hl=id&newbks\\_redir=O&source=gb\\_mobile\\_search&sa=X&ved=2ahUKEWj1r6i\\_az7AhVOUGwGHWR4Cs0Q6AF6BAgNEAM#v=onepage&q=tujuan%20metode%20role%20playing&f=false](https://books.google.co.id/book?id= Q2DDWAAQBAJ&pg=PA110&dq=tujuan+metode+role+playi&hl=id&newbks_redir=O&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEWj1r6i_az7AhVOUGwGHWR4Cs0Q6AF6BAgNEAM#v=onepage&q=tujuan%20metode%20role%20playing&f=false)

<sup>8</sup>Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Megajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2019) hlm 145.

- 4) Pilih beberapa pemain sesuai jumlah peran dalam teks skenario agar setiap orang tidak memerankan peran ganda.
  - 5) Kelompok setiap peran ditentukan sesuai jumlah yang di buat guru dalam teks drama.
- c. Mempersiapkan pengamat
- 1) Harus yakin bahwa penonton atau pemirsa mengetahui tujuan mengapa temannya bermain peran.
  - 2) Mengarahkan bagaimana seharusnya mereka bersikap selama mejadi pengamat.
  - 3) Tidak mengeluarkan suara tinggi saat melihat temannya melakukan kesalahan saat bermain peran.
  - 4) Memastikan bahwa semua pengamat menaati peraturan yang berlaku dan tidak mengganggu jalannya pengimplementasian metode *role playing*.
  - 5) Sebisa mungkin menempatkan pengamat di tempat yang nyaman.
- d. Mempersiapkan pemeran
- 1) Pastikan kelompok yang akan maju di awal sudah mendapat arahan dari guru dan sudah siap.
  - 2) Sebelum bermain, setiap pemain harus memahami apa yang perlu dilakukan.
  - 3) Sebelum bermain peran sebaiknya ada kata pengantar atau pembukaan, dan menghindari pengulangan latihan saat sudah siap bermain.
  - 4) Cara terbaik bermain peran adalah “kelompok kecil bermain”
- e. Pelaksaaan metode pembelajaran
- 1) Usahakan untuk mempersingkat waktu, maksimal 5 menit
  - 2) Biarkan agar bermain secara sportif
  - 3) Jangan hanya menilai aktingnya, tapi juga unsur-unsur yang lain
  - 4) Biarkan peserta didik bermain sesuai kemampuannya
  - 5) Jika terjadi kendala, sebaiknya dibimbing pelan-pelan oleh pendidik dengan cara mengajukan pertanyaan
  - 6) Mengantisipasi agar mencari pemain pengganti
  - 7) Menghentikan atau melakukan tindak lanjut.

## 7. Penilaian model pembelajaran

Untuk penilaian model *role playing* sendiri guru mengambil penilaian berupa pertanyaan langsung artinya siswa harus cepat menjawab ketika guru sedang bertanya, dan penilaian sikap saat siswa maju ke depan kelas, beserta tingkah lakunya ketika memerankan peran di depan kelas. Sedangkan mengenai penilaian

pada pembelajaran PPKn guru memberikan penugasan dibuku pegangan siswa.

## B. Keaktifan Belajar Siswa

### 1. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar siswa dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang didalamnya terdapat keterlibatan siswa secara langsung mengikuti proses pembelajaran di kelas, hal tersebut bisa diketahui melalui indikator keaktifan belajar. Unsur yang paling utama dalam suatu proses belajar ialah keaktifan siswanya, karena hal itu akan berpengaruh terhadap proses belajar di kelas. Dengan begitu siswa mulai terbiasa mengasah kemampuan berani berbicaranya kepada guru, dapat berpikir kritis dan cekatan dalam menghadapi berbagai problematika.<sup>9</sup>

Selain itu, definisi aktif menurut Wijayya, adalah keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar baik dalam segi fisik (berani mengangkat tangan dan bertanya) maupun dari segi kemampuan berpikir tinggi siswanya (menjawab pertanyaan dengan tepat dalam waktu singkat) dengan begitu artinya siswa memiliki asimilasi (penyerapan) dan penyesuaian dalam perolehan pengetahuan yang tinggi.<sup>10</sup>

Ada istilah yang berkaitan dengan keaktifan siswa dalam belajar yaitu "*Student active learning*" yang muncul sekitar tahun 1976 mengenai pentingnya siswa lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan kegiatan gurunya yang berperan sebagai pengajar. Di dalam proses belajar mengajar guru sebagai pembimbing dan fasilitator.<sup>11</sup> Kegiatan belajar siswa selalu berlangsung dalam setiap periode pengajaran. Perbedaannya terletak pada tingkat aktivitas belajar dari yang rendah sampai yang tinggi. Rentang aktivitas belajar siswa itu jika digambarkan seperti diagram berikut:

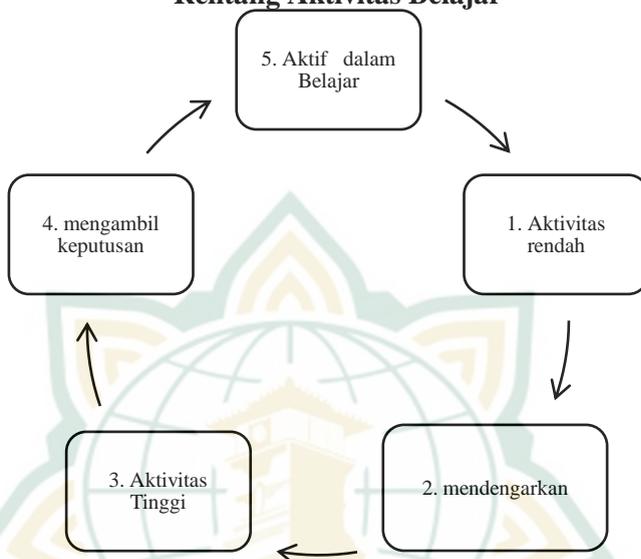
---

<sup>9</sup>Dimiyati, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2018), hlm 51

<sup>10</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001) 95

<sup>11</sup>Nana Sudjana, *Model-Model Mengajar*, (Bandung: CV. Sinar Baru Offset, 2015), 1-3

**Gambar 2.1**  
**Rentang Aktivitas Belajar**



Aktivitas belajar siswa meliputi dua aspek yang tidak dapat dipisahkan, yaitu aktivitas mental (emosional, intelektual, sosial) dan aktivitas motorik (gerakan tubuh dan tingkah laku). Kedua aspek ini saling terkait, saling melengkapi dan mengatur satu sama lain.

## 2. Indikator Keaktifan

Menurut Sudjana keaktifan siswa dapat dilihat pada hal berikut ini:

- a. Ikut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya  
Maksud dari indikator ini adalah siswa ikut serta dalam proses pembelajaran contohnya: siswa mendengarkan, memperhatikan, mencatat dan mengerjakan soal.
- b. Terlibat dalam pemecahan Masalah  
Maksud dari indikator ini adalah ikut aktif dalam menyelesaikan masalah yang sedang dibahas dalam kelas, misalnya ketika guru memberi masalah kemudian siswa menyelesaikan masalah tersebut.
- c. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila belum memahami permasalahan yang dihadapi.  
Maksud dari indikator tersebut adalah jika tidak memahami materi atau penjelasan guru sebaiknya siswa mengajukan pertanyaan, baik pada guru atau siswa lain.
- d. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah.

Maksud dari indikator tersebut adalah berusaha mencari informasi atau cara yang bisa digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah yaitu siswa mencari informasi dari buku.

- e. Melaksanakan diskusi kelompok.

Maksud dari indikator tersebut adalah melakukan kerjasama dengan teman diskusi untuk menyelesaikan masalah atau soal

- f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya

Maksud dari indikator tersebut adalah menilai kemampuan dirinya yaitu dengan mencoba mengerjakan soal setelah guru menerangkan materi

- g. Melatih diri dalam memecahkan masalah tugas.

Maksud dari indikator tersebut adalah dapat menyelesaikan soal atau masalah yang pernah diajarkan atau dibahas bersama. Yaitu siswa mengerjakan LKS.

- h. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas dan permasalahan yang dihadapinya.

Maksud dari indikator tersebut adalah menggunakan dan menerapkan langkah-langkah yang telah diberikan dalam soal yang dihadapi dalam kelas.

### 3. Jenis-Jenis Aktifitas Belajar

Karena aktifitas belajar itu banyak sekali, maka diambil beberapa macam saja aktifitas belajar, yaitu: a) Kegiatan visual membaca, melihat gambar-gambar, mengamati, demokrasi, pemeran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain, b) Kegiatan lisan (oral) mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberikan saran, mengemukakan pendapat, wawancara dan diskusi, c) Kegiatan mendengarkan. Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, d) Kegiatan menulis seperti menulis cerita, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket, e) Kegiatan menggambar seperti membuat grafik, diagram peta dan pola, f) Kegiatan metrik, melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pemeran, menari dan berkebun, g) Kegiatan mental seperti memecahkan masalah, menganalisis, membuat keputusan, h) Kegiatan emosional seperti berperilaku baik, pemberani, tenang dan lain-lain.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup>Hanafiah, "Konsep Strategi Pembelajaran", (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009)hlm.24

