

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Role Playing*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* merupakan model yang mengharuskan siswa untuk mengambil peran dari tokoh yang ada dalam materi yang diajarkan atau dalam peristiwa yang ditampilkan dalam bentuk cerita sederhana (Karnia dkk., 2023). Menurut Oktivianto dkk., (2018) model pembelajaran *role playing* adalah metode pengajaran yang menggunakan permainan peran untuk menggambarkan peristiwa-peristiwa historis, kejadian-kejadian saat ini, serta peristiwa yang mungkin terjadi di masa depan. Dalam hal ini, George Shaftel adalah pendiri model pembelajaran bermain peran ini, dengan keyakinan bahwa teknik tersebut dapat membantu siswa mengekspresikan emosi mereka serta mengembangkan kesadaran melalui keterlibatan langsung yang disertai analisis terhadap situasi nyata (Khadafi dkk., 2025).

Prinsip dari bermain peran adalah menghadirkan karakter-karakter dari dunia nyata ke dalam sebuah pertunjukan di dalam kelas, yang kemudian digunakan sebagai bahan refleksi agar para peserta dapat menilai proses pembelajaran (Musthofiyyah dkk., 2025). Prinsip dasar *role play* juga terletak pada terjaganya komunikasi simbolik yang dialami oleh setiap

siswa selama mereka menjalankan perannya (Sadiyah, 2018). Kegiatan ini menuntut adanya kesadaran serta tanggung jawab dari setiap peserta untuk mematuhi aturan yang telah disepakati. Oleh karena itu, kerja sama dalam tim atau kelompok menjadi aspek yang sangat penting, karena melalui kolaborasi tersebut siswa dapat mencapai tujuan bersama, yaitu mengembangkan dan mengasah kemampuan berbahasa mereka.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model bermain peran adalah suatu metode pembelajaran di mana siswa diberikan tugas untuk memerankan tokoh dari materi atau peristiwa yang disajikan dalam bentuk cerita sederhana yang telah dipersiapkan oleh guru. Guru perlu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan agar proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Dengan menerapkan metode bermain peran, siswa dapat mengambil peran sebagai individu yang hidup, sehingga mereka akan lebih memahami materi karena merasakan pengalaman tersebut seolah-olah terjadi pada diri mereka. Model ini tidak hanya membantu siswa mengembangkan pemahaman kognitif, tetapi juga melatih ekspresi emosi, empati, dan kemampuan sosial (Musthofiyyah dkk., 2025).

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut (Naldi dkk., 2024), langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* yaitu sebagai berikut:

1) Persiapan atau Pemanasan

Guru berusaha untuk mengenalkan peserta didik pada masalah yang mereka anggap penting untuk dipelajari dan dikuasai oleh semua orang. Misalnya, pengajar membacakan suatu cerita di depan kelas.

2) Penetapan Pemain (partisipan)

Siswa dan guru saling membicarakan peran masing-masing pemain dan memutuskan siapa yang akan berperan. Dalam proses pemilihan pemain, guru bisa memilih siswa yang cocok untuk peran tersebut.

3) Menata Ruang Kelas

Pengajar berbicara dengan murid tentang lokasi dan cara peran tersebut akan dilaksanakan serta kebutuhan yang harus dipenuhi.

4) Menentukan Pengamat

Guru memilih siswa untuk menjadi pengamat, tetapi perlu diperhatikan bahwa pengamat ini juga harus berpartisipasi secara aktif dalam permainan peran.

5) Melakukan Permainan Peran

Permainan peran dilakukan secara tiba-tiba. Awalnya, banyak siswa yang akan merasa bingung dalam melaksanakan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan tugas yang seharusnya mereka lakukan. Mungkin ada juga yang menjalankan peran yang bukan miliknya. Apabila permainan peran sudah terlalu jauh dari tujuan, guru bisa menghentikannya agar segera beralih ke langkah selanjutnya.

6) Diskusi dan Evaluasi

Pengajar dan murid berdiskusi tentang permainan yang baru saja berlangsung serta melakukan penilaian terhadap peran-peran yang telah dimainkan. Ide-ide untuk perbaikan akan muncul, mungkin ada siswa yang ingin menukar peran atau bahkan alur cerita yang akan sedikit berbeda.

7) Bermain Peran Ulang

Permainan peran ulang seharusnya berjalan lebih baik, siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.

8) Diskusi dan Penilaian Kedua

Pembicaraan mengenai evaluasi kedua mengarah pada keadaan yang sebenarnya. Ketika simulasi dilakukan, banyak karakter yang berada di luar batas kenyataan, misalnya seorang siswa berperan sebagai konsumen, ia membeli barang dengan harga yang tidak masuk akal. Situasi ini dapat menjadi topik perbincangan.

9) Berbagi Pengalaman dan Kesimpulan

Siswa diajak untuk menceritakan pengalaman mengenai tema permainan peran yang telah dilaksanakan dan kemudian membuat sebuah kesimpulan. Contohnya, siswa dapat menceritakan tentang saat ia dimarahi dengan sangat keras oleh ayahnya. Selanjutnya, guru akan mengulas bagaimana sebaiknya siswa menyikapi keadaan tersebut. Jika siswa itu menjadi ayah, tindakan seperti apa yang seharusnya diambil.

Dengan pendekatan ini, siswa akan mendapatkan pelajaran tentang kehidupan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut (Junaidah, 2022), terdapat kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *role playing* antara lain:

Kelebihan:

- 1) Siswa terlatih untuk memahami dan mengingat materi yang diperankan sehingga daya ingat menjadi lebih kuat.
- 2) Siswa terdorong untuk lebih kreatif dan berinisiatif saat menyampaikan peran atau pendapatnya.
- 3) Mengembangkan bakat terpendam, khususnya dalam bidang seni peran.
- 4) Kerja sama antar siswa dalam kelompok dapat terbentuk dengan baik.
- 5) Siswa belajar bertanggung jawab serta mampu berbagi tugas dengan anggota kelompoknya.
- 6) Kemampuan berbahasa lisan siswa dapat meningkat agar lebih jelas dan mudah dipahami.

Selain kelebihan, terdapat beberapa kelemahan, yaitu:

- 1) Siswa yang tidak terlibat langsung dalam peran cenderung menjadi kurang aktif.

- 2) Metode ini membutuhkan waktu yang cukup lama, baik untuk persiapan maupun pelaksanaan.
- 3) Membutuhkan ruang yang cukup luas agar kegiatan bermain peran dapat berjalan optimal.
- 4) Suara dari aktivitas bermain peran berpotensi mengganggu kelas lain.

2. Media *Powtoon*

a. Pengertian Media *Powtoon*

Powtoon adalah sebuah aplikasi yang terhubung dengan internet, di mana materi dapat disajikan dalam bentuk video yang memiliki animasi menarik bagi siswa (Hagugu dkk., 2024). Membuat video animasi menggunakan *Powtoon* tidaklah rumit karena terdapat banyak fitur yang mendukung dalam penyajian presentasi (Tanjung & Sitepu, 2023). *Powtoon* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat diakses secara daring yang berfungsi untuk menghasilkan video (Rachel dkk., 2024). Software ini memiliki fitur menarik seperti animasi kartun, efek transisi, berbagai jenis teks, dan pengaturan timeline yang sederhana.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Powtoon* merupakan aplikasi berbasis daring yang digunakan untuk membuat video animasi dengan tampilan menarik dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti animasi, efek transisi,

teks, dan pengaturan waktu yang sederhana, sehingga memudahkan pengguna dalam membuat media pembelajaran tanpa harus membuat animasi dari awal.

b. Manfaat Media *Powtoon*

Berdasarkan penelitian oleh Mariani & Ramadan (2024), manfaat aplikasi *Powtoon* adalah sebagai berikut:

