

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Bermain peran (*role play*) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat mereka senang belajar. Metode pembelajaran ini juga memiliki nilai tambah, yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan dalam bekerja sama hingga berhasil, sehingga akan menimbulkan kesan.<sup>1</sup>

Bermain peran (*role play*) adalah metode pembelajaran sebagai bagian simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.<sup>2</sup>

Menurut hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli, sebagaimana diungkapkan oleh Mulyasa, menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan siswa.

---

<sup>1</sup> Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 94.

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2010), hlm. 161.

Sebagai sebuah metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi, metode ini berusaha membantu siswa menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Melalui metode ini, para siswa diajak untuk memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapi dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, metode ini memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi siswa.

Ada tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai metode pembelajaran adalah kualitas pemeranan, analisis dalam diskusi, dan pandangan siswa dalam peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan siswa.<sup>3</sup>

Metode pembelajaran memiliki ragam yang banyak, namun tidak semua metode dapat diterapkan pada setiap materi, sehingga diperlukan cara untuk memilihnya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Di samping itu, pemilihan metode pembelajaran yang akan diterapkan perlu disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik siswa serta situasi dan kondisi tempat pembelajaran akan berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas guru dalam memilih metode pembelajaran yang ada sehingga pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Andi, *Pengembangan...*, hlm. 94.

<sup>4</sup> Samianto, *Ayo Praktik PTK*, (Semarang: RaSAIL,2010), hlm. 30.

Pembelajaran terkait dengan bagaimana membelajarkan siswa atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan dorongan oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan siswa. Oleh karena itu pembelajaran berupaya menjabarkan nilai-nilai yang terkandung dalam kurikulum dengan menganalisa tujuan pembelajaran dan karakteristik isi bidang studi pendidikan agama yang terkandung dalam kurikulum. Selanjutnya dilakukan kegiatan untuk memilih, menerapkan dan mengembangkan cara-cara (metode dan strategi pembelajaran) yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan kondisi yang ada agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup>

Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran, metode pembelajaran berfungsi sebagai 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. Banyak dijumpai dalam proses pembelajaran guru kaku dengan mempergunakan satu atau dua metode, menterjemahkan metode itu secara sempit dan menerapkan metode di kelas dengan metode yang ia baca, metode pembelajaran merupakan cara untuk menyampaikan, menyajikan, memberi latihan dan memberi contoh pelajaran kepada siswa, dan siswa mudah menyerap materi

---

<sup>5</sup> Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: RaSAIL, 2011), hlm. 10.

yang disampaikan oleh guru secara sempurna dengan mempergunakan metode yang dikembangkan dengan dasar pengalamannya, metode-metode dapat dipergunakan secara variatif, dalam artian kata-katanya tidak boleh monoton dalam suatu metode.<sup>6</sup>

Metode yang dipilih oleh pendidik tidak boleh bertentangan dengan tujuan pembelajaran. Metode harus mendukung kemana kegiatan interaksi edukatif berporos guna mencapai tujuan. Tujuan pembelajaran adalah mengembangkan kemampuan anak secara individu agar bisa menyelesaikan segala permasalahan yang dihadapinya. Dipilihnya beberapa metode tertentu dalam suatu pembelajaran bertujuan untuk memberi jalan atau cara sebaik mungkin bagi pelaksanaan dan kesuksesan operasional pembelajaran. Sedangkan dalam konteks lain, metode merupakan sarana untuk menemukan, menguji, dan menyusun data yang diperlukan bagi pengembangan disiplin suatu ilmu. Dalam hal ini metode bertujuan untuk lebih memudahkan proses pembelajaran sehingga apa yang telah direncanakan bisa diraih sebaik dan semudah mungkin.

Metode bertujuan mengantarkan sebuah pembelajaran ke arah tujuan tertentu yang ideal dengan tepat dan cepat sesuai yang diinginkan. Karenanya terdapat prinsip yang umum dalam memfungsikan metode, yaitu prinsip agar dapat dilaksanakan dalam suasana menyenangkan, menggembirakan penuh dorongan dan motivasi sehingga materi pembelajaran itu menjadi lebih mudah untuk

---

<sup>6</sup> Syamsul Ma'arif, *Guru Profesional Harapan dan kenyataan*, (Semarang: Needs Press, 2012), hlm. 17.

diterima siswa. Metode sangat berfungsi dalam menyampaikan materi yang berkenaan dengan dimensi afektif dan psikomotorik, dan ada materi yang berkenaan dengan dimensi afektif, yang kesemuanya itu menghendaki pendekatan metode yang berbeda-beda.

Proses pembelajaran yang baik hendaknya menggunakan metode secara bergantian atau saling bahu membahu satu sama lain sesuai dengan situasi dan kondisi. Masing-masing metode ada kelebihan dan kelemahannya. Tugas guru adalah memilih metode yang tepat untuk menciptakan suatu iklim pembelajaran yang kondusif. Ketepatan penggunaan metode tersebut sangat bergantung pada tujuan pembelajaran. Ditinjau dari segi penerapannya, metode-metode pembelajaran ada yang tepat digunakan untuk siswa dalam jumlah besar dan ada yang digunakan dalam jumlah yang kecil. Ada yang tepat digunakan di dalam kelas atau di luar kelas.<sup>7</sup>

Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari dua sisi yang sama pentingnya, yakni sisi proses dan sisi hasil belajar. Proses belajar berkaitan dengan pola perilaku siswa dalam mempelajari bahan pelajaran, sedangkan hasil belajar berkaitan dengan perubahan perilaku yang diperoleh sebagai pengaruh dari proses belajar. Hasil belajar merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan proses belajar. Dengan kata lain, bagaimana seharusnya siswa belajar, akan sangat ditentukan oleh apa hasil yang ingin diperoleh siswa. Manakala kriteria keberhasilan belajar siswa diukur dari seberapa banyak materi pelajaran dapat dikuasai siswa, akan berbeda proses belajar yang

---

<sup>7</sup> Ismail SM, *Strategi...*, hlm. 17.

dilakukan dengan kriteria keberhasilan ditentukan oleh sejauh mana siswa dapat memanfaatkan potensi otaknya untuk memecahkan suatu persoalan.

Proses pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu sistem. Dengan demikian, keberhasilannya dapat ditentukan oleh berbagai komponen yang membentuk sistem itu sendiri. Apabila dipetakan banyak komponen yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar dari mulai komponen yang datang dari dalam yang secara langsung berkaitan dengan proses pembelajaran, sampai pada komponen luar yang tidak langsung berkaitan dengan proses pembelajaran. Di antara sekian banyak komponen yang berpengaruh itu, komponen guru merupakan ujung tombak yang secara langsung berhubungan dengan siswa sebagai objek dan subjek belajar. Oleh karena itu, berkualitas atau tidaknya proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan dan perilaku guru dalam pengelolaan pembelajaran. Dengan kata lain, guru merupakan faktor penting yang dapat menentukan kualitas pembelajaran.<sup>8</sup>

Selama melaksanakan pembelajaran tentu tidak pernah terhindar dari berbagai masalah, baik masalah yang terkait dengan pengelolaan kelas, media atau sarana pembelajaran, pemilihan metode atau strategi pembelajaran, maupun hal-hal yang bersifat instruksional lainnya.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan kelas*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm. 2.

<sup>9</sup> Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK itu Mudah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 16.

Proses pembelajaran bertumpu pada prinsip bahwa individu yang belajar hanya akan sampai pada perolehan hasil belajar, mulai keterampilan, pengembangan penalaran, pembentukan sikap sampai pada penemuan diri sendiri, apabila ia mengalami sendiri dalam proses perolehan hasil belajar tersebut.<sup>10</sup>

Proses pembelajaran sering kali terlihat monoton, guru banyak menggunakan metode-metode klasikal seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga siswa cenderung pasif saat proses belajar mengajar berlangsung. Terdapat banyak metode pembelajaran yang bisa digunakan guru untuk menyiasati agar siswa aktif saat mengikuti proses pembelajaran, selain itu guru harus memperhatikan keselarasan metode dengan materi yang akan di ajarkan. Hal ini akan menghindari kerancuan saat proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran seperti ini yang dibutuhkan siswa sehingga mereka merasa nyaman dengan proses pembelajaran dan mereka merasa antusias saat mengikuti proses pembelajaran di kelas. Begitu juga dengan proses pembelajaran di kelas IV mata pelajaran PKn di MI Al Khoiriyyah 01 Semarang, proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode-metode klasikal dan masih bersifat *teacher centered*, siswa pasif dalam proses pembelajaran karena diberi sedikit ruang untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dilihat dari nilai rata-rata masih di bawah KKM 70.

---

<sup>10</sup> Umar Tirtarahardja dan S. L. La Sulo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 50.

Salah satu cara yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran PKn di kelas IV MI Al Khoiriyyah 01 Semarang adalah menggunakan metode *Role Play*. Metode *role play* (bermain peran) merupakan pembelajaran yang melatih siswa untuk menghayati peran yang sedang dimainkannya, siswa juga dilatih untuk merasakan peran yang sedang dimainkannya, misalkan seorang siswa sedang memainkan peran menjadi orang baik maka siswa menjadi tahu perilaku yang mencerminkan tingkah laku baik itu seperti apa. Di MI Al Khoiriyyah 01 Semarang untuk kelas IV terdiri dari tiga kelas yaitu kelas IV A, IV B, dan IV C. Peneliti akan melakukan penelitian pada kelas IV A dengan jumlah 17 siswa yang terdiri dari 8 laki-laki dan 9 perempuan.

Dalam mendesain pembelajaran, seorang guru harus kreatif saat mengatur ruang kelas sehingga menimbulkan kesan nyaman bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Terdapat banyak jenis *setting* kelas, diantaranya *setting* kelas formasi huruf U, formasi *setting* kelas ini dapat dijadikan alternatif dalam mendesain ruang kelas sehingga dapat menimbulkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Play*) Berbantu *Setting* Kelas Formasi Huruf U Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Materi Pokok Sistem Pemerintahan Pusat Di Kelas IV MI Al Khoiriyyah 01 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”



## **B. Rumusan masalah**

“Apakah penerapan metode bermain peran (*role play*) berbantu *setting* kelas formasi huruf U dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn materi sistem pemerintahan pusat di kelas IV MI Al Khoiriyyah 01 Semarang tahun ajaran 2015/2016 ?”

## **C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian**

### 1. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*) berbantu *setting* kelas formasi huruf U pada mata pelajaran PKn materi pokok sistem pemerintahan pusat di kelas IV MI Al Khoiriyyah 01 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016.

### 2. Manfaat Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pihak-pihak lain yang terkait. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Secara Teoritis

- 1) Memberikan pandangan kepada pendidik (guru), bahwa metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar tidak hanya menggunakan metode yang monoton, tapi juga bisa menggunakan metode-metode yang lain, seperti metode bermain peran (*role play*), khususnya dalam pelajaran PKn dengan materi sistem pemerintahan pusat.

- 2) Memberikan masukan kepada pendidik untuk membuat kondisi kelas lebih menyenangkan dengan mengganti formasi meja dan kursi dengan formasi huruf U.
- 3) Memberikan masukan kepada pendidik (guru) untuk lebih kreatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas pada mata pelajaran PKn materi sistem pemerintahan pusat dengan menggunakan metode bermain peran (*role play*) guna meningkatkan prestasi belajar yang lebih baik.

b. Secara Praktis

1) Bagi Siswa

Membiasakan siswa untuk bekerja sama dan aktif dalam proses pembelajaran dan menumbuhkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn materi pokok sistem pemerintahan pusat.

2) Bagi Guru

Manfaat yang diambil dari penelitian ini memberi masukan kepada guru di MI Al Khoiriyyah 01 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016 untuk menggunakan metode bermain peran (*role play*) sebagai alternatif metode pada mata pelajaran PKn materi pokok sistem pemerintahan pusat.

3) Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah adalah dapat mengembangkan metode yang sesuai pada mata pelajaran PKn materi pokok sistem pemerintahan pusat dan *mensetting* kelas supaya lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran.