

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Peran Guru**

##### **A. Pengertian Peran**

Menurut terminology peran adalah seperangkat sikap yang dimiliki oleh seseorang yang berkedudukan di masyarakat, dalam Bahasa Inggris peran disebut *role* yang definisinya merupakan *person's task or duty in undertaking* artinya kewajiban atau tugas seorang dalam suatu pekerjaan atau usaha. Jika seseorang telah melakukan hak dan kewajiban dalam kedudukan yang dimiliki, maka ia tengah menjalankan peran. Adanya peran berarti kedudukan telah mendasari setiap langkah atau peran yang dihasilkan sesuai kesempatan yang diberikan dalam suatu masyarakat kepadanya.

Fauzi, dkk (2013:3) menyatakan bahwa peran merupakan kegiatan yang dilaksanakan karena adanya suatu keharusan ataupun tuntutan profesi yang berhubungan dengan keadaan dan fakta. Maka peran adalah sikap yang diinginkan orang lain terhadap seseorang sesuai dalam kedudukannya di suatu sistem.

Berdasarkan definisi diatas, peran merupakan suatu sikap yang dimiliki seseorang dengan kedudukan yang harus dilakukan dan orang tersebut berkewajiban dalam melaksanakan perkerjaan, jika sudah terpenuhi hak dan kewajibannya maka seorang itu sudah melaksanakan perannya.

## **B. Pengertian Guru**

Menurut Uno (2012:15) menyatakan bahwa guru merupakan orang dewasa yang memiliki kesadaran tanggung jawab untuk mengajar, mendidik serta membimbing siswa. Seorang yang dikatakan guru yaitu orang yang mempunyai keahlian merancang program pembelajaran serta bisa mengelola dan menata kelas agar siswanya bisa belajar sehingga bisa mencapai pada kedewasaan untuk tujuan akhir dari proses pendidikan. Sedangkan Yohana (2020:1) menyatakan bahwa guru merupakan orang dewasa yang memiliki tanggung jawab memberi bimbingan maupun bantuan kepada siswanya tentang perkembangan jasmani dan rohani untuk tercapainya tingkat kedewasaan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa guru merupakan seseorang yang memiliki tanggung jawab besar untuk memberikan dan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Bukan hanya berupa pengetahuan namun mendidik siswa menjadi seseorang yang memiliki kepribadian yang baik, guru juga harus bisa mengelola pembelajaran dan kelas agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai.

## **C. Peran Guru**

Wiyani (2013:90) menyatakan bahwa guru berperan dalam mengelola atau manajer pembelajaran (*learning manager*) yaitu mengelola kelas untuk lingkungan belajar dan merupakan aspek dari lingkungan sekolah yang harus diorganisasi. Seorang Guru mempunyai peran yang harus dilakukan

ketika proses pembelajaran. Menurut Amri (2013:30) Guru mempunyai peran dalam aktivitas pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

a. Korektor

Guru melakukan penilaian dan hasil belajar siswa dikoreksi, sikap, perilaku dan perbuatan siswa baik di sekolah ataupun di luar sekolah.

b. Inspirator

Guru menyampaikan inspirasi kepada siswa tentang bagaimana strategi belajar yang baik.

c. Informator

Guru menyampaikan informasi yang baik dan efektif tentang materi yang sudah direncanakan serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

d. Organisator

Guru mempunyai peran mengelola berbagai macam kegiatan akademik baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler dengan tujuan tercapainya efektivitas dan efisiensi pada siswa

e. Motivator

Guru dituntut agar dapat mendorong siswanya agar mempunyai semangat motivasi yang tinggi dan aktif ketika pembelajaran.

f. Insiator

Guru menjadi pencetus agar mengembangkan ide agar pendidikan mengalami kemajuan dan pengajaran.

g. Fasilitator

Guru harus dapat menyediakan fasilitas untuk siswanya agar pembelajaran bisa berjalan dengan maksimal.

h. Pembimbing

Guru memberikan bimbingan kepada siswanya ketika mengalami sebuah tantangan ataupun kesulitan dalam belajar.

i. Demonstrator

Guru dituntut bisa memperagakan apa yang telah disampaikan kepada siswanya dengan didaktis. Hal itu bertujuan agar siswa dapat paham mengenai pelajaran secara maksimal.

j. Pengelola Kelas

Guru seharusnya bisa melakukan pengelolaan kelas secara baik karena kelas merupakan tempat berhimpun antara guru dengan siswa.

k. Mediator

Guru dapat berperan menjadi penyedia media dan penengah ketika proses pembelajaran berlangsung.

l. Supervisor

Guru seharusnya bisa membantu, memperbaiki dan menilai dengan kritis saat pembelajaran berlangsung agar dapat berjalan secara maksimal.

m. Evaluator

Guru dituntut agar bisa menilai produk pembelajaran serta proses ketika pembelajaran.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 40 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk :

- a. Menciptakan suasana pendidikan lebih bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis serta dialogis.
- b. Memiliki komitmen secara profesional sebagai peningkatan mutu pendidikan.
- c. Memberi contoh teladan dan bisa menjaga nama baik lembaga, profesi serta kedudukan sesuai dengan kepercayaan yang diberikan kepadanya.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa peran guru merupakan bagian penting ketika proses pembelajaran. Guru memiliki kewajiban membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dan salah satu peran guru yaitu sebagai pengelola kelas agar suasana pembelajaran dapat tercipta dengan nyaman dan sesuai dengan tujuan. Seorang guru juga harus menjadi contoh yang baik bagi siswanya, memberi semangat motivasi belajar agar motivasi belajar siswa dapat meningkat.

## **2.2 Pendidikan Kewarganegaraan**

### **A. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan**

Menurut Winarno (Pamuji, 2014:185) pendidikan kewarganegaraan (*civics education*) adalah fokus pembelajaran untuk membentuk masyarakat agar paham dan bisa melakukan hak-hak dan kewajibannya sehingga terbentuklah masyarakat indonesia yang pintar, terampil dan mempunyai

karakter yang diwasiatkan dalam pancasila dan UUD 1945. Sedangkan menurut Aji (2013:31) mata pelajaran PPKn adalah mata pelajaran yang memiliki tujuan mengajarkan moral, nilai, serta peraturan secara berkesinambungan dan menyeluruh, serta untuk menjadikan warga negara yang baik, agar mengetahui dan memiliki kesadaran tentang hak dan kewajibannya

Menurut Fauzi, dkk (2013:4) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang dapat membantu siswa dalam membentuk pemikiran dan perilaku untuk menjadi warga negara yang mencerminkan atau sesuai dengan nilai-nilai kemanusiaan. Termasuk dalam pembentukan watak atau karakter, karena pendidikan kewarganegaraan mencakup nilai-nilai hidup yang khas dari masyarakat sekitarnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang sangat penting karena mengajarkan tentang norma, moral, bagaimana seseorang bersikap yang baik dan agar masyarakat mempunyai rasa kesadaran hukum yaitu dapat melaksanakan kewajibannya.

## **B. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan**

Menurut Suharyanto (2013:195) Pendidikan Kewarganegaraan berfungsi sebagai berikut :

- a. Mengembangkan dan melestarikan moral Pancasila dengan dinamis serta secara tidak tertutup, artinya pengembangan nilai dan moral bisa

menjawab suatu permasalahan pada perkembangan yang ada di masyarakat.

- b. Mengembangkan dan membina masyarakat Indonesia seluruhnya dengan kesadaran, politik serta konstitusi Negara Republik Indonesia yang berdasarkan pada Undang-undang Dasar 1945 dan Pancasila
- c. Membina kesadaran dan pemahaman mengenai hubungan antar sesama warga negara dan pendidikan suatu awalan bela negara supaya bisa memiliki pengetahuan dan agar warga negara bisa melakukan hak dan kewajibannya dengan baik.

Sedangkan tujuan Pendidikan Kewarganegaraan menurut Suharyanto (2013:195) yaitu agar dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai makna dan isi yang ada dalam UUD 1945 dan Pancasila atau dapat dikatakan menjadikan warga negara yang baik sesuai dengan falsafah negara dan Undang-undang Dasar 1945. Maka dari itu pendidikan kewarganegaraan merupakan pembentukan nilai-nilai yang ada dalam sila-sila Pancasila dan UUD 1945 yang bertujuan untuk membentuk kepribadian dan pengembangan siswanya.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan diperlukan karena dapat membentuk generasi muda untuk berperilaku sesuai dengan sila Pancasila dan UUD 1945 dapat menjadikan warga negara menjadi lebih baik. Membina dan menumbuhkan pemahaman warga negara agar memiliki rasa kesadaran untuk melaksanakan hak dan kewajibannya dalam kehidupan sehari-hari.

### 2.3 Pembelajaran Efektif

Menurut Fakhurrazi (2018:97) pembelajaran yang efektif adalah proses pembelajaran yang tidak hanya fokus pada hasil yang dicapai siswa, tetapi tentang proses pembelajaran yang efektif yang bisa membuat siswa menjadi paham, cerdas, tekun, serta kesempatan dan juga mutu mampu memberikan perubahan sikap dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran efektif sangat bermanfaat karena menjadi pengaruh tertentu kepada siswa, maka dari itu guru yang menyusun perencanaan pembelajaran harus sesuai sehingga mencapai hasil belajar dan kompetensi yang telah ditetapkan. Kesimpulannya pembelajaran yang efektif sangat bermanfaat karena menyatakan bahwa ketika pembelajaran dimulai bisa mewujudkan keterampilan, yaitu siswa memiliki penguasaan kompetensi dan keterampilan sesuai yang diharapkan (Sagala dan Syaiful, 2022:107).

Dalam pembelajaran efektif, guru maupun peserta didik memiliki perannya masing-masing, dan keduanya harus saling berinteraksi dengan dinamis dan kontekstual. Menurut Asmani (2014:93) pembelajaran efektif dapat terlaksana jika guru mencapai tujuan pembelajaran dan siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Supardi (2014:188-193) menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang efektif juga ditentukan oleh pengelolaan pembelajaran yang sesuai antara lain : (a) Pengelolaan tempat belajar di dalam kelas; (b) Pengelolaan peserta didik; (c) Pengelolaan ketika proses kegiatan pembelajaran berlangsung; (d) Pengelolaan materi pembelajaran; dan (e) Pengelolaan sumber belajar.

Pengelolaan kelas/tempat yang baik misalnya dalam hal menata kursi dan meja agar tersusun dengan indah, adanya pajangan serta ventilasi udara agar dapat belajar dengan nyaman. Selain itu dalam pengelolaan materi pembelajaran, ketika seorang guru menyampaikan materi pembelajaran harus sesuai dengan silabus yang ada. Hal itu diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat terlaksana.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran efektif merupakan pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi paham tentang apa yang disampaikan oleh guru. Untuk menciptakan pembelajaran efektif guru harus mampu menciptakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam metode dan membuat siswa tidak merasa jenuh dengan membuat pembelajaran yang tidak membosankan antara lain dengan cara adanya interaksi antara guru dan murid. Guru juga harus mampu mengelola kelas dan pembelajaran dengan baik agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan.

### **2.3 Pembelajaran Menyenangkan**

Menurut Ismail (Trinova, 2012:212) pembelajaran menyenangkan merupakan proses pembelajaran yang membuat siswanya menjadi senang dan terkesan. Suasana yang seperti itulah yang dapat menarik minat siswa agar adanya keterlibatan secara aktif dan tujuan pembelajaran bisa tercapai secara optimal. Pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan dapat menjadi hadiah, *reward* bagi siswa yang dapat memotivasi untuk selalu aktif, berprestasi pada pembelajaran berikutnya. Sedangkan menurut Fadilah

(2014:6) pembelajaran menyenangkan adalah sebuah pembelajaran yang telah dirancang sehingga siswa dapat menunjukkan keberaniannya dengan bertanya kepada guru, berani mengeluarkan pendapat, dan siswa ketika pembelajaran berlangsung pusat perhatiannya tertuju pada guru. Pembelajaran yang menyenangkan tidak selalu membuat siswa tertawa, namun suasana pembelajaran yang diciptakan oleh guru mampu membuat hubungan antara guru dan murid dapat terikat dengan kuat sehingga tidak ada tekanan ketika proses pembelajaran berlangsung. Dengan begitu tujuan pembelajaran dapat terlaksana sehingga membangkitkan semangat belajar siswa.

Menurut Asmani (Trinova, 2012:212) terdapat ciri-ciri pembelajaran menyenangkan diantaranya yaitu guru membuat lingkungan terasa *rileks*, materi yang diberikan guru sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, terdapat humor dan dukungan semangat, adanya keterlibatan semua indera dan otak kiri ataupun kanan, dan menantang siswa untuk mengekspresikan terhadap suatu hal yang sedang dipelajari.

Menurut Fadilah, dkk (2014:7) menyatakan bahwa terciptanya suatu pembelajaran yang menyenangkan ketika pembelajaran dapat dilihat langkah-langkah pembelajaran menyenangkan antara lain sebagai berikut :

- a. Guru menyapa siswa dengan mengucapkan salam serta memberikan Motivasi
- b. Menumbuhkan rasa positif dan makna dalam pelajaran sesuai dengan kehidupan, dengan cara guru menceritakan dengan singkat dan memberi contoh secara kontekstual.

- c. Guru memperlihatkan video interaktif yang berhubungan dengan materi dan guru meminta siswa menceritakan kembali tentang video tersebut dilihat dari pemikiran siswa.
- d. Ajak siswa bermain sambil belajar. Misalnya guru meminta membuat soal sendiri, setelah itu soal ditukar dengan siswa yang lainnya dan dikerjakan.
- e. Guru membentuk kelompok yang terdiri dari tiga atau empat orang untuk melakukan permainan bermain peran.
- f. Siswa meresume materi yang sudah dijelaskan dan dipelajari sesuai dengan kreativitas siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menyenangkan merupakan pembelajaran yang menjadikan siswa tidak merasa bosan dan takut, namun pembelajaran yang dapat membuat siswa berani menyampaikan pendapatnya, serta guru yang mampu menyampaikan materi kepada siswanya dengan cara penyampaian yang baik dan tidak monoton dengan menggunakan strategi yang telah dirancang oleh guru sebelum mengajar agar suasana pembelajaran tercipta dengan menyenangkan.

## **2.5 Role Playing**

### **A. Pengertian *Role Playing***

Metode Pembelajaran *Role Playing* merupakan metode peran atau drama. Metode bermain peran membuat siswa untuk berakting agar mendalami karakter pada situasi tertentu dan menunjukkan respon yang semestinya dilakukan. Pembelajaran melalui *role playing* ini melatih interaksi

dan mengekspresikan diri secara nyata sebagai contoh atas peristiwa yang sebenarnya. Hal ini juga bisa digunakan untuk latihan komunikasi yang baik atau interksi dengan orang lain atau klien.

Menurut Ahmadi (Basri, 2017:41) metode bermain peran merupakan strategi penguasaan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan pada siswa yaitu siswa memerankan tokoh hidup ataupun mati. Metode bermain peran ini dilakukan lebih dari satu orang, karena sesuai dengan apa yang akan siswa perankan. Melalui metode bermain peran, proses pembelajaran melibatkan siswa secara aktif dan siswa dapat memerankan perannya yang sesuai dengan materi yang dipelajari dan siswa dapat mengatasi setiap kasus yang terjadi dari peran yang dimainkan, sehingga siswa bisa menemukan sendiri konsep dari materi yang mereka pelajari. Sedangkan menurut Hamalik (Nurhasanah, 2016) bermain peran adalah suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa agar terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreativitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya yang berhubungan dengan bahan pelajaran.

### **B. Tujuan *Role Playing***

Menurut Endarswara (Imanizar, 2021:44) terdapat 7 tujuan *role playing* yaitu: a) Dapat mendorong siswa untuk bisa menciptakan relitas mereka sendiri; b) Mengembangkan kemampuan dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan seseorang; c) Adanya peningkatan motivasi belajar siswa; d) Melibatkan siswa yang pemalu; e) Meningkatkan rasa percaya diri

pada siswa; f) Membantu siswa dalam mengidentifikasi kesalahpahaman yang benar; g) Menunjukkan tentang dunia yang kompleks dan adanya permasalahan di dalam dunia nyata tidak bisa diselesaikan melalui hanya dengan menghafal suatu informasi. Sedangkan menurut Endemo dan Arsyad (2021:105) metode *role playing* bertujuan agar siswa berinteraksi dengan orang lain sehingga siswa bisa memahami materi dengan baik dan untuk memajukan kemampuan dalam bekerja sam antar siswa dalam memerankan sesuai naskah yang akan diperankan.

### **C. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing***

Menurut Ahmadi (Basri, 2017:42) kelebihan *role playing* adalah semua siswa dilibatkan agar bisa berpartisipasi memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuannya ketika bekerjasama dengan: a) siswa bebas memutuskan dan berekspresi secara menyeluruh; b) permainan adalah penemuan mudah dan bisa dilakukan di suatu keadaan dan waktu yang tidak sama; c) Guru bisa melakukan evaluasi mengenai pemahaman siswa yang dapat dilihat dari pengamatan saat siswa bermain peran; d) Permainan adalah suatu pengalaman yang menyenangkan ketika pembelajaran bagi siswa. Sedangkan kelebihan metode *role playing* menurut Nurgroho (2017:266) yaitu bisa memberikan kesan yang kuat dengan kemampuan mengingat akan bertahan lama menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan membangkitkan gairah semangat pada diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan.

Metode *role playing* juga memiliki kekurangan. Menurut Yanto (2015:56) kekurangan dalam metode *role playing* antara lain : a) kurang aktifnya siswa yang tidak ikut bermain peran.; b) Banyak memerlukan waktu, dalam hal perenacanaan dan pemahaman materi isi dalam pelajaran ataupun waktu pelaksanaan. c) Perlunya tempat yang luas, karna ketika pelaksanaan *role playing* tidak luas akan mengakibatkan gerak ketika pelaksanaan kurang bebas. d) Kelas lain terganggu dengan suara ketika bermain peran karena para penonton yang terkadang bertepuk tangan. Sedangkan menurut Nugroho (2017:266) kelemahannya yaitu memerlukan waktu yang lama, kesulitan untuk menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik, membutuhkan persiapan yang matang serta tidak semua materi pelajaran bisa digunakan dengan metode ini.

#### **D. Langkah-langkah *Role Playing***

Menurut Mustofa (2018:629) langkah-langkah dalam melakukan metode *role playing* atau bermain peran, antara lain sebagai berikut :

- a. Guru mempersiapkan naskah untuk siswa bermain peran dan merumuskan tujuan yang akan dicapai.
- b. Guru membentuk kelompok bermain peran yang masing masing berjumlah 4-5 orang dan menyampaikan penjelasan tentang kompetensi yang hendak dicapai.
- c. Mengidentifikasi suatu peran yang dibutuhkan, lokasi, pengamatan dan lainnya.

- d. Guru membahas penampilan dari kelompok yang sudah memerankan perannya dalam metode *role playing*.
- e. Kelompok yang sudah memerankan, menyampaikan kesimpulan dari apa yang telah ditampilkan. Kemudian guru menyampaikan secara umum kesimpulan dari bermain peran yang telah ditampilkan oleh siswa.

## 2.6 Penelitian Terdahulu

- a. Nugroho (2017) kualitas pendidikan terbentuk oleh seorang guru. Guru sebagai tenaga kependidikan adalah kunci utama di dalam berhasilnya pendidikan. Guru dituntut agar suatu mutu pendidikan meningkat dan mengalami perbaikan, guru mengajarkan dan mendidik siswa dengan lebih profesional. Guru sebagai pendidik memiliki tugas dari melakukan perencanaan hingga pelaksanaan dalam proses pembelajaran sampai pada penilaian hasil yang sudah diterapkan. Guru harus memiliki sebuah inovatif ketika memilih metode pembelajaran yang akan diajarkan di kelas. Maka dari itu penulis mencoba melakukan inovasi dalam pembelajaran PPKn yaitu menggunakan metode bermain peran.
- b. Ni'mah (2015) penerapan metode pembelajaran menggunakan *role playing* menunjukkan bahwa keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IIS 3 berjalan secara efektif. Peningkatan keaktifan belajar terlihat di setiap tindakan siswa. Peningkatan keaktifan belajar siswa pada siklus pertama sebesar 50%. Sedangkan siklus kedua mengalami peningkatan pada siswa yaitu 22%. Maka pada siklus pertama dan kedua

peningkatan keaktifan belajar siswa prosentase 56%. Hal ini terjadi setiap siswa memiliki karakter yang tidak sama dan susasa hati berbeda yang menyebabkan perbedaan. Maka dapat disimpulkan mengenai penerapan pembelajaran *role playing* pada siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar di pelajaran sejaras kelas X IIS 3 dapat berjalan secara efektif.

- c. Jehaut, dkk (2020) berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn pada materi Sumpah Pemuda melalui Metode *Role Playing*”. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data melalui metode observasi, wawancara serta dokumentasi. Hasil yang diperoleh yaitu aktivitas belajar siswa memiliki peningkatan. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing* bisa meningkatkan motivasi belajar PPKn materi Sumpah Pemuda.