

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Metode Bermian Peran

1. Hakekat Metode Pembelajaran

Secara etimologi, metode berasal dari kata *Method* yang berarti suatu cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan.¹ Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi intruksional. Metode pembelajaran berfungsi sebagai suatu cara untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh dan memberi latihan kepada siswa untuk mencapai tujuan tertentu, tetapi tidak setiap metode pembelajaran sesuai digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.² Menurut Hamzah B.Uno “metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.³ Jadi metode pembelajaran adalah suatu metode yang dapat ditempuh oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam metode pembelajaran Sugiono menjelaskan bahwa metode pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan peserta didik yang didalamnya ada tiga kegiatan utama yaitu, merencanakan pembelajaran, melaksanakan perencanaan pembelajaran, dan mengevaluasi hasil pembelajaran.⁴ Jadi metode pembelajaran adalah suatu proses tindakan yang disengaja pada suatu lingkungan yang di dalamnya terdapat pendidik, peserta didik, dan sumber untuk melakukan kegiatan proses pembelajaran.

¹Muh. Fadillah, *Desain Pembelajaran Paud Tinjauan Teoritik dan Praktik*, (Jogjakarta: Ar;Ruuz Media, 2016), 161.

²Martinis Yamin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*, Ciputat: Referensi, 2013),145.

³ Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara,2008), 2.

⁴Sugiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Kediri : Universitas Nusantara Kediri, 2010), 44.

Menurut Tampubolon metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis demi mencapai tujuan pembelajaran. Jadi metode pembelajaran adalah cara untuk mengimplementasikan rencana proses pembelajaran dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, metode pembelajaran dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran tersebut. Dari beberapa pendapat diatas, penulis dapat simpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara atau metode yang telah direncanakan dan dirancang untuk upaya mewujudkan proses pembelajaran dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Definisi Bermain Peran

Metode bermain peran adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan.⁵ Metode bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang peserta didik alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak,

⁵ Hamdani, Strategi Belajar Mengajar (Bandung:CV Pustaka Setia,2011).

namun juga tidak keluar dari bahan ajar.⁶ Adapun beberapa pendapat menurut para ahli tentang bermain peran antara lain sebagai berikut:

Nurbiana Dhieni berpendapat bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang akan dilaksanakan.⁷ Lanjut menurut Soekresno bermain peran merupakan sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, kepercayaan diri, dan keterampilan kognisi yang dimiliki oleh peserta didik.⁸ Selanjutnya, Sudarmaji Lamiran mengatakan bahwa “ metode bermain peran 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. Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh satu orang, hal itu tergantung pada hal yang diperankan.⁹

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah metode yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membangun interaksi peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga metode ini dapat ,dan peserta didik melakukan peranan dari sebuah tokoh yang diperagakan.

⁶ Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, & Ali Sudin, *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya*, Vol 1, no. 1 (2016),p. 613.

⁷ Nurbiana Dhieni dkk, (2010), *Metode Pengembangan Bahasa*, Jakarta: Universitas Terbuka, 7.42.

⁸ Emmy Soekresno, *Panduan Memilih Mainan Terbaik Sepanjang Masa* (Jakarta: Luxima Metro Media, 2009), 16.

⁹ Sudarmaji lamiran, *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka copyright, 2010), 54.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia pendidikan ke dalam suatu pertunjukkan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta didik memberikan penilaian terhadap pembelajaran yang sudah dilaksanakan, misalnya menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran pendapat bagi pengembangan dalam peran-peran tersebut.¹⁰ Dengan kata lain melalui metode bermain peran ini anak belajar untuk menghargai perasaan orang lain dan belajar untuk bekerjasama dengan orang lain yang ada disekitarnya.

1. Langkah-Langkah Pembelajaran Bermain Peran

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran metode bermain peran yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menyusun dan menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- b. Guru menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario yang sudah disiapkan dalam waktu beberapa hari sebelum (Kegiatan belajar mengajar) KBM.
- c. Guru membentuk beberapa kelompok siswa yang anggotanya terdiri dari beberapa siswa.
- d. Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- e. Guru memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang sedang dipersiapkan.
- f. Masing-masing setiap siswa berada dalam kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.

¹⁰Jumanta Hamdayama, *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015) 189.

- g. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulan dari skenario yang telah diterapkan.
- h. Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- i. Evaluasi.
- j. Penutup dan Kesimpulan¹¹.

Adapun pendapat menurut Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono, langkah-langkah bermain peran diantaranya sebagai berikut:

- 1). Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan
- 2). Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
- 3). Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah peserta didik yang hadir.
- 4). Guru membagikan tugas kepada peserta didik sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain.
- 5). Guru menyiapkan alat sebelum anak bermain.
- 6). Guru hanya mengawasi atau mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan oleh peserta didik guru hanya dapat membantu, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu.¹²

2. Tujuan Pembelajaran Metode Bermain Peran

Dalam Pembelajaran bermain peran memiliki tujuan yang sangat penting dalam metode bermain peran , peserta didik melakukan peran di dalam kelas.

Adapun pendapat dari Mulyasa dikemukakan bahwa tujuan metode bermain peran

2016) ¹¹Syafruddin Nurdin and Adriantoni, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada,

82. ¹² Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta:PT Indeks),

adalah memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, tindakan dan diskusi. Oleh karena itu, banyak anak yang bertindak sebagai aktor dan yang lainnya sebagai pengamat. Melalui metode bermain peran anak berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan topik yang dipilih. Bermain peran juga dapat membangun kepercayaan diri, meningkatkan kreativitas dan membuka kesempatan untuk memecahkan masalah.¹³

Selanjutnya, Setyawati dalam bukunya mengemukakan bahwa tujuan metode bermain peran adalah peserta didik di tuntut untuk melatih daya tangkap setiap peserta didik, kemudian peserta didik juga dapat melatih cara berbicara dalam menjelaskan sebuah materi kepada peserta didik lainnya, peserta didik juga melatih daya konsentrasi dalam suatu proses pembelajaran, sehingga dalam hal ini peserta didik juga diberi kesempatan untuk membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah di terimanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.¹⁴

Tujuan bermain peran dari pernyataan diatas menyimpulkan bahwa metode bermain berguna bagi peserta didik sebagai tujuan untuk meningkatkan daya tangkap peserta didik, dan membiasakan peserta didik untuk berlatih dalam segi berbicara, konsentrasi, menciptakan suasana yang menyenangkan, serta peserta didik mempermudah untuk melatih membuat kesimpulan dari peran yang diperagakan didepan kelas atau di tempat umum sehingga membantu dalam perkembangan intelegensi peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat Pembelajaran Metode Bermain Peran

¹³Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012), 173.

¹⁴Setyawati. Dina, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking Di Kelompokkan BTK Puspasari*, (Yogyakarta : Margosari Pengasih Kulon Progo, 2013) 23.

Dalam metode bermain peran ini memiliki manfaat yang sangat penting bagi peserta didik untuk mengembangkan keaktifan belajar siswa di dalam kelas, peserta didik juga akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran melalui metode bermain sehingga dalam hal ini peserta seakan-akan berada dalam dunia nyatanya sendiri. Adapun manfaat utama dari metode bermain peran yaitu membantu mengembangkan kemampuan secara individu para peserta didik agar siswa mampu menyelesaikan masalah. Berikut dibawah ini beberapa manfaat dari metode bermain peran dalam pembelajaran:

- a. Membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan individual para peserta didik dalam mengatasi permasalahan menggunakan metode bermain peran.
- b. Membantu kegiatan belajar mengajar agar pelaksanaan proses pembelajaran dilakukan dengan cara terbaik.
- c. Memudahkan dalam menemukan, menguji, serta menyusun data yang diperlukan sebagai upaya dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa dalam mencapai sebuah ilmu
- d. Mempermudah proses pembelajaran dengan hasil terbaik agar tujuan pembelajaran bisa sesuai dengan harapan untuk mencapai pembelajaran.
- e. Mengantarkan suatu pembelajaran ke arah ideal secara cepat, tepat dan sesuai dengan harapan pencapaian proses pembelajaran.
- f. Proses pembelajaran bisa berjalan dengan suasana yang lebih menyenangkan serta penuh motivasi sehingga siswa mudah memahami materi melalui metode bermain peran¹⁵.

¹⁵Nur Ayni Sri Adini, S.H., S.Pd. *Metode Bermain Peran: " Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS"*.(Riau: Dotplus Publisher2021), 14.

Manfaat dalam belajar bagaimana membagi rasa tanggung jawab, mengambil keputusan dalam keadaan yang spontan, dan merangsang anak untuk berpikir serta memecahkan masalah. Dampak positif serta nilai-nilai fungsi dan manfaat bermain peran meliputi dalam mengembangkan tingkat intelegensi dan bermain peran yaitu dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, stabilitas emosional anak, mencegah terjadinya penyimpangan karakter, depresi dan gangguan kejiwaan lain yang disebabkan oleh mental, menjelaskan kepada peserta mengenai dasar-dasar pendewasaan diri dengan benar, secara alami, bertahap, dan berkelanjutan.¹⁶

Dari penjelasan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa manfaat metode bermain peran dapat membuat peserta didik belajar untuk konsentrasi, melatih diri untuk berimajinasi, mencoba untuk memunculkan ide baru, melatih perilaku orang-orang dewasa dan mengembangkan rasa kendali atas dunia sendiri. Dengan adanya metode bermain peran, peserta didik akan lebih terlatih untuk terampil dan menunjukkan bakat-bakat peserta didik dari berbagai peran yang dilakukan oleh peserta bermain peran terkhususnya dalam proses pembelajaran.

4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Bermain Peran

Dalam setiap metode pembelajaran, selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Kelebihan metode bermain peran melibatkan seluruh anak berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Anak juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Maka dari itu untuk seorang guru harus memiliki keterampilan dalam memanfaatkan kelebihan dalam suatu metode pembelajaran dan hendaknya guru

¹⁶Jasa Ungguh Muliawan, *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif Untuk Anak Anda*. (Jogjakarta: Diva Press, 2009), 238

juga harus mempunyai strategi dalam mengatasi kekurangan tersebut. Berikut dibawah ini adalah kelebihan dan kekurangan dari metode bermain peran, diantaranya:

a. Kelebihan metode bermain peran

- 1) Peserta didik akan merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena peserta didik diberi kesempatan yang bebas untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- 2) Peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3) Tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar membelajarkan di antar peserta didik.
- 4) Dapat menambah wawasan pikiran dan pengetahuan bagi pendidik, karena sesuatu yang dialami dan disampaikan peserta didik mungkin belum diketahui oleh pendidik.
- 5) Peserta didik melatih dirinya sendiri untuk mengingat dan memahami benda yang akan diperankannya (membantu daya ingat setiap peserta didik).
- 6) Peserta didik akan terlatih untuk kreatif dan inisiatif terhadap proses pembelajaran.
- 7) Menumbuhkan kerjasama antar peseta didik lainnya.
- 8) Siswa lebih tertarik dengan pelajaran yang disajikan karena pelajarannya bervariasi dan berdramatis.
- 9) Peserta didik akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama lainnya.

10) Siswa dapat merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian dan kepedulian¹⁷.

b. Kekurangan metode bermain peran

- 1) Sebagian siswa tidak ikut dalam bermain peran cenderung menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu, baik dari persiapan maupun pertunjukkan berlangsung.
- 3) Memerlukan waktu, baik dari persiapan maupun pertunjukkan berlangsung.
- 4) Dapat menyebabkan kelas yang lain terganggu.
- 5) Sulit menghadirkan elemen situasi penting seperti sebenarnya. Misalnya suara hiru-pihuk, suasana di pasar, air terjun, ributnya kemacetan lalu lintas, tanpa bantuan pendukung, misalnya rekaman suara.
- 6) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan hal ini tidak semua guru memilikinya.

c. Adapun beberapa cara untuk mengatasi kelemahan dalam metode bermain peran yaitu:

- 1) Guru harus menerapkan kepada siswa, bahwasanya dengan metode bermain peran ini diharapkan siswa lebih terampil dalam berbahasa karena guru menunjuk siswa untuk berkomunikasi dengan siswa lainnya.
- 2) Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

¹⁷Sudjana, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*, (Bandung: Falah Production, 2010), 231.

- 3) Agar siswa dapat memahami peristiwa yang dilakukan, guru harus bisa menceritakan sembari mengatur adegan pertama.
- 4) Materi pelajaran yang akan disampaikan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.¹⁸

Berdasarkan dari paparan diatas bahwa dapat dikatakan metode bermain mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dan menitikberatkan isi pelajaran. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah dan dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, metode pembelajaran bermain peran ini berusaha mengurangi peran guru yang terlalu mendominasi pembelajaran.

Bermain peran mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara dalam berperan. Maka dari itu metode bermain adalah bagaimana guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan para pelakon (aktor), presentasi hasil kelompok, menarik kesimpulan, dan refleksi.¹⁹

B. Hakekat Keaktifan Belajar

¹⁸Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013) 213.

¹⁹Ngalimun, *strategi dan Model Pembelajaran (Banjarmasin: Aswaja Presindo, 2012)* 174.

Keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran antara lain dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun rancangan pembelajaran, serta menentukan dan mengadakan media pembelajaran. Keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat secara fisik, mental, emosional maupun intelektual dalam proses pembelajaran, saat siswa belajar secara langsung, upaya siswa membuat prakarsa, memanfaatkan media, dan lain-lain.

Keaktifan belajar siswa dalam evaluasi pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam mengevaluasi hasil belajarnya sendiri, mengejarkan tes dan tugas, serta kemauannya menyusun laporan hasil belajarnya sendiri. Sehingga dalam keaktifan belajar siswa harus memunculkan dalam setiap proses pembelajaran dan disesuaikan dengan aspek keaktifannya, karena dalam keterlibatan siswa secara aktif dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya.²⁰ Dalam hal ini keaktifan belajar siswa merupakan suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan aktivitas peserta didik melalui berbagai interaksi siswa dan guru melalui pengalaman belajar.

1. Definisi Keaktifan Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono keaktifan yaitu giat dalam memproses, mengolah, dan mengembangkan perolehan belajarnya, sehingga melibatkan tiga pedoman yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotrik²¹. Sedangkan menurut Oemar Hamalik, keaktifan belajar merupakan cara memfungsikan seluruh

²⁰ Siti Nurhamidah, *Promblem Based Learning Kiat Jitu Melatih " Berpikir Kritis Siswa"*(NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022) 16

²¹Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 51.

potensi manusiawi peserta didik melalui penyediaan belajar yang meliputi aspek-aspek bahan pelajaran, guru, media pembelajaran, suasana kelas dan sebagainya.²²

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar keadaan peserta didik yang selalu giat dan selalu siap baik dari psikis atau fisik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung disekolah sebagai upaya sadar yang dilakukan oleh manusia atau peserta didik dengan menggunakan pengetahuan siswa dalam memecahkan masalah, ide dan wacana sekaligus menginternalisasikan nilai-nilai dalam membentuk karakter peserta didik. Dalam keaktifan peserta didik, penekanannya mengarah kepada peserta didik, adanya respon selama proses pembelajaran berlangsung sehingga memicu terciptanya situasi belajar yang aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran melalui pengaktifan aspek jasmaniah maupun rohaninya. Sehingga dalam hal ini siswa dapat dikatakan aktif apabila siswa telah mewujudkan usahanya untuk memberikan diri dalam partisipasi terhadap proses pembelajaran di dalam kelas.²³ Adapun teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Shymansky, yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky mengatakan bahwa :

Konstruktivisme adalah aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuan dan keterampilannya, mencari sendiri arti dari apa yang siswa pelajari dan alami, sebagai proses menyelesaikan masalah konsep dan ide baru dengan menggunakan pengetahuan dan kompetensi yang mereka miliki.²⁴

Dalam teori Konstruktivisme memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menemukan bahkan mengembangkan sendiri kompetensi serta pengetahuan

²²Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara,2005), 139.

²³Admila Rosada, *Menjadi Guru Kreatif*, (Yogyakarta: Kanisus, 2017),64.

²⁴Hamzah, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002),4.

yang ada di dalam diri peserta didik itu sendiri. Pengetahuan dan kompetensi tersebut dibangun dan dikembangkan oleh siswa sendiri melalui pengalaman yang sebelumnya telah diterimanya dan yang juga difasilitasi oleh guru.

Dalam hubungannya dengan keaktifan belajar siswa, teori konstruktivisme memiliki keunggulan yakni menuntut keaktifan belajar siswa untuk menemukan, membentuk, dan membangun pengetahuan serta kompetensi yang ada pada dirinya, yang telah disampaikan sebelumnya dan dari pengalaman siswa²⁵.

Lanjut teori Behavioristik adalah teori yang mempelajari perilaku manusia. Perspektif behaviourial berfokus pada peran dari belajar dalam menjelaskan tingkah laku manusia dan terjadi melalui rangsangan berdasarkan stimulus yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respons).²⁶ Dalam belajar siswa seharusnya dibimbing untuk aktif bergerak, mencari, mengumpulkan, menganalisis, dan menyimpulkan dengan pemikirannya sendiri dan bantuan orang dewasa lainnya berdasarkan pengalaman belajarnya. Inilah yang disebut belajar dengan pendekatan inkuiri terbimbing. Selanjutnya, teori Humanistik adalah suatu pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan yang didukung oleh data dan argumentasi²⁷. Secara garis besar teori humanistic ini adalah sebuah teori yang mengutamakan pada proses belajar bukan pada hasil belajar. Teori ini mengembangkan konsep memanusiakan manusia sehingga manusia(siswa) mampu memahami diri dan lingkungannya.

²⁵Suci Susanti, "Penerapan Model PAKEM Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 16 Makassar," *Skripsi* (2016): 20-21.

²⁶Eni Fariyatul Fahyuni, Istikomah. *Psikologi Belajar & Mengajar* Sidoarjo Nizamia Learning Center. 2016, 26-27.

²⁷ El Rais El Rais, *Kamus Ilmiah Populer*,(Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2012) 667.

Dari beberapa pendapat di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa keaktifan belajar yaitu kondisi yang memungkinkan siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas dengan melibatkan peserta didik secara luas dalam pikiran atau pengetahuan siswa serta dengan melakukan kegiatan yang membangkitkan keterampilan dan sikap siswa. Dalam hal ini kegiatan pembelajaran sangat menuntut keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar yaitu:

a. Faktor Internal

Belajar pada dasarnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua kondisi dan aktivitas psikologis pasti mempengaruhi belajar. Adapun faktor psikologis yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Intelijen kecerdasan atau kecerdasan (IQ) siswa tidak dapat diragukan lagi dalam menentukan keberhasilan dan keberhasilan belajar siswa. Artinya semakin tinggi inteligensi maka semakin tinggi pula peluang keberhasilannya begitu pula sebaliknya.
- 2) Sikap adalah gejala internal dengan dimensi afektif yang cenderung bereaksi relative kaku terhadap objek, orang, benda, dan lain-lain, baik secara positif maupun negative.
- 3) Bakat adalah potensi bawaan atau kemampuan dasar yang berguna untuk mencapai suatu kegiatan tertentu tergantung kemampuan masing-masing individu.
- 4) Minat adalah kecenderungan atau semangat atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu.

- 5) Motivasi adalah kondisi psikologis yang memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi, motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang memotivasi untuk belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri siswa yaitu kondisi lingkungan siswa. Faktor eksternal meliputi:

- 1) Lingkungan sosial berisi: guru, administrator, dan teman sekelas.
- 2) Bukan lingkungan social berisi: gedung sekolah dan letaknya, tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, perlengkapan belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar siswa.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Faktor ini adalah segala cara strategi yang digunakan guru dan siswa untuk mendukung efektifitas dan efisiensi pembelajaran materi tertentu. Perencanaan pembelajaran terjadi pada faktor ketiga ini, seperti pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan penggunaan lingkungan belajar yang interaktif.²⁸

3. Indikator Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa dapat diukur salah satunya melalui pengamatan terhadap kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Adapun indikator keaktifan belajar siswa yang dapat diamati dan dinilai seperti yang dikemukakan oleh Sinar sebagai berikut:

- a. Keaktifan dalam proses mengalami. Maksudnya adalah aktifitas yang dilakukan sendiri oleh siswa dalam upaya belajar, seperti bertanya, menjawab, keberanian

²⁸ Yuniar Hayati, *Asiknya Belajar Daring "Why Not"* (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan penelitian Indonesia, 2021),31.

mempraktekkan materi yang sedang dipelajari, atau keaktifan di dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

- b. Keaktifan yang terbentuk dari proses belajar. Proses belajar adalah kegiatan yang memerlukan konsentrasi dan fokus yang tinggi dari peserta didik. Siswa yang pasif nampak saat siswa hanya melihat-lihat saja pada saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru maupun siswa lainnya, sehingga tidak terjadi transaksi pembelajaran. Artinya, bahwa transaksi pembelajaran nampak saat siswa saling membantu, saling memberi pemahaman, bertukar pikiran dan yang paling penting adalah kerja sama dengan siswa lainnya, khususnya saat kerja kelompok berlangsung di dalam kelas.
- c. Keaktifan belajar melalui pemecahan masalah. Dalam mengikuti pembelajaran, tentu akan muncul masalah, salah satunya adalah kurangnya pemahaman akan pembelajaran, sehingga hal ini dapat membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan keaktifan belajar siswa dalam memberikan ide, gagasan atau pendapat sebagai upaya pemecahan masalah, serta menyampaikan laporan atas pemecahan masalah yang telah dilaksanakan.²⁹ Selanjutnya pendapat menurut Sudjana mengatakan bahwa indikator keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari beberapa hal seperti: **Pertama**, turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya. **Dua**, terlibat dalam pemecahan masalah. **Tiga**, bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya. **Empat**, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah. **Lima**, melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan

²⁹Sinar, *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 15-20.

petunjuk guru. **Enam** menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya. **Tujuh**, menggunakan dan menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.³⁰

Dari pemahaman di atas, dapat ketahu bahwa keaktifan belajar siswa sesungguhnya dapat dinilai dan diamati melalui indikator, keaktifan mengalami, keaktifan membentuk, dan keaktifan memecahkan masalah, sehingga dalam hal ketiga indikator tersebut dapat memudahkan guru dalam melihat keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

4. Jenis-Jenis Keaktifan Belajar

Proses pembelajaran mengajar merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, di dalamnya banyak kegiatan atau aktivitas yang dilakukan. Guru diharuskan mampu memanfaatkan beragam aktivitas yang mungkin dilakukan dalam proses pembelajaran agar guru untuk menyampaikan materi yang harus disampaikan kepada siswa. Dan siswa juga dengan mudah untuk memahami materi yang disampaikan guru dengan variasi belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing.³¹ Adapun jenis-jenis keaktifan belajar menurut Diedrich dalam kegiatan belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Aktivitas Visual yaitu membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, dan uji coba.
- b. Aktivitas lisan yaitu menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, menyampaikan pendapat, diskusi, dan wawancara.

³⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 61.

³¹Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning “ Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa “* (Yogyakarta: Deepublish,2020),50.

- c. Aktivitas mendengar yaitu mendengarkan, percakapan, diskusi, dan pidato.
- d. Aktivitas menulis yaitu menulis cerita, alporan dan angket.
- e. Aktivitas menggambarkan yaitu melakukan uji coba dan membuat konsruk.
- f. Aktivitas mental yaitu mengingat, memecahkan persoalan, menganalisa, dan mengambil keputusan.
- g. Aktivitas emosional yaitu memberikan perhatian, bosan, bersemangat, berani dan tenang.³²

Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, penulis dapat mengemukakan kesimpulan bahwa siswa aktif dalam proses belajar adalah siswa bersemangat dalam proses belajar mengajar selalu proaktif dalam bertanya pada guru dan teman-teman. Guru sangatlah berperan penting untuk merangsang keaktifan dengan menyiapkan bahan pelajaran, dan yang mengolah dan mencerna adalah peserta didik sesuai dengan kemampuan dan bakat siswa, sehingga dengan membangkitkan keaktifan peserta didik maka guru perlu, mengajukan pertanyaan dan membimbing diskusi peserta didik, memberikan tugas-tugas untuk memecahkan masalah-masalah mengembalikann keputusan, menyelenggarakan berbagai percobaan dengan menyimpulkan keterangan, serta memberikan pendapat.

C. Hakekat Pembelajaran PAK

Pendidikan agama Kristen (PAK) adalah usaha sadar yang disengaja, sistematis dan terus menerus untuk mengarahkan dan membimbing manusia mengenal Allah yang menyatakan diri-Nya di dalam Yesus Kristus dan menolong

³²Wilda Susanti & Dkk, Bunga Rampai "Pengantar Strategi Pembelajaran," (Jawa Tengah, Lakeisha, 2022) 2-

serta memampukan manusia untuk dapat merespon dan mengekspresikan diri sesuai dengan kehendak Tuhan³³.

Dalam Buku karangan E. G Homrighousen dan I. H. Enklaar, mengatakan bahwa dengan menerima Pendidikan Agama Kristen maka segala pelajar, muda dan tua memasuki persekutuan iman yang hidup dengan Tuhan sendiri dan oleh Dia dan dalam Dia terhisap pula pada persekutuan jemaat-Nya yang mengakui dan memermuliakan nama-Nya segala waktu dan tempat.³⁴ Adapun pendapat dari Weinata Sairin mendefinisikan bahwa Pendidikan Agama Kristen sebagai usaha sadar untuk mengembangkan kemampuan dan wawasan anak didik tentang konsep kerajaan Allah supaya mereka memiliki pegangan dalam memasuki dunia nyata.³⁵

Berdasarkan penjelasan di atas pendidikan agama Kristen dapat diartikan bahwa pendidikan agama Kristen adalah pendidikan yang berlandaskan iman Kristen yang menerima amanat ilahi berdasarkan Alkitab untuk mengasihi Allah dan sesama manusia beserta alam dan segala isinya.

Dalam pembelajaran Pendidikan agama Kristen untuk membentuk peserta didik, sesuai dengan Alkitab. Paulus Lilik Kristanto mengatakan bahwa:

“Pendidikan Agama Kristen merupakan proses pengajaran dan pembelajaran yang berdasarkan Alkitab, berpusat pada Kristus, dan bergantung pada Roh Kudus, yang membimbing setiap pribadi pada semua tingkat pertumbuhan melalui pengajaran masa kini ke arah pengenalan dan pengalaman rencana dan kehendak Allah melalui Kristus dalam setiap aspek kehidupan, dan melengkapi bagi pelayanan yang efektif pada Kristus sang Guru Agung dan perintah yang mendewasakan pada murid.”³⁶

³³Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu Dan Aplikasi Bagian II: Ilmu Pendidikan Praktis* (Bandung: Imperial Bhakti Utama,2007)97-98.

³⁴E. G. Homringhousen dan I.H Enklaar, *Pendidikan Agama Kristen* (Jakarta:BPK gunung Mulia,2004),26.

³⁵Weinata Sairin, *Identitas Dan Ciri Khas Pendidikan Kristen Di Indonesia Antara Konseptual Dan Operasional*(Jakarta: Gunung Mulia,2003),221.

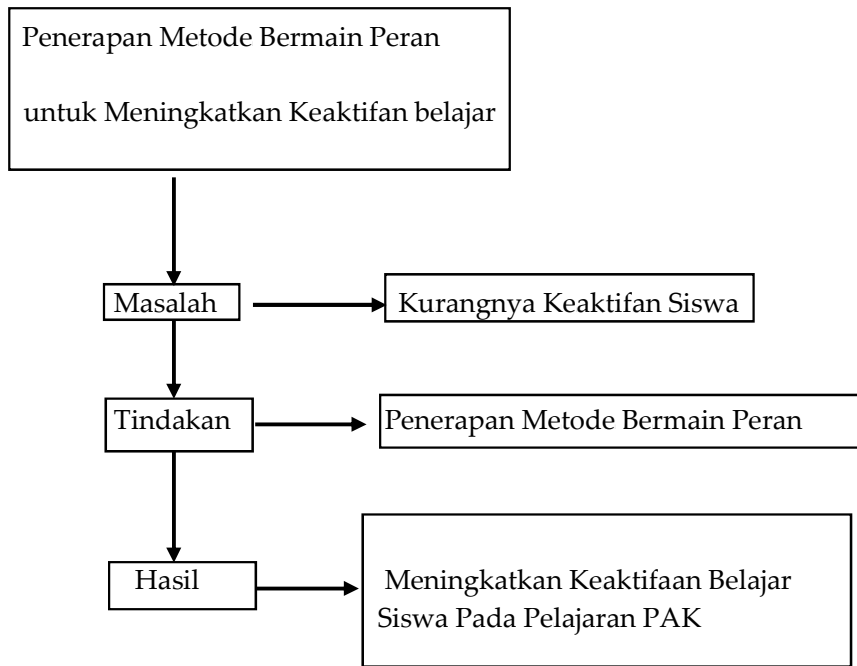
³⁶Paulus Lilik, *Prinsip dan Praktek PAK Penuntun bagi Mahasiswa Teologi dan PAK, Pelayanan Gereja, Guru Agama dan Keluarga Kristen*, (Yogyakarta:Andi Offset, 2014),4.

Untuk itu juga Pendidikan Agama Kristen adalah tujuan untuk memperkenalkan Tuhan kepada peserta didik sehingga peserta didik semakin bertumbuh di dalam Tuhan. Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen adalah pembelajaran yang mendorong munculnya transformasi nilai-nilai kristiani dalam kehidupan sehari-hari. Jadi pembelajaran ini pendekatannya berpusat pada kehidupan keseharian siswa. Pendidikan agama Kristen menekankan nilai-nilai Kristiani dalam kehidupan anak-anak takut akan Tuhan, nilai-nilai kristiani harus ditanamkan di hati para anak-anak Tuhan, sehingga tersebut menjadi landasan bagi anak-anak Tuhan untuk mengekspresikan hasil perjumpaan dengan Tuhan dalam kehidupannya sehari-hari.

D. Kerangka Berpikir

Penggunaan Metode Bermain Peran merupakan langkah yang dipakai oleh guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di dalam kelas, terlebih khusus pada proses pembelajaran pendidikan agama Kristen. Dimana penulis melihat bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan agama Kristen hanya menggunakan penerapan metode ceramah dan diskusi sehingga penulis melihat permasalahan yang terjadi dalam kelas sehingga penulis menggunakan metode bermain peran dengan harapan bahwa dengan metode ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa di dalam kelas dan menjadi terobosan bagi guru dalam menggunakan metode bermain dalam proses pembelajaran.

Keterangan Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

E. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan untuk mendapatkan perbandingan dalam membuat teori. Dalam penelitian ini ada beberapa penelitian yang juga membahas sekaitan tentang keaktifan siswa. Berikut merupakan hasil penelitian relevan dengan peneliti saat ini.

Pada tahun 2021 Resti Alang melakukan penelitian tentang Penerapan metode bermain dalam membangun nilai-nilai karakter kristiani pada kelas anak kecil usia 5-6 tahun di Gereja Toraja Jemaat Baku' klasis Kalaena. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bermain peran merupakan bentuk permainan yang dapat memberikan pengajaran dan dapat membangun nilai-nilai kristiani serta dapat menunjukkan dalam kesehariannya terkait dengan kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan,

kebaikan, kesetiaan, kelemahlembutan, dan penguasaan diri.³⁷ Pada tahun 2022 Alfriyanti melakukan penelitian tentang Strategi pembelajaran Inkuiri untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di SDN 5 Kesu' Kelas 5A. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa strategi pembelajaran inkuiri adalah strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan berporos pada peserta didik. Pembelajaran yang berporos pada peserta didik ini menuntut peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran karena mereka akan mencari tahu sendiri materi yang dipelajari.

Dari penelitian terdahulu diatas, terdapat perbedaan yang penulis akan teliti. Perbedaan terletak pada masalah, objek penelitian, dan tujuan yang hendak dicapai. Dalam penelitian ini penulis akan melakukan penelitian berfokus pada keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dilaksanakan dengan metode bermain peran (Role Playing). Dengan susunan Judul "Penerapan Metode Bermain dalam Pembelajaran PAK untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 153 Taripa.

F. Hipotesis Tindakan

Menurut Sugiyono hipotesis adalah dugaan sementara mengenai keberhasilan tindakan untuk mengatasi masalah yang diangkat dalam penelitian.³⁸ Sehingga hipotesis tindakan yang akan diajukan dalam penelitian ini yaitu melalui penerapan pembelajaran

³⁷ Resti Alang, "Penerapan Metode bermain Peran dalam membangun Nilai-nilai Karakter Kristiani Pada Kelas Anak Kecil Usia 5-6 Tahun Di Gereja Toraja Jemaat Baku' Klasis Kalaena" (IAKN Toraja,2021).

³⁸ Dani Nur Saputra & Dkk, *Buku Ajar Metodologi Penelitian* (Indonesia: CV. Feniks Muda Sejahtera,2022),63.

metode bermain peran, maka keaktifan dalam belajar siswa di SDN 153 Taripa pada pelajaran PAK akan mengalami peningkatan khususnya pada keaktifan belajar siswa.

G. Penelitian Tindakan Kelas

Jenis penelitian yang dipakai ialah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas yang merencanakan dan menanggulangi masalah yang ada dalam kelas. Penelitian ini dapat mengidentifikasi permasalahan yang dinyatakan serta berkaitan dengan cara belajar setiap hari yang dihadapi oleh seorang pendidik. Tindakan ini memperbaiki proses pembelajaran dan berlandaskan hal yang rasional dan jelas hingga dapat dinyatakan mengatasi permasalahan. Penelitian ini praktis dan dapat meningkatkan kinerja guru karena mengatasi praktis pembelajaran, mengatasi aktivitas belajar mengajar siswa.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemnis & MC Taggart.³⁹ Bentuk dari Kemnis & MC Taggart dikembangkan pada tahun 1998. Model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robbin McTaggart terinspirasi dari model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Adapun tahapan dari model Kemnis & MC Taggart adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

³⁹Dr Rusydi Ananda M.Pd, *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*(Teori Dan Praktik Untuk Pengembangan Kompetensi Guru) (Medan: CV Pusdikra Mitra Jaya,2019), 72.