

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran *Role playing*

Menurut Ngalimun Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang dijadikan sebagai pedoman untuk merencanakan pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan menurut pendapat Tampolon mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang telah tergambar dari awal hingga akhir pembelajaran yang disajikan oleh guru supaya menghasilkan perubahan di dalam diri setiap peserta didik sebagai akibat proses pembelajaran. Jadi, dapat diartikan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola atau bentuk pembelajaran yang telah direncanakan pendidik untuk diterapkan di dalam proses pembelajaran sehingga menghasilkan perubahan di dalam diri peserta didik.

Menurut Uno & Nurdin Model pembelajaran *Role Playing* merupakan model yang digunakan untuk menerangkan suatu kejadian atau peristiwa yang disampaikan dalam bentuk didramatisasikan. Sedangkan menurut Yamin model pembelajaran *Role Playing* dapat diartikan sebagai model yang melibatkan interaksi antar peserta didik dalam memerankan tokoh atau peristiwa yang sedang dilakoni. Model pembelajaran *Role Playing* akan membantu siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa terlebih untuk membantu dalam proses siswa dengan mudah memahami pelajaran. Bermain

peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antar insani.¹ *Role Playing* atau bermain peran dikembangkan untuk mempelajari perilaku dan nilai-nilai sosial. Model pembelajaran bermain peran memiliki dua dimensi pendidikan yakni pendidikan individu dan sosial. Model pembelajaran *Role Playing* membantu setiap peserta didik menemukan makna pribadinya (jati diri) dan sosial.

Model *Role Playing* juga dapat memudahkan individu bekerjasama dan menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah sosial.² Model Pembelajaran *Role Playing* ini merupakan metode yang pada dasarnya penggunaannya sangat strategi karena didasarkan pada isu-isu sosial dan memberikan kesempatan berkomunikasi antar pribadi dalam kelas.³ *Role Playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.⁴ *Role Playing* (Bermain Peran) dikembangkan untuk mempelajari perilaku dan nilai-nilai sosial.

Model pembelajaran bermain peran memiliki dua dimensi pendidikan yakni pendidikan individu dan sosial. Model pembelajaran bermain peran

¹Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2002), 199.

²Agus Suprijono, *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 74-75.

³Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), 214.

⁴Dkk Hisyam Zaini, *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: CTSD, 2002), 101.

membantu setiap peserta didik menemukan makna pribadi (jatidiri) dan sosial. Dengan bermain peran peserta didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain. *Role Playing* memudahkan individu bekerjasama dan menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah sosial. *Role Playing* menyokong beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis menghadapi masalah.⁵

Esensi model pembelajaran Bermain Peran yang dikembangkan Fannie dan George Shaftel, Mark Chesler dan Robert Fox adalah keterlibatan partisipan dan pengamat dalam situasi masalah yang sesungguhnya serta keinginan memunculkan resolusi damai dan memahami hal yang muncul dari keterlibatan tersebut.⁶ Keterlibatan ini akan membuat individu memahami permasalahan yang diungkapkan. Memainkan peran suatu tokoh dapat menjadi sarana bagi peserta didik mewujudkan perasaan mereka, mendapatkan informasi tentang sikap, nilai-nilai dan persepsi mereka, mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dan tidak kalah penting adalah peserta didik bisa mengeksplorasi (menyampaikan) materi pealajaran dengan cara bervariasi.⁷

1. Karakteristik Model Pembelajaran *Role Playing*

⁵Agus Suprijono, *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris*, 74–75.

⁶Ibid., 76–77.

⁷Ibid., 79.

Udin S. Winataputra menyebutkan beberapa karakteristik dalam model pembelajaran *Role Playing* yakni:

- a. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok
- b. Dilakukan dengan komunikasi
- c. Kegiatan ini dilakukan untuk alternative untuk media pembelajaran sikap
- d. Terdapat suatu peran yang harus dimainkan oleh siswa

2. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Saftel, aktivitas bermain peran terdiri dari Sembilan langkah yaitu:

- a. Pemanasan kelompok

Guru memperkenalkan peserta didik dengan masalah yang mereka sadari sebagai hal yang bagi semua orang juga perlu mengkajinya.

- b. Memilih peserta

Guru dan peserta didik berdiskusi tentang karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.

- c. Mengatur panggung

Guru bersama peserta didik berdiskusi tentang di mana dan bagaimana peran hendak dimainkan serta kebutuhan apa saja yang diperlukan.