- 1) *Powtoon* membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Tampilan animasi, gambar, dan suara membuat siswa lebih fokus sehingga materi lebih cepat dipahami.
- 2) *Powtoon* dapat merangsang ide siswa dalam menghasilkan tulisan. Konten visual dan audio mendorong siswa berpikir kreatif dan menuangkan gagasannya ke dalam bentuk tulisan.
- 3) *Powtoon* memudahkan guru dalam memasukkan konten lokal ke dalam pembelajaran. Guru dapat menyesuaikan materi dengan lingkungan sekitar siswa agar lebih kontekstual dan bermakna.
- 4) *Powtoon* dapat digunakan secara berulang-ulang sebagai media pembelajaran. Hasil berupa video dapat disimpan dan diputar kembali kapan pun sesuai kebutuhan belajar.
- 5) *Powtoon* dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Media ini fleksibel karena dapat dibagikan melalui berbagai platform digital sehingga siswa bisa belajar di luar kelas.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Powtoon*

Media pembelajaran *Powtoon* ini memiliki kelebihan dan kelemahan, sebagaimana menurut Harahap dkk., (2023) adalah sebagai berikut.

Kelebihan Media *Powtoon*:

- 1) Media ini dinilai layak dan praktis karena dapat diakses langsung melalui web tanpa perlu mengunduh aplikasi.
- 2) Tampilan animasi dan gambar yang menarik mampu meningkatkan minat serta semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 3) Penggunaannya memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam memanfaatkan teknologi selama proses belajar.

Kelemahan Media *Powtoon*:

- 1) Media ini bergantung pada ketersediaan fasilitas teknologi yang memadai.
- 2) Penggunaannya membutuhkan keterampilan khusus serta dukungan koneksi internet yang stabil.

3. Hasil Belajar Kognitif

a. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Teori kognitif pertama kali diperkenalkan oleh Dewey, kemudian dikembangkan oleh tokoh-tokoh seperti Jean Piaget, Kohlberg, Damon, Mosher, Perry, dan lainnya yang membahas perkembangan kognitif dalam pembelajaran (Nurdiyanto dkk., 2023). Selanjutnya, pemikiran ini juga diperkaya oleh Jerome Bruner, David Ausubel, serta tokoh Gestalt seperti

Koffka, Kohler, dan Wertheimer. Menurut pandangan aliran ini, belajar tidak sekadar berkaitan dengan hubungan antara stimulus dan respons, melainkan merupakan proses berpikir yang kompleks. Selain itu, belajar juga mencakup prinsip-prinsip psikologis seperti keaktifan dalam belajar, interaksi sosial, serta pengalaman pribadi sebagai bagian penting dalam proses pembelajaran. Menurut Nenometa dkk. (2025), belajar kognitif merupakan proses pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas mental individu dalam mengolah informasi, seperti memahami, mengingat, berpikir, dan memecahkan masalah. Dalam pandangan ini, pengetahuan terbentuk secara bertahap melalui interaksi yang terus berlangsung dengan lingkungan, sehingga belajar tidak hanya sekadar hubungan antara rangsangan dan respons, melainkan melibatkan proses berpikir yang kompleks dan berkelanjutan. Teori belajar kognitif lebih mengutamakan proses belajar dibandingkan hasil belajarnya (Nurhadi, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar kognitif adalah proses pembelajaran yang menekankan pada aktivitas mental individu dalam mengolah informasi, seperti memahami, mengingat, dan memecahkan masalah, melalui interaksi yang berkelanjutan dengan lingkungan. Proses ini tidak hanya berfokus pada hubungan stimulus dan respons, tetapi melibatkan pemikiran yang kompleks, keaktifan belajar, interaksi sosial, serta pengalaman pribadi, dengan penekanan utama pada proses belajar dibandingkan hasil akhirnya.

b. Tujuan Pembelajaran Kognitif

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ulina (2024), menyebutkan bahwa tujuan belajar kognitif adalah membantu guru memahami karakteristik dan cara berpikir siswa secara lebih mendalam, sekaligus mendorong siswa mengembangkan kesadaran diri dalam proses belajar. Dalam pendekatan ini, pembelajaran diarahkan agar individu mampu memperoleh pengetahuan baru serta memperbarui struktur kognitif yang telah dimiliki untuk mencapai pemahaman yang lebih baik. Selain itu, teori kognitif juga bertujuan membangun dasar pembelajaran yang sistematis dan ilmiah sehingga proses pembelajaran di kelas dapat berlangsung secara efektif dan menghasilkan hasil yang bermakna.

3. Pembelajaran PKN

a. Pengertian Pembelajaran PKN

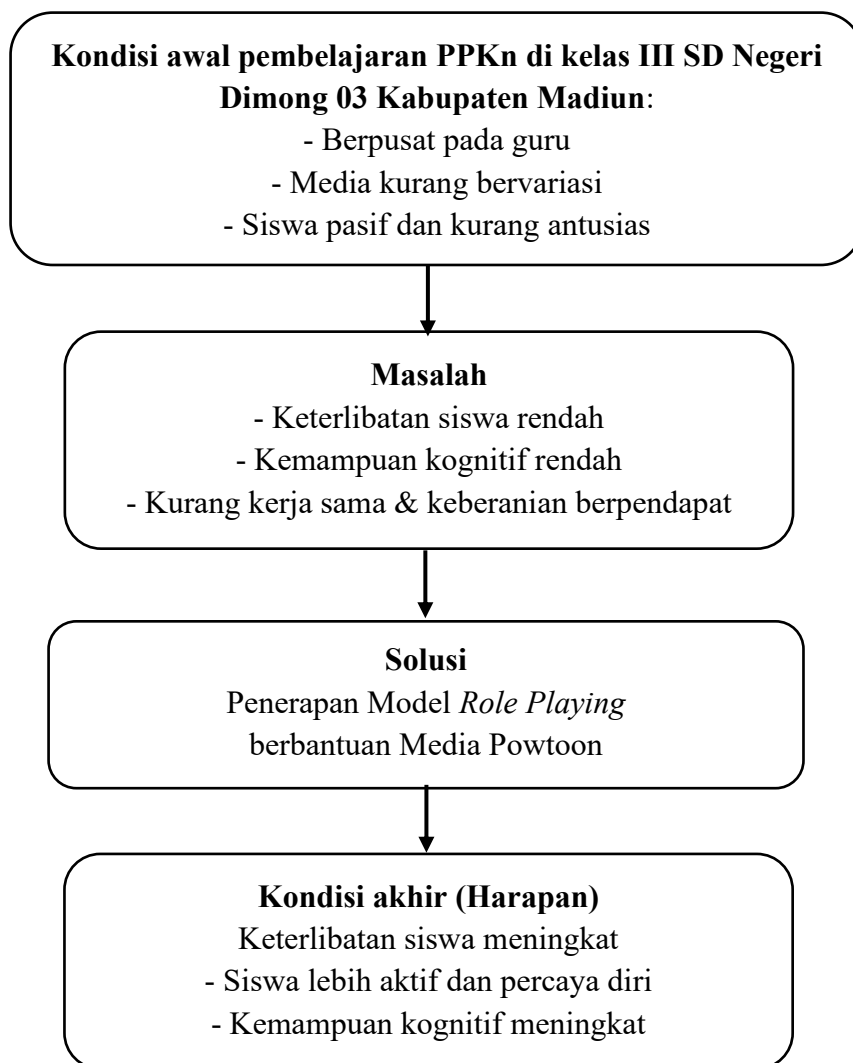
Pendidikan Kewarganegaraan adalah upaya yang terorganisir untuk memberikan pengetahuan, nilai, dan kemampuan kepada siswa agar menjadi warga negara yang bijak, bertanggung jawab, dan berkarakter sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945 (Hapsari dkk., 2023). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan sebuah pendidikan yang mengusung nilai-nilai demokrasi dengan tujuan untuk membekali masyarakat agar dapat berpikir secara kritis dan bertindak dalam kerangka demokrasi (Yunita dkk., 2025). Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) juga sarana untuk mengajarkan siswa dengan cara

yang menyeluruh, sadar, cerdas, dan bertanggung jawab sebagai warga negara (Azka dkk., 2025).

b. Tujuan Pembelajaran PKN

Tujuan pembelajaran PPKn adalah mendorong siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi diri (Magdalena dkk., 2020). Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia, menghargai hak asