

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku individu atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.¹ Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk menjadi generasi yang berkualitas untuk kepentingan masa depan, bagi orang tua, lingkungan sekolah dan masyarakat serta bangsa pemenuhan akan pendidikan menjadi kebutuhan pokok.²

Pendidikan juga merupakan usaha perencanaan untuk mewujudkan proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi siswa secara aktif dan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dan strategi juga untuk menciptakan peserta didik yang berprestasi dan berwawasan luas, dengan demikian disamping itu juga guru harus mampu menjadi contoh teladan untuk peserta didik.³

Pembelajaran berkualitas tidak hanya ditentukan oleh penerapan kurikulum yang ada disekolah, fasilitas yang ada, kepribadian guru yang peduli terhadap siswa, wawasan pengetahuan guru yang begitu luas tentang semua aspek bidang.

¹ Damsar, *Pengantar Sosiologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 8

² Syafaruddin Anzizham, *Sistem Pengambilan Keputusan Pendidikan*, (Jakarta: PT. Grafindo anggota Ikapi, 2004), hlm. 1

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006). hlm. 98

Melainkan pembelajaran yang berkualitas guru harus dapat bisa menguasai kelas dan menguasai materi yang akan dipelajari, sehingga siswa senang, mudah memahami pengetahuan yang didapatkan dan tidak membuat siswa bosan akan pelajaran yang guru sampaikan.

Guru dalam proses belajar mengajar merupakan orang yang memberikan pelajaran dan berwenang serta bertanggung jawab terhadap pendidikan, baik secara individual maupun secara klasikal, baik disekolah maupun di luar sekolah. Guru membantu peserta didik yang sedang berkembang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahuinya, dan juga membantu kompetensi, serta memahami materi standar yang dipelajari peserta didik. Oleh karenanya, kegiatan belajar merupakan aktifitas yang hidup, syarat nilai dan memiliki tujuan.⁴

Masalah emosional dapat dialami siswa atau peserta didik kapan saja. Masalah emosional pada siswa sangat dapat mengganggu proses pembelajaran yang dilakukan, salah satunya keaktifan dalam belajar. Adapun gejala-gejala yang sering peserta didik alami ketika belajar yang cenderung tidak aktif yaitu tidak memberi respon ketika guru memberi pertanyaan meskipun pertanyaan itu mudah, siswa tidak memiliki keberanian untuk tampil di depan kelas, tidak berani untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Siswa yang kurang aktif dalam belajar cenderung melakukan hal-hal yang menghambat belajarnya mereka sendiri. Seperti pura-pura membuka buku, meletakkan wajah di meja sehingga sampai ketiduran dan sebagainya. Masih banyak kurangnya pemahaman dan keaktifan siswa dalam menangkap pembelajaran yang sudah diajarkan oleh guru, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru.

⁴ Hamzah & Nina Lamatenggo, *Tugas Guru dalam Pembelajaran Aspek yang Mempengaruhi*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016), hlm. 4

Untuk mewujudkan peserta didik secara aktif, keberadaan metode dalam belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar siswa karena kegiatan pembelajaran bagi anak usia sekolah dasar mempunyai arti dari tujuan tersendiri hal ini berkaitan dengan ciri-ciri dan karakteristik anak yang bersangkutan. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran hendaknya dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan siswa dalam memahami pembelajaran yang sudah diajarkan.

Dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya keaktifan siswa, karena dalam pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya peserta didik terlibat secara aktif, baik secara fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran tersebut. Untuk menarik perhatian siswa dalam proses belajar, perlu adanya strategi, media, pendekatan dan metode pembelajaran. Metode yang digunakan dapat berupa metode role playing (bermain peran) untuk meningkatkan pengetahuan dan keaktifan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Metode role playing (bermain peran) merupakan sebuah proses belajar melalui bermain sambil belajar yang dapat mengembangkan pemahaman. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikasi, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui peranan ini yang ia dapatkan dari permainan itu peserta didik akan mampu menambah keaktifan belajar, memperoleh pengetahuan dan mendapatkan informasi-informasi yang luas. Bermain peran menyediakan kondisi yang dapat menghilangkan rasa takut atau cemas pada saat pembelajaran dimulai, karena dalam permainan ini individu dapat mengekspresikan dirinya secara bebas tanpa rasa takut. Biasanya siswa malu untuk mengemukakan pendapat, memecahkan masalah dengan adanya

metode ini siswa mampu menangkap pengetahuan yang telah diajarkan dan bebas berimajinasi sesuai peran yang ia dapatkan inilah yang disebut belajar sambil bermain.

Menurut Sudjana (dalam buku Istarani) mengatakan bahwa, "bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan status dan fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata."⁵ Penggunaan metode ini dapat membuat siswa berperan lebih aktif karena melakukan kerja sama dengan teman-temannya untuk mengekspresikan langsung nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran dirancang semenarik mungkin yang membuat peserta didik tidak bosan dan lebih mudah memahami materi kewajiban dan hakku dengan perasaan senang. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa pada pembelajaran tema 4 subtema 1 materi kewajiban dan hakku khususnya, sehingga dapat berpengaruh pula terhadap keaktifan belajar siswa.

Melalui mata pelajaran ini diprogramkan materi-materi yang bersifat pembekalan bagaimana mendidik, mengajar dan melatih peserta didik agar menjadi warga negara yang baik, berperilaku baik, berbudi pekerti. Oleh karena itu Pendidikan Kewarganegaraan dikatakan juga sebagai pendidikan nilai, norma, moral, sikap dan perilaku yang pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan, pemahaman, sikap, dan penghayatan serta pengamalan nilai-nilai budi pekerti, serta nilai karakter bangsa.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik melakukan observasi ke salah satu MI di Kota Palembang, yaitu MI Azizan Palembang Kelas III untuk

⁵ Istarani, 2012, *58 Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada), hlm. 70

melihat gambaran umum kondisi perkembangan kegiatan yang telah terjadi. Diketahui banyak faktor yang mempengaruhi terjadinya proses belajar mengajar seperti kurangnya keaktifan siswa dalam belajar, pengelolaan kelas serta proses mengajar guru kurang menerapkan metode, pembelajaran terhadap siswa sehingga siswa merasa bosan dan kurang memahami pengetahuan yang telah diajarkan.

Oleh karena itu dilihat dari latar belakang masalah diatas, maka penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian di MI Azizan Palembang dengan menyusun skripsi yang berjudul *“Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pelajaran Tema 4 Subtema 1 Kewajiban dan Hakku Kelas III MI Azizan Palembang”*

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah ini bertujuan untuk menemukan berbagai permasalahan yang mungkin muncul dari pokok masalah yang dibahas oleh peneliti :

1. Belum terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru.
2. Masih sulitnya siswa dalam menyampaikan pendapat atau menyelesaikan masalah karena kurangnya berbicara siswa dengan baik dan aktif.
3. Siswa cenderung bosan dengan yang diajarkan guru dalam pembelajaran khususnya pada tema 4 subtema 1 materi kewajiban dan hakku di rumah.
4. Siswa kurang memahami pembelajaran yang diajarkan.
5. Guru jarang menggunakan metode pembelajaran dalam proses belajar
6. Pemilihan metode pembelajaran yang kurang tepat masih sering dilakukan oleh guru, akhirnya tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal.

C. Batasan Masalah

Setelah diidentifikasi sebagai masalah yang akan diteliti maka perlu adanya pembatasan masalah, agar memudahkan penelitian dan untuk menghindari kekeliruan dalam penulisan dan pengkajian, maka penulis membatasi masalah penelitian yang akan dikaji yaitu tentang :

1. Penerapan metode *role playing* dalam pembelajaran.
2. Pokok bahasan yang diambil dalam penelitian ini pada pembelajaran tema 4 subtema 1 tentang Kewajiban dan Hakku di Rumah.
3. Objek yang diteliti adalah siswa kelas III MI Azizan Palembang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang masalah diatas, maka ditentukan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana penerapan metode *Role Playing* terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran tema 4 subtema 1 materi kewajiban dan hakku di rumah kelas III MI Azizan Palembang ?
2. Bagaimana keaktifan belajar siswa dengan menerapkan metode *Role Playing* pada pelajaran tema 4 subtema 1 materi kewajiban dan hakku di rumah kelas III MI Azizan Palembang ?
3. Apakah terdapat pengaruh antara metode *Role Playing* terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran tema 4 subtema 1 materi kewajiban dan hakku di rumah kelas III MI Azizan Palembang ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan metode Role Playing terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran tema 4 subtema 1 materi kewajiban dan hakku di rumah kelas III MI Azizan Palembang.
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dalam diterapkan metode role playing pada pelajaran tema 4 subtema 1 materi kewajiban dan hakku di rumah kelas III MI Azizan Palembang.
3. Untuk mengetahui pengaruh antara metode *Role Playing* terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran tema 4 subtema 1 materi kewajiban dan hakku di rumah kelas III MI Azizan Palembang.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan tentang penerapan metode role playing terhadap keaktifan belajar siswa yang menjadi faktor utama pembentukan pengetahuan peserta didik dalam materi kewajiban dan hakku di rumah dan untuk meningkatkan pemahaman siswa belajar dengan pengetahuan yang telah diberikan oleh guru, untuk mengembangkan keaktifan, minat dan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam menambah pengalaman tersendiri, dimana siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal perasaan sendiri dan perasaan orang lain, siswa dapat aktif dalam kelas dan memahami mata pelajaran tema 4 subtema 1 kewajiban dan hakku di rumah.

b. Bagi Guru

Sebagai informasi serta bahan masukan guna menerapkan pengetahuan yang diajarkan kepada siswa yang lebih baik terutama yang menyangkut masalah keaktifan belajar terhadap siswanya guna mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan metode, strategi, pendekatan dan media di sekolah. Selain itu melalui penelitian ini, diharapkan sekolah memperoleh informasi yang konkrit obyektif dan proses pendidikan yang telah dilaksanakan dan rancangan pelaksanaannya.

d. Bagi Penulis

Guna menambah wawasan serta pengalaman mengenai penelitian dan sebagai sarana untuk memperluas informasi juga pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan dengan kenyataan yang ada di lapangan.

G. Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah proses melakukan penyelidikan, penelaahan terhadap satu tulisan, karangan, buku mengenai suatu bidang tertentu ataupun topic gejala dan kejadian.⁶ Penelitian analisis dalam penerapan metode role playing telah banyak dikaji dan dilakukan. Berikut hasil penelitian tentang penerapan metode role playing untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang dapat dijadikan kajian dalam penelitian :

Pertama, Khoirun Ni'mah dalam skripsinya, "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri" Peneliti ini membahas mengenai penerapan metode role playing, keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian Khoirun dengan penelitian ini yaitu :

Dari penelitian yang disusun oleh Khoirun diketahui bahwa terdapat persamaan penelitian terletak pada pembahasan penerapan metode role playing untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dan perbedaan penelitian ini terletak pada penelitian Khoirun pada materi sejarah di kelas X SMA, sedangkan penelitian saya teliti adalah pembelajaran Pkn di kelas III SD/MI.⁷

Kedua, Dwi Novita Sari dalam skripsinya "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas IV SDN 2 Kesumadadi" Peneliti ini membahas mengenai penerapan model pembelajaran role playing, meningkatkan motivasi dan hasil

⁶ Saipun Annur, *Metodologi Penelitian Pendidikan Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2005) hlm. 69

⁷ Khoirun Ni'mah, *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri*, (Palembang : Google Online, 2020)

belajar pada mata pelajaran Pkn. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian Dwi dengan saya yaitu :

Dari penelitian yang disusun oleh Dwi diketahui bahwa terdapat persamaan penelitian terletak pada penerapan model pembelajaran role playing dan pada pembelajaran Pkn dan perbedaan penelitian ini terletak pada penelitian Dwi terletak pada meningkatkan motivasi dan hasil belajar, sedangkan saya meningkatkan keaktifan belajar siswa dan juga pada kelas penelitian Dwi untuk kelas IV SMP, sedangkan saya kelas III SD/MI.⁸

Ketiga, Nur Mustaqimah dalam skripsinya “Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Strategi Learning Contract Kelas V MI Ulumuddin Magelang” Penelitian ini membahas mengenai upaya peningkatan keaktifan belajar siswa pada pelajaran matematika, strategi learning contract di kelas V. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian Nur dengan saya yaitu :

Dari penelitian yang disusun oleh Nur diketahui bahwa terdapat persamaan penelitian terletak pada keaktifan belajar siswa, dan perbedaan penelitian terletak pada upaya sedangkan saya penerapan, dan penelitian nur strategi learning contract sedangkan saya metode role playing.⁹

Keempat, Lia Denty Merliansyah dalam skripsinya “Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Keaktifan Siswa Mata Pelajaran Pkn Madrasah Ibtidaiyah” Penelitian ini membahas mengenai keaktifan belajar pada pelajaran Pkn dengan

⁸ Dwi Novita Sari, *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas IV SDN 2 Kesumadadi*, (Palembang : Google Online, 2020)

⁹ Nur Mustaqimah *Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Strategi Learning Contract Kelas V MI Ulumuddin Magelang*, (Palembang, Google Online, 2020)

menggunakan metode tanya jawab. Adapun persamaan dan perbedaan penelitian Lia dengan saya, yaitu :

Dari penelitian yang disusun oleh Lia diketahui bahwa terdapat persamaan penelitian terletak pada keaktifan siswa dan perbedaan penelitian ini terletak pada penggunaan metode ia menggunakan metode tanya jawab.¹⁰

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, dapat dipahami bahwa kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang ada sama-sama meneliti tentang Penerapan Metode *Role Playing* sedangkan perbedaannya penulis menekankan kepada motivasi belajar. Dari perbedaan itulah yang mendorong peneliti untuk meneliti tentang. “Pengaruh Penerapan Metode Role Playing Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pelajaran Tema 4 Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah Kelas III MI Azizan Palembang”.

H. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan uraian singkat tentang teori yang dipakai dalam menjawab pertanyaan penelitian.¹¹

1. Metode Role Playing

Role Playing (bermain peran) yaitu salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Sebuah proses belajar melalui bermain peran yang dapat mengembangkan pemahaman, dan identifikasi terhadap nilai. Siswa dalam

¹⁰ Lia Denty Merliansyah, *Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Keaktifan Siswa Mata Pelajaran Pkn Madrasah Ibtidaiyah*” Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, (Palembang : Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan Universitas Raden Fatah Palembang, 2018)

¹¹ Yulanita, “*Pengaruh Penerapan Model Tersarang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Pelajaran IPA Terpadu di Madrasah Ibtidaiyah Nahriyah Tanjung Batu*”, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, (Palembang: Skripsi Fakultas Tarbiyah dan UIN Raden Fatah, 2014)

bermain peran menempatkan diri pada posisi orang lain, apabila ia memenghayati peran itu, ia akan memahami tidak saja apa yang telah dilakukan orang tersebut.¹²

2. Keaktifan Belajar

Siswa aktif adalah siswa yang terlibat secara intelektual dan emosional dalam kegiatan belajar, yang terlibat secara fisik, psikis, intelektual maupun emosional yang membentuk proses mengkomparasikan materi pembelajaran yang di terima. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran.¹³

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa atau keaktifan belajar siswa selalu terjadi dalam setiap pengajaran. Perbedaan terletak dalam kadar keaktifan belajar yang rentangnya mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi.

Adapun indikator yang dicapai peserta didik dalam keaktifan belajar dalam menerapkan metode role playing, diantaranya :

- a. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru mengenai scenario pelajaran Pkn materi kewajiban dan hakku.
- b. Kerjasamanya dalam kelompok yang telah dipilih oleh guru.
- c. Kemampuan siswa mengemukakan pendapat dalam kelompok.
- d. Memberi kesempatan berpendapat kepada teman dalam kelompok.
- e. Mendengarkan dengan baik ketika teman berbicara.
- f. Memberi gagasan yang cermelang.
- g. Saling membantu dan menyelesaikan masalah.

¹² Hamzah. B. Uno, Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif, (Jakarta: PT. Bumi Aksara), hlm. 25

¹³ Aman Kusna Nugraha, *Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar IPA Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup*. Jurnal Konvergensi, Edisi 29/Volume VI (Juli 2019), hlm. 9

3. Hubungan Metode Role Playing Dengan Keaktifan Belajar Siswa

Untuk mewujudkan peserta didik secara aktif, keberadaan metode dalam belajar sangat berpengaruh dalam proses belajar siswa karena kegiatan pembelajaran bagi anak usia sekolah dasar mempunyai arti dari tujuan tersendiri hal ini berkaitan dengan ciri-ciri dan karakteristik anak yang bersangkutan.

Rendahnya keaktifan belajar siswa mengikuti pelajaran di kelas, banyak disebabkan berbagai faktor antara lain, kondisi kelas yang kurang mendukung, metode pembelajaran kurang menarik, media pembelajaran kurang sesuai dengan materi yang diberikan, dan masih banyak faktor lain yang menjadikan buruknya proses pembelajaran di kelas, sehingga siswa dalam belajar kurang nyaman.¹⁴

Dengan melalui penerapan metode role playing siswa yang kurang aktif dalam belajar akan menjadi aktif dalam berinteraksi, nyaman dalam belajar serta memperoleh pengalaman untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. Karena, metode role playing merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia terutama menyangkut kehidupan peserta didik.

Jadi, dapat disimpulkan dalam menerapkan metode role playing untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa ada hubungannya dengan menerapkan metode tersebut kita memperoleh banyak hal. Untuk meningkatkan keaktifan, pemahaman dan pengetahuan belajar peserta didik.

¹⁴ Sinar, M.Ag, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hlm. 1-2

4. Deskripsi Pelajaran Tema 4 Subtema 1 Kewajiban dan Hakku di Rumah.

Pada pembelajaran Kewajiban dan Hakku termasuk dalam pendidikan kewarganegaraan (Pkn) merupakan mata pelajaran yang strategis dalam menyiapkan peserta didik sebagai anak bangsa yang baik di masa akan datang. Melalui mata pelajaran ini diprogramkan materi-materi yang bersifat pembekalan bagaimana mendidik, mengajar dan melatih peserta didik agar menjadi warga negara yang baik, berperilaku baik, berbudi pekerti.

Hak dan kewajiban yang dimaksud dalam Undang-Undang adalah hak dasar, terdiri dari hak hidup, hak tumbuh, hak berkembang, hak berpartisipasi. hak dan kewajiban merupakan hak dan kewajiban kita sebagai anak/peserta didik yang ada sejak lahir yang harus berjalan dengan ketentuannya berupa hak untuk hidup, berpendapat, sekolah dan kewajiban mematuhi peraturan yang ada di Indonesia dan juga orangtua berkewajiban memberikan perlindungan sesuai dengan kemampuannya.

Hak pada dasarnya adalah sesuatu yang harusnya bisa diterima atau nikmati, Hak itu berarti kita berhak menerima hal-hal yang menjadi hak kita dan kita tidak boleh melanggar hak orang lain, contoh hak anak yaitu :

1) Anak berhak mendapatkan kasih sayang, 2) Anak berhak mendapatkan perhatian, 3) Anak berhak mendapatkan pelajaran hidup, 4) Anak berhak mendapatkan perlindungan, 5) Anak berhak mendapatkan kebutuhan.

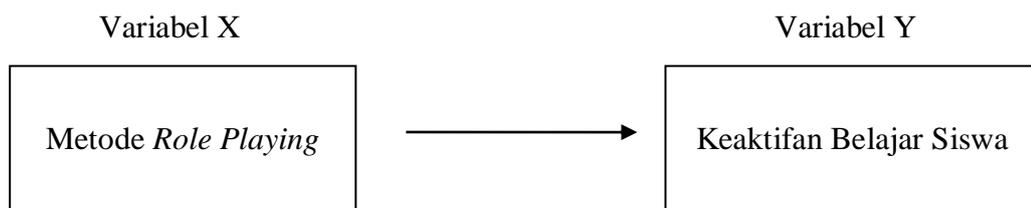
Sedangkan kewajiban ialah hal-hal yang wajib dilakukan sebagai anggota masyarakat, contoh kewajiban anak yaitu :

1) Anak wajib berbakti kepada kedua orang tua, 2) Anak wajib menghargai satu sama lain, 3) Anak wajib mandiri, 4) Anak wajib membersihkan rumah, 5) Anak wajib membahagiakan orang tua.

I. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.¹⁵

Dalam penelitian ini agar lebih jelas ada dua variabel yaitu X dan Y, agar lebih jelas ini dapat dilihat pada skema berikut ini :



Berikut definisi operasional masing-masing variabel :

1. Variabel X (Variabel Bebas)

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus, prediksi, antecedent*. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).¹⁶ Variabel bebas atau variabel X ini yaitu Metode *Role Playing*.

2. Variabel Y (Variabel Terikat)

Variabel Y (*varibel dependent*) sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi

¹⁵ S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), hlm. 105

¹⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif & R&D*, cet.ket-15 (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 61

atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.¹⁷ Variabel Y dalam penelitian ini adalah Kekatifan Belajar Siswa.

J. Defenisi Operasional.

Definisi operasional variabel adalah “definisi yang didasarkan atau sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati atau diobservasikan serta dapat diukur.¹⁸

1. Metode *Role Playing*

Metode *role playing* (bermain peran) adalah salah satu metode pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antarmanusia (*interpersonal relationship*), terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi kemampuan kerjasama, komunikasi, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Penggunaan metode ini dapat membuat siswa berperan lebih aktif karena melakukan kerjasama dengan teman-temannya untuk mengepresikan langsung nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran dirancang semenarik mungkin sehingga membuat siswa tidak bosan dan lebih mudah memahami materi dengan perasaan senaang dan bahagia.

2. Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar merupakan siswa mampu mengemukakan pendapatnya dengan aktif dan rasa ingin taunya tinggi dalam mengetahui pembelajaran secara intelektual dan emosional dalam kegiatan belajar, yang terlibat secara fisik, psikis, intelektual maupun emosional yang membentuk proses mengkomparasikan materi

¹⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantiatatif, Kualitatif & R&D*.....,hlm 63

¹⁸ S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, kualitatif & R&D*.....,hlm. 106

pembelajaran yang di terima. Keaktifan belajar siswa merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran.

K. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang perlu mendapatkan pengujian dalam penelitian. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_a = Terdapat pengaruh signifikan penerapan metode pembelajaran *Role Playing* terhadap keaktifan belajar siswa.

H_o = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *Role Playing* terhadap keaktifan belajar siswa.