

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN PPKn UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI MI IBNU 'AQIL BOGOR

Muhamad Riyad, Zakia Alawiyah  
Institut Ummul Quro Al-Islami Bogor  
[Muhamad.riyad@iuqibogor.ac.id](mailto:Muhamad.riyad@iuqibogor.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran *role playing*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan setelah peneliti melaksanakan dua siklus penelitian adalah minat belajar siswa kelas dua di MI Ibnu 'Aqil meningkat dan siswa-siswi menjadi bersemangat ketika proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, Role Playing, Minat belajar

### ABSTRACT

*This study aims to increase student learning interest in Civics subjects using the role playing learning model. The research method used is descriptive qualitative with a class action research design. The results of this study can be concluded that after the researchers carried out two research cycles, the second grade students' interest in learning at MI Ibnu 'Aqil increased and the students became enthusiastic when the learning process.*

**Keywords:** Learning Model, Role Playing, Interest in learning.

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dimana manusia akan dibimbing dan untuk membentuk jati dirinya agar menjadi pribadi yang lebih baik dan bermanfaat bagi negara dan agamanya. Seseorang akan mulai membangun kerangka hidupnya menjadi berkualitas berdasarkan ilmunya setelah pendidikannya dibimbing, diarahkan dan dibekali oleh teori yang cukup tentang bagaimana cara dia menjalankan hidupnya. Sebagaimana Allah SWT telah menciptakan manusia dengan keadaan yang sempurna, baik sempurna jasmani maupun rohani. Tugas dan tanggung jawab dari pribadi itu sendirilah untuk berusaha membentuk jati dirinya agar menjadi lebih baik dengan mencari ilmu pendidikan.

Realita yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas, terkadang kaku dan tidak menyenangkan. Hal ini dikarenakan para siswa dituntut untuk menguasai materi

pembelajaran dan proses belajar mengajarkan yang dilakukan di sekolah belum tentu menjamin para siswa memahami materi pelajaran tersebut. Maka dari itu, para guru atau pendidik memerlukan penerapan metode dan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa terutama dalam mata pelajaran PPKn yang merupakan mata pelajaran wajib disetiap jenjang pendidikan.

Keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran PPKn ini merupakan hal yang sangat penting dan merupakan modal utama bagi siswa agar dapat mencapai kompetensi mata pelajaran tersebut. Sehingga siswa dapat mengaplikasikan dan mengamalkan hal yang mereka pelajari di sekolah dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah, rumah maupun masyarakat.

Konsep pembelajaran menurut Corey adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subyek khusus dari pendidikan (Afandi, 2013: 15). Dalam kegiatan pembelajaran tentunya membutuhkan sebuah rencana yang harus disiapkan sebelumnya, agar kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan sistematis serta tujuan pembelajaran tersebut dapat terpenuhi. Rencana tersebut bisa kita sebut dengan kata model. Model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode bahan, media dan alat penilaian pembelajaran (Afandi, 2013: 16). Model pembelajaran merupakan suatu prosedur atau rencana yang terdiri atas strategi, teknik, metode, bahan atau media dan alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran beragam macamnya, sehingga para pendidik dapat menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan situasi yang terjadi di dalam kelas.

Salah satu model pembelajaran sosial yang inovatif dan melibatkan siswa langsung dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*interpersonal relationship*), terutama menyangkut kehidupan peserta didik. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerjasama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian (Khoirun, 2015: 16). Model pembelajaran *Role Playing* bertujuan membantu siswa dalam menemukan jati dirinya dan meningkatkan minat belajar siswa dengan menciptakan suasana belajar kooperatif dan menyenangkan. Terutama pada mata pelajaran PPKn ini.

Kata minat secara etimologi dari Bahasa Inggris yaitu "*Interest*" yang artinya kesukaan, perhatian (kecenderungan hati terhadap sesuatu) dan keinginan. Menurut Andi Achru Minat merupakan suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (Andi, 2019:207). Pemusatan perhatian dalam kegiatan pembelajaran tentu menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi semangat belajar pada siswa. Minat belajar pada siswa mengandung unsur kesenangan dan ketertarikan pada suatu hal. Ketertarikan siswa kepada materi yang disampaikan



menggunakan model pembelajaran *role playing* juga bisa dikategorikan bahwa siswa tersebut berminat dan tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Sedangkan minat menurut Witherington, minat merupakan suatu kesadaran seseorang terhadap suatu objek, seseorang, suatu soal atau juga situasi tertentu yang mengandung sangkut paut dengan dirinya atau dipandang ialah sebagai sesuatu yang sadar (Lailatul, 2012: 23). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar pada siswa sebagai berikut; (1) Motivasi dan cita-cita, (2) Keluarga, (3) Peranan Guru, (4) Sarana dan Prasarana, (5) Teman Pergaulan, dan (6) Media Massa (Andi, 2019: 211).

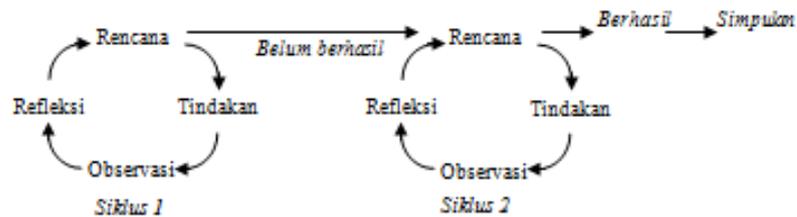
## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Definisi penelitian kualitatif menurut *Bogdan dan Taylor* mendefinisikan bahwa Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moeloeng, 2017: 4). Sedangkan menurut *Jane Richie*, Penelitian kualitatif adalah upaya menyajikan dunia social, dan perspektifnya di dalam dunia, dari segi konsep, perilaku, persepsi dan persoalan tentang manusia yang diteliti (Moeloeng, 2017: 6). Dari kajian tentang definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang terjadi pada manusia dengan menyajikannya dari segi konsep, perilaku, persepsi dan persoalan pada orang-orang yang diamati. Dalam penelitian ini desain penelitian yang digunakan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian Tindakan kelas merupakan penelitian tentang suatu penelitian tentang Tindakan dan cara guru untuk mengolah kelas dengan baik dan sesuai dengan perencanaan yang dibuat sebelumnya. PTK ini dapat membuat guru menjadi kritis tentang mengolah kelas dan memecahkan persoalan yang terjadi di dalam kelas, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi efektif. PTK juga bermanfaat untuk meningkatkan kinerja guru sehingga menjadi profesional dan menjadikan kelas menjadi kondusif.

Menurut Ebbut dalam Hopkins, Penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil tindakan-tindakan tersebut. Penelitian kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan kerja didalam sebuah kelas secara bersama (Zainal, 2009: 18). Desain PTK yang akan digunakan oleh peneliti adalah desain PTK model Keemis Mc Taggard yang terdiri atas 4 komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Untuk lebih jelasnya siklus PTK yang akan digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1**  
**Siklus Penelitian Keemis Mc Taggard**



Subjek pada penelitian ini adalah 24 siswa kelas 2A madrasah ibtidaiyah Ibnu 'Aqil Bogor dan guru kelas 2A yang mengampu mata pelajaran PPKn. Sumber data dalam penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas dan siswa kelas 2A. Deskripsi berupa kata-kata mengenai kegiatan pelaksanaan penelitian dan suasana kelas pada saat mengajarkan materi pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berdasarkan lembar observasi untuk guru dan siswa. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Pedoman Observasi, Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dalam bentuk cheklis. Dengan memperhatikan tingkah laku dan sikap siswa terhadap teman sebaya, benda yang ada dilingkungan sekitar, kejadian yang terjadi dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Tingkah laku dan sikap siswa dapat di catat oleh peneliti dengan mengisi cheklis pada lembar observasi. (2) Pedoman wawancara. Wawancara atau interview adalah usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi dengan mengajukan pertanyaan secara lisan dan mendapatkan jawaban secara lisan pula. Dalam penelitian ini wawancara yang dilakukan secara langsung dengan siswa kelas 2A MI Ibnu 'Aqil sebagai objek penelitian dan guru kelas 2A, karena dianggap sebagai pihak yang benar-benar mengetahui situasi dan kondisi dalam kelas serta bertanggung jawab terhadap siswa terlebih mengenai materi pembelajaran PPKn pengamalan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan (3) Dokumentasi. Pengumpulan data yang berupa dokumentasi adalah teks arsip MI Ibnu 'Aqil Bogor dan catatan lapangan. Selain itu pengumpulan data dokumentasi ini berupa foto yang berfungsi sebagai informasi visual mengenai MI Ibnu 'Aqil dan pelaksanaan mata pelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran *role playing*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Uraian berikut ini merupakan salah satu upaya peneliti untuk mendeskripsikan keberadaan objek penelitian dan mendeskripsikan hasil penelitian berupa paparan data yang telah dilaksanakan. Dari beberapa hal tersebut, kita akan mengetahui hasil dari penerapan model pembelajaran *role playing* di MI Ibnu 'Aqil ini mengenai peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan dalam beberapa tahap yaitu Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II. Pra siklus dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2021, Siklus I dilaksanakan pada tanggal 8 April 2021 dan Siklus II



dilaksanakan pada tanggal 9 April 2021. Pra siklus dilaksanakan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, Siklus I dan Siklus II dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran).

### **A. Pra Siklus**

Berdasarkan lembar observasi pada pra siklus dapat diketahui bahwa aspek pertama, siswa yang merasa senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran sebanyak 10 siswa. Pada aspek kedua, siswa yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran sebanyak 5 siswa. Pada aspek ketiga, siswa yang merasa tertarik pada kegiatan pembelajaran PPKn sebanyak 8 siswa. Pada aspek keempat siswa yang dengan baik memperhatikan guru ketika menjelaskan materi sebanyak 15 siswa. Untuk meningkatkan minat belajar siswa maka perlunya pengembangan inovasi dalam kegiatan pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran yang berbeda pada mata pelajaran PPKn ini. Serta menumbuhkan perasaan senang, ketertarikan, dan perhatian siswa dengan melibatkan siswa yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu peneliti mencoba penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 2A di MI Ibnu 'Aqil. Dalam hal ini terlihat bahwa rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab dan penugasan. Dengan begitu, peneliti dan guru kelas sepakat untuk melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Role Playing* untuk mata pelajaran PPKn di kelas 2A untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selanjutnya peneliti menyiapkan media dan strategi yang sudah di diskusikan sebelumnya dengan guru kelas untuk melaksanakan model pembelajaran *Role Playing* pada pertemuan selanjutnya yaitu pada tanggal 8 April 2021.

### **B. Siklus I**

Pada siklus pertama, peneliti melakukan satu kali pertemuan yaitu 2x35 menit sebagaimana yang tertera pada silabus yang sudah ditetapkan oleh sekolah. Untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn ini peneliti menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, dimana siswa bisa berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar di mata pelajaran PPKn sekaligus bisa mencontohkan secara langsung mengenai pengamalan nilai-nilai Pancasila yang bisa diterapkan di kehidupan sehari-hari. Sebelum pelaksanaan tersebut, perlunya beberapa perencanaan yang harus disiapkan sebagai berikut: (1) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebagaimana terlampir. (2) Menyiapkan pedoman observasi, pedoman wawancara dan alat dokumentasi untuk mengetahui kinerja siswa. (3) Menyiapkan naskah untuk siswa bermain peran dan alat pendukung kegiatan bermain peran. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 8 April 2021 dimulai pada pukul 07.30 sampai pukul 09.10 WIB. Pelaksanaan dilakukan selama 2x35 Menit.

Kegiatan siswa selama proses pembelajaran diamati oleh peneliti dengan memperhatikan 4 aspek sikap siswa yang menunjukkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dapat diketahui bahwa aspek pertama, siswa yang merasa senang



ketika mengikuti kegiatan pembelajaran sebanyak 20 siswa. Pada aspek kedua, siswa yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran role playing sebanyak 24 siswa. Pada aspek ketiga, siswa yang merasa tertarik pada kegiatan pembelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran *role playing* sebanyak 17 siswa. Dan pada aspek keempat, Siswa yang memperhatikan temannya ketika bermain peran sebanyak 18 Siswa.