#### 4. Pembelajaran PPKn

Pelajaran PPKn adalah salah satu mata pelajaran yang menitikberatkan pada suatu rancangan dalam memfokuskan peserta didik untuk menjadi pribadi yang mandiri, terampil serta memiliki rasa peduli terhadap Negara dan dapat mengemban tanggung jawab untuk menjaga keutuhan Negeranya serta memiliki rasa kepedulian terhadap sesama terutama dalam bermasyarakat sehingga menumbuhkan semangat cinta tanah air sesuai yang tercantum dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar NKRI 1945. Dengan adanya pelajaran ini di sekolah, peserta didik terlatih dalam bermusyawarah dan berani berpendapat.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan penting dalam upaya menyiapkan peserta didik menjadi manusia yang amanah (*desired personal quality*). Pembelajaran PPKn memiliki kemampuan untuk mengarahkan pembentukan peserta didik yang baik, berprestasi, pintar, bermartabat, dan berkepribadian sesuai nilai norma yang berlaku.<sup>13</sup>

#### C. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian yang terdapat dalam jurnal penelitian terhadap implementasi metode *role playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

1. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa dalam penerapan metode bermain peran perlu melalui tiga siklus yaitu siklus sebelumnya, siklus pertama dan siklus kedua. Data kinerja siswa sebelum siklus menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari pembelajaran pra siklus adalah 58,30. Terlihat bahwa terdapat 7 siswa mencapai 35% mencapai target 70 dan 13 siswa mencapai 65% masih dibawah KKM yang telah ditentukan.

Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa prestasi akademik siswa meningkat dengan nilai rata-rata 71,08. Rata-rata menunjukkan peningkatan dari periode sebelum siklus. Nilai tes siklus II ditemukan peningkatan prestasi belajar siswa dengan rata-rata 87,50. Rata-rata telah meningkat sejak awal siklus. Prestasi siswa meningkat. Ini berasal dari siklus sebelumnya dan siklus I. Peningkatan ini juga memenuhi kriteria keberhasilan proses dalam penelitian ini. Pada siklus II persentase siswa yang mencapai KKM

---

<sup>13</sup>Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn di MI/SD) Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*, (Jakarta: Kencana, 2020), Hlm 2.

adalah 100%. Hasil ini juga memenuhi salah satu indikator suatu keberhasilan.

Kesimpulannya pada siklus II adalah kualitas proses pembelajaran meningkat dibandingkan kondisi pra siklus dan siklus I. Peningkatan tersebut juga memenuhi kriteria keberhasilan proses dalam penelitian ini.<sup>14</sup>

Persamaannya dengan judul peneliti adalah sama-sama mengkaji mengenai metode *role playing*. Perbedaannya yaitu peneliti lebih memfokuskan untuk meningkatkan keaktifan siswa, sedangkan dalam jurnal ini lebih memfokuskan pada hasil belajar siswa.

2. Hasil penelitian ini adalah proses pembelajaran dengan metode bermain peran di kelas IX H menjadi semakin baik. Hal ini diketahui dari analisis siklus I dan II yang telah dilakukan yaitu (1) dari segi keaktifan pada siklus I predikat awal paling rendah 17,86% pada 0%, pada awal baik 60,71% sampai 35,71% , dalam kategori sangat baik adalah 21,43% sampai dengan 64,29%. (2) Ditinjau dari hasil belajar, pada siklus I sebesar 71,43% sampai 100% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran fikih dengan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IX TM Darul Huda Mayak. <sup>15</sup>

Persamaan dengan judul peneliti keduanya sama-sama mengkaji mengenai implementasi metode *role playing*. Perbedaannya yaitu pada subjek penelitian, dalam jurnal ini subjeknya yaitu peserta didik kelas IX di MTs Darul Huda sedangkan dalam penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu di Madrasah Ibtidaiyyah.

3. Penelitian ini dilakukan di kelas 2 SD Negeri 003 Bangkinag Kota pada pembelajaran PPKn semester genap dengan materi melaksanakan perilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari. Hasil penelitiannya yaitu pada siklus I diketahui bahwa penggunaan metode *role playing* belum terlaksana dengan baik, hal ini terlihat dari hasil pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran dan aktifitas siswa. di samping itu masih ada siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan masih

---

<sup>14</sup>A. Rachim dan Rizky Dwiprabowo, *Penerapan Metode Role Playing pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar*, Journal Pendidikan, Vol 01, No 2, (2020):215, diakses pada 28 November 2022.

<https://www.uniflor.ac.id/e-journal/index.php/JPM/article/download/651/682>

<sup>15</sup>Ridwan, *Implementasi Metode Role Playing dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di Kelas IX H Darul Huda Mayak*, journal Electronic Thesis (2021): 34, diakses pada 29 November 2022.

<https://ethesis.iain.ponorogo.ac.id/17155>

belum memahami materi pembelajaran dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi pembelajaran. Setelah melihat permasalahan yang terjadi maka penelitian dilanjutkan pada siklus II, Hasil penelitian dalam siklus II yaitu peserta didik sudah mengalami ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat dari siswa yang mulai antusias dalam bertanya saat kegiatan pembelajaran berlangsung dalam kelas. Karena sudah terlihat hasil yang mengalami kenaikan maka proses pembelajaran telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.<sup>16</sup> Persamaan jurnal dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama mengkaji mengenai penerapan atau implementasi metode *role playing* dalam mata pelajaran PPKn. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini memfokuskan pada hasil belajar siswa, sedangkan peneliti memfokuskan pada bagaimana cara meningkatkan keaktifan siswa. perbedaan yang lain juga terlihat dari metode yang digunakan.

4. Penelitian dilaksanakan di sekolah dasar negeri Ngebung 1 Kalijambi Sragen. Dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam kelas pada mata pelajaran PPKn.

Berdasarkan penelitian memperoleh hasil bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran PPKn siswa kelas IV di SD N 1 Kalijambi Sragen yang ditandai dengan nilai rata-rata kemampuan meningkatkan keaktifan pembelajaran PPKn pada peserta didik yang mengalami peningkatan.

Persamaannya dengan judul yang peneliti pilih adalah sama-sama meneliti mengenai implementasi metode *role playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas.<sup>17</sup> Bedanya adalah

---

<sup>16</sup>Rizki Ananda, *Peningkatan Pembelajaran PKN dengan Penerapan Metode Role Playing Siswa kelas II SDN 003 Bangkinag Kota*, Jurnal Basicedu, Vol 2, No 1, (2018):39-41, diakses pada tanggal 29 November 2022.

<https://www.neliti.com/publications/278080/peningkatan-pembelajaran-pkn-dengan-penerapan-metode-role-playing-siswa-kelas-ii>

<sup>17</sup>Umamy, *Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan dalam Proses Pembelajaran PPKn pada Peserta Didik Kelas IV SD N Ngebung 1 Kalijambe Sragen*, Jurnal Education, Vol.1, No. 1, (2013): 12, diakses pada 8 Desember 2022.

[https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=implementasi+metode+playing+pada+mata+pelajaran+pkn&btnG=#d=gs\\_qabs&t=1670473575332&u=%23p%3DMxPr\\_812NacJ](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=implementasi+metode+playing+pada+mata+pelajaran+pkn&btnG=#d=gs_qabs&t=1670473575332&u=%23p%3DMxPr_812NacJ)

subyek yang dipilih peneliti adalah kelas lima sedangkan dalam penelitian ini adalah kelas empat.

5. Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Wonosari bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran dan keterampilan berbicara siswa dengan bermain peran di kelas V. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif. Dari penelitian menunjukkan bahwa hasil penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi yang baik oleh siswa, hal ini terlihat dari meningkatnya antusias siswa dan semakin tertibnya siswa dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan keterampilan berbicara Nampak dari rata-rata perolehan nilai siswa dari pratindakan 58,26 meningkat menjadi 70,84 pada siklus 1 dan meningkat kembali menjadi 78,66 pada siklus 2.

Persamaan jurnal dengan judul yang peneliti pilih adalah sama-sama mengkaji mengenai metode *role playing* dan upaya peningkatan keaktifan dalam pembelajaran di kelas. Bedanya dalam jurnal ini lebih memfokuskan pada kemampuan berbicara anak dan hasil belajar.<sup>18</sup>

#### D. Kerangka Berpikir

Pembelajaran PPKn merupakan pembelajaran yang di dalamnya mencakup aspek-aspek mengenai kewarganegaraan, dalam proses pembelajaran biasanya siswa akan mudah mengantuk dan cenderung tidak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru sehingga taraf keaktifan siswa sangat rendah. Untuk mengatasi problem yang dialami kebanyakan pendidik, peneliti mencoba menggunakan salah satu metode yang menurut peneliti bisa mengatasi problem itu sendiri yakni menggunakan metode “*Role Playing*” atau bisa disebut dengan metode bermain peran. Dalam penerapan metode ini tentu saja perlu adanya perencanaan pembelajaran yang matang dan sistematis agar terlihat hasil dan manfaat dari penggunaan metode *role playing*.

Bersadarkan penggambaran di atas maka kerangka berpikir dapat dilihat *pada* tabel dibawah ini:

---

<sup>18</sup>Anngara Wisnu Putra, *Metode Role Playing untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SDN Wonosari 4*, Jurnal Student, Vol. 5 No. 9, (2016). 34, diakses pada tanggal 8 Desember 2022.

<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1341>

**Gambar 2.2**Kerangka Berpikir