- d. Menyiapkan pengamat

Guru menunjuk beberapa peserta didik sebagai pengamat.

e. Beraksi peran

Bermain peran dilakukan secara spontan.

f. Mendiskusikan dan mengevaluasi

Guru bersama peserta didik mendiskusikan peran-peran dalam *Role Playing*.

g. Menghidupkan kembali

Peserta didik memainkan peran-peran yang telah direvisi berdasarkan hasil evaluasi dengan harapan peran dapat dimainkan lebih baik.

h. Membahas dan mengevaluasi

Seperti tahap keenam, pada tahap kedelapan diadakan diskusi antara guru bersama peserta didik tentang peran yang telah dimainkan.

i. Berbagi pengalaman dan generalisasi

Pada langkah kesembilan, peserta didik diajak berbagi pengalaman tentang tema permainan yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan⁸.

3. Keunggulan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing*

⁸Ibid., 79–83.

Ada beberapa Keunggulan model pembelajaran *Role Playing* yaitu:

- a. Hal yang dipelajari melalui pemeranan berkesan kuat dan tahan lama dalam ingatan
- b. Menarik dan menyenangkan sehingga kelas menjadi dinamis
- c. Menumbuhkan optimisme, semangat, dan rasa kebersamaan
- d. Peserta didik bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh
- e. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu berbeda
- f. Guru dapat mengevaluasi pengalaman peserta didik melalui pengamatan pada saat melakukan permainan

Adapun beberapa Kelemahan Model Pembelajaran *Role Playing* yaitu:

- a. Penerapan model bermain peran membutuhkan waktu lama
- b. Tidak semua topik atau materi dapat diajarkan melalui model pembelajaran ini
- c. Peserta didik sering menemui kesulitan memainkan suatu peran
- d. Kebanyakan peserta didik yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu memerankan suatu adegan tertentu.⁹

⁹Ibid., 84–85.

B. Keaktifan Belajar Siswa

1. Keaktifan belajar

Secara harafiah keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti sibuk atau giat. Dengan demikian keaktifan belajar dapat diartikan sebagai kegiatan belajar mengajar di sekolah yang menunjang keberhasilan siswa. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, keaktifan adalah keterlibatan intelektual-emosional siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Menurut Risman dkk Siswa dikatakan aktif apabila siswa memiliki keberanian untuk bertanya, menjawab pertanyaan, serta berani tampil di depan kelas. Menurut Suyanto keaktifan belajar siswa adalah tipe belajar kelompok yang mengikut sertakan peserta dalam bertindak melakukan apa yang seharusnya dilakukan pada kegiatan pembelajaran.¹⁰ Dalam proses pembelajaran, peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran melalui pengaktifan aspek jasmani dan rohaninya. Siswa dikatakan aktif apabila siswa mampu menunjukkan usahanya untuk memberikan partisipasi dalam proses pembelajaran¹¹.

¹⁰Suarni, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Organisasi Pelajaran PKN Melalui Pendekatan Pembelajaran PAKEM Untuk Kelas IV SD Negeri 064988 Medan Johor," *Journal Of Physics and Science Learning* Vol. 01 No (2017): 130.

¹¹Admila Rosada, *Menjadi Guru Kreatif* (Yogyakarta: Kanisius, 2017), 64.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa, keaktifan belajar merupakan respon siswa terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

2. Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Berikut beberapa indikator keaktifan belajar siswa yakni:

- a. Minat siswa terhadap pembelajaran
- b. Perhatian siswa terhadap pembelajaran
- c. Semangat siswa dalam pembelajaran
- d. Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas
- e. Terlibat dalam memecahkan masalah
- f. Aktif bertanya kepada guru
- g. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan arahan guru.¹²

Dari indicator di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik dikatakan aktif terlihat pada saat mengikuti proses pembelajaran dengan menunjukkan minat, perhatian, semangat, tanggung jawab, aktif bertanya serta mampu memecahkan masalah.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Siswa

¹²Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 61.

- a. Faktor internal merupakan faktor yang ada pada diri individu yang melaksanakan pembelajaran. Faktor internal dibedakan menjadi tiga, yaitu faktor fisiologis, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

- 1) Faktor Fisiologis

- a) Faktor Kesehatan

- Agar seseorang dapat belajar dengan baik, ia perlu menjaga kesehatan fisiknya. Apabila kesehatannya itu terganggu, ia cepat lelah, kurang semangat dan mengantuk hal tersebut berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa.

- b) Cacat Tubuh

- Keterbatasan fisik seseorang juga mempengaruhi aktifitas belajar.

- 2) Faktor Psikologis

- Faktor psikologis yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar siswa antara lain kecerdasan, rentang perhatian, minat, bakat, motivasi dan kematangan.

- b. Faktor Eksternal

- Faktor eksternal adalah faktor di luar diri individu yang dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu Faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

- 1) Faktor Keluarga

Cara orang tua mendidik anaknya mempunyai pengaruh yang besar terhadap belajar anak. Menurut Sutjipto Wirowidjojo yang dikutip dalam buku Slameto dengan pertanyaan yang menyatakan bahwa: keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan terpenting.

2) Faktor Sekolah

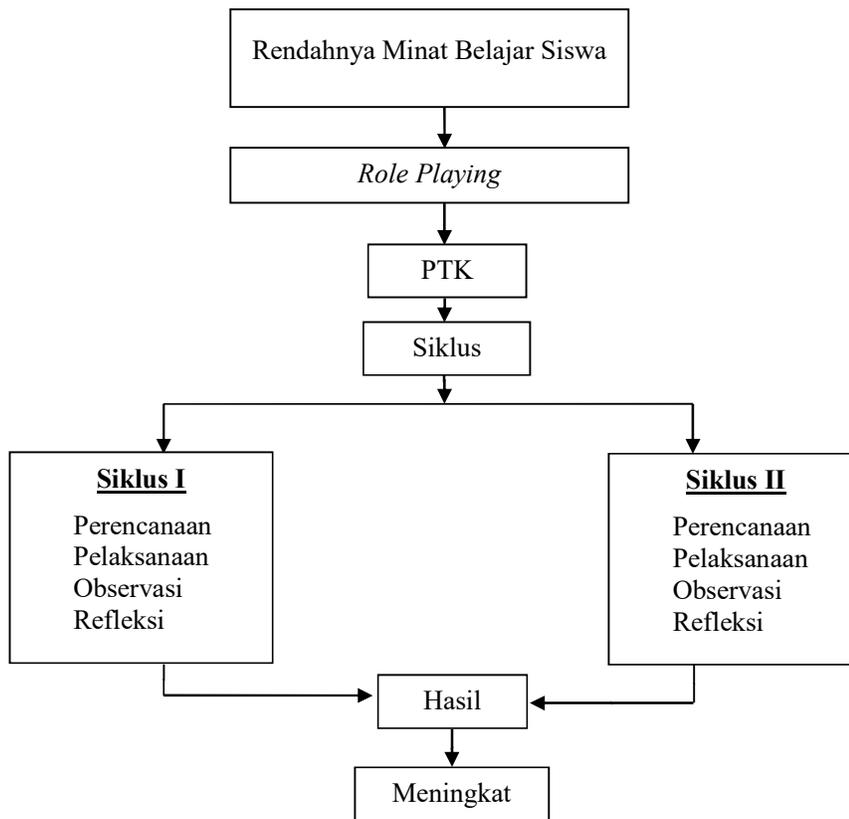
Faktor sekolah yang mempengaruhi pembelajaran adalah metode pengajaran, kurikulum, hubungan guru-siswa, hubungan siswa-siswa, disiplin sekolah, kelas dan waktu sekolah, standar kelas, kondisi gedung dan metode pembelajaran.

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor yang mempengaruhi siswa belajar hal ini disebabkan oleh kehadiran siswa dalam masyarakat, aktifitas siswa dalam masyarakat, media, teman dan bentuk kehidupan sosial, semuanya mempengaruhi pembelajaran siswa.¹³ Uraian di atas merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa.

¹³Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2010), 54-71.

C. Kerangka Berpikir



Bagan II.1 Kerangka Berpikir

D. Penelitian Terdahulu

Dalam skripsi Dian Cahya Ningrum yang berjudul "penerapan model *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 kota Gajah Lampung Tengah". Skripsi tersebut diterbitkan oleh Institut Agama

Islam Negeri (IAIN), Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Pada Tahun 2020.

Penelitian terdahulu menunjukkan perbedaan dan persamaan dengan peneliti sekarang yakni peneliti terdahulu dengan peneliti sekarang menggunakan *Role playing*, peneliti terdahulu lebih fokus kepeningkatan hasil belajar sedangkan peneliti sekarang fokus peningkatan keaktifan.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam Penelitian ini adalah jika model pembelajaran *Role Playing* diterapkan maka dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran PAK di SMP Kristen Dende'.