Pada Siklus I ini dapat dilihat bahwa kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat. Kegiatan pembelajaran mata pelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran *Role Playing* ini mendapatkan respon yang baik dari para siswa. Siswa juga sangat antusias dan bersemangat pada saat kegiatan pembelajaran, hal ini terjadi karena kegiatan pembelajaran ini berbeda dari kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan oleh guru kelasnya. Siswa juga berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga menimbulkan perasaan senang dan bersemangat. Hal ini dikarenakan siswa dapat menggali potensi yang ada dalam dirinya sejak dini dan bisa belajar untuk lebih menghargai orang lain dengan cara bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari hasil observasi tersebut dapat diketahui bahwa pelaksanaan Siklus I ini sudah meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn, namun masih belum maksimal karena beberapa siswa yang menjadi penonton merasa tidak senang dan bosan pada saat kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran mata pelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran *Role Playing* di kelas 2A memang berjalan dengan baik, tetapi adanya beberapa kendala yang terjadi sehingga hasil dari penelitian siklus I ini belum maksimal. Hal ini terjadi karena beberapa kekurangan antara lain: (1) Siswa kurang yakin dengan kemampuannya sehingga ketika Latihan dan saat ampil bermain peran ragu-ragu untuk membaca dialognya. (2) Beberapa siswa yang tidak melakukan peran tidak fokus mendengarkan dan memperhatikan siswa yang sedang tampil. (3) Terbatasnya waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran, hal ini terjadi karena pembatasan waktu belajar tatap muka di MI Ibnu 'Aqil yang membatasi kegiatan pembelajaran tatap muka hanya boleh dilaksanakan yaitu hanya 2 jam. (4) Adanya beberapa siswa yang belum lancar dalam membaca, sehingga pada Siklus I ini siswa tersebut belum bisa diikuti sertakan dalam kegiatan tampil dalam bermain peran.

Hasil refleksi diatas sudah di diskusikan terlebih dahulu dengan guru kelasnya yaitu bu Nurhasanah dan berinisiatif tetap melaksanakan kegiatan pembelajaran mata pelajaran PPKn ini dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yang akan dilaksanakan pada Siklus II. Untuk mengatasi kekurangan dari penelitian siklus I ini, peneliti menentukan Langkah-langkah yang harus dilakukan pada saat pelaksanaan siklus II, antara lain: (1) Memberi penjelasan kembali kepada siswa mengenai model pembelajaran *Role Playing*. (2) Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih percaya diri untuk tampil dalam pembelajaran *Role Playing* ini. (3) Membagi siswa kedalam 3 kelompok dengan menyiapkan naskah yang berbeda dari siklus sebelumnya.

### C. Siklus II

Perencanaan yang dilakukan dalam penelitian ini seperti yang telah dilakukan di Siklus I. Pelaksanaan Siklus II ini dilakukan pada hari Jumat tanggal 9 April 2021 mulai dari pukul 07.30-09.10 WIB. Berdasarkan lembar hasil observasi dapat diketahui bahwa aspek



pertama, siswa yang merasa senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran sebanyak 22 siswa. Pada aspek kedua, siswa yang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran *role playing* sebanyak 24 siswa. Pada aspek ketiga, siswa yang merasa tertarik pada kegiatan pembelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran *role playing* sebanyak 20 siswa. Dan pada aspek keempat, Siswa yang memperhatikan temannya ketika bermain peran sebanyak 24 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn ini sudah meningkat dengan signifikan dan terlihat dari ekspresi serta antusias siswa pada saat kegiatan pembelajaran mata pelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran *Role Playing ini*.

Berdasarkan hasil analisis observasi aktivitas siswa dan guru pada siklus II, ada beberapa aspek yang sebelumnya di siklus I belum maksimal dan pada siklus II sudah menjadi kategori sangat baik, karena guru, peneliti dan siswa sudah berusaha secara maksimal dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sekaligus penelitian ini. Aktivitas guru secara keseluruhan sudah baik dan kegiatan berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah ada. Namun demikian demi mencapai tujuan yang terbaik, alangkah baiknya kegiatan pembelajaran seperti ini perlu ditingkatkan dan dipertahankan. Adapun Langkah-langkah perbaikan untuk proses pembelajaran selanjutnya diluar penelitian ini sebagai upaya perbaikan terhadap kelemahan yang ada adalah sebagai berikut: (1) Guru dapat memperhatikan hal-hal kecil terkait penguasaan materi dan penguasaan kondisi kelas. (2) Guru harus lebih baik dalam memotivasi siswa dan meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah mengumpulkan beberapa data yang dibutuhkan, baik dari hasil wawancara, observasi maupun dokumentasi. Aspek ini dapat diketahui dari peningkatan hasil observasi yang telah dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II. Sebagai berikut:

**Tabel Peningkatan Hasil Observasi**

Aspek Observasi	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Siswa merasa senang ketika KBM	10 siswa	20 siswa	22 siswa
Siswa berperan aktif ketika KBM	5 siswa	24 siswa	24 siswa
Siswa merasa tertarik pada KBM	8 siswa	17 siswa	20 siswa
Siswa memperhatikan temannya ketika bermain peran	15 siswa	18 siswa	24 siswa

Pada tabel tersebut dapat diketahui bahwa perasaan senang siswa ketika kegiatan belajar mengajar, peran aktif siswa ketika kegiatan belajar mengajar, ketertarikan siswa ketika kegiatan belajar mengajar dan perhatian siswa ketika kegiatan belajar adalah meningkat pesat dari mulai pra siklus sampai siklus ke 2. Hal ini menandakan bahwa kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran *role playing* ini meningkatkan semangat belajar dan minat belajar siswa. Hasil dari observasi awal, penelitian Pra Siklus, Siklus I sampai Siklus II dan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn mengalami peningkatan pada setelah melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *role playing*. Siswa dan guru mata pelajaran juga lebih menyukai model pembelajaran *role playing* ini



karena menyenangkan, seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif dan juga bisa mengambil pesan-pesan yang disampaikan melalui pendalaman karakter dalam bermain peran.

Peneliti menyatakan bahwa penelitian penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan minat belajar siswa di MI Ibnu 'Aqil sudah berhasil dengan hasil yang sangat memuaskan dan penelitian ini dihentikan hanya sampai siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* ini berhasil dan kegiatan pembelajaran bisa efektif serta meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn yang cenderung membosankan. Selain itu, hasil wawancara juga membuktikan bahwa model pembelajaran ini menyenangkan dan membuat siswa tidak merasa sedang belajar.

Seperti yang dilakukan oleh para peneliti lain yang meneliti model pembelajaran *role playing*, bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* ini berhasil dan signifikan. Kesuksesan Tindakan ataupun usaha tidak luput dari kekurangan dan kelebihan. Hal ini dirasakan oleh peneliti selama melakukan penelitian dan menerapkan model pembelajaran *role playing* ini. Faktor pendukung sebagai upaya peningkatan minat belajar siswa: (1) Kerjasama yang baik antara Yayasan, kepala madrasah, guru dan peneliti. (2) Keterbukaan antar guru di MI Ibnu'Aqil. (3) Kekompakan dan semangat belajar siswa kelas 2A MI Ibnu 'Aqil. (4) Sarana dan Prasarana yang mendukung. Faktor penghambat peningkatan minat belajar siswa: (1) Jam pelajaran yang terbatas karena adanya wabah Virus Corona yang belum mereda, sehingga membuat jam sekolah tatap muka siswa dibatasi. (2) Ada beberapa siswa kelas 2A yang masih belum bisa membaca dengan lancar, sehingga menghambat proses pembelajaran membaca. (3) Ruang kelas yang terbatas sehingga ruang gerak siswa dan guru terbatas.

## SIMPULAN

Proses perencanaan tindakan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PPKn di MI Ibnu 'Aqil dengan materi pengamalan nilai-nilai Pancasila yang bisa diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Langkah awal penelitian adalah menentukan tempat dan kelas yang akan diteliti, mengetahui masalah atau kendala yang terjadi di tempat tersebut, menetapkan materi pembelajaran, membuat rencana pelaksanaan kegiatan, menyiapkan lembar observasi dan menyiapkan pedoman wawancara serta alat dokumentasi.

Proses pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan minat belajar siswa berjalan dengan lancar sebagaimana yang telah direncanakan. Kegiatan tersebut menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi peneliti, guru maupun siswa. Dan juga bisa menjadi pembelajaran bagi siswa mengenai pembelajaran yang menarik dan asik.

Hasil penelitian dilakukan sesuai dengan lembar observasi dan pedoman wawancara. Penelitian penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan minat belajar siswa di MI Ibnu 'Aqil sudah berhasil dengan hasil yang sangat memuaskan dan penelitian ini dihentikan hanya sampai siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* ini berhasil dan kegiatan pembelajaran bisa efektif



serta meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn yang cenderung membosankan. Selain itu, hasil wawancara juga membuktikan bahwa model pembelajaran ini menyenangkan dan membuat siswa tidak merasa sedang belajar.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, saran yang dianjurkan oleh peneliti sebagai bentuk tindak lanjut terkait penelitian yang telah dilakukan sebagai berikut; (1) Bagi pihak sekolah harus lebih memperhatikan kualitas dan pengalaman guru yang mengajar di MI Ibnu 'Aqil serta memberi dukungan kepada para guru untuk melanjutkan studi ke jenjang yang lebih tinggi dan sesuai dengan jenjang yang di ampunya. Dan (2) Bagi peneliti, peneliti harus lebih paham dan bisa membantu guru dalam memecahkan masalah yang terjadi di lingkungan sekolah terutama dalam segi pembelajaran di kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Evi Chamalah, dan Oktarina Puspita Wardani. 2013. *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: Sultan Agung Press.
- Aribowo, Andi P., 2018. "Penerapan Model Role Playing Pada Mata Pelajaran PKN Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Guwo 03 Pati". Skripsi: Universitas Muria Kudus.
- Ari Yanto, 2015. *Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. Jurnal Cakrawala Pendas, Volume 1 No.1, Januari.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Fatmawati, S. 2015. *Desain Laboratorium Skala Mini untuk Pembelajaran Sains Terpadu*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fauziah, Lailatul. 2012. "Penerapan Metode Role Playing Sebagai Upaya Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar PKN Pada Siswa kelas IV MI Miftahussibyan Welahan Jepara". Skripsi: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Habati, 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Haidir dan Salim. 2012. *Strategi Pembelajaran (Suatu Pendekatan Bagaimana Meningkatkan Kegiatan Belajar Siswa Transformatif)*. Medan: Perdana Publishing.
- Jam'an, 2018. "Pendidikan Akhlak Dalam Al-Qur'an Kajian teori dan Praktik." *Kebangkitan Arab*, No.4 Edisi 1,2 Januari-Juni 2018
- Kiromim Barohah, 2011. *Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karaktee Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*. Jurnal Ekonomi&Pendidikan, Volume 8, No. 2.
- Lestari, Septi Ayu. 2018. "Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV MIS Al-Hidayah Percut Sei Tuan". Skripsi: UIN Sumatera Utara Medan.
- Libuka, Bahmid, Anthonius Palimbong, dan Jamaludin. 2014. *Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Pkn Melalui Metode Diskusi Di Kelas IV SDN Tolulos Kecamatan Peling Tengah*. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 2, No.2.
- Moeloeng, 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ni'mah, Khoirun, 2015. "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IIS 3 MAN Kediri 2 Kota Kediri". Skripsi: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.



- Nurdyansyah, Eni Fariyatul Fahyuni, 2016. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Republik Indonesia, 2014, "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah pasal 2."
- Sapuadi, 2019. Strategi Pembelajaran. Medan: Harapan Cerdas.
- Widiarti, Rizqi. 2014. "Metode Pembelajaran PKN Kelas Rendah dan Kelas Tinggi Di MI Muhammadiyah Tamansari Kecamatan Karangmoncol Purbalingga". Skripsi: STAI Negeri Purwokerto.
- Yusuf, Munir, 2018. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.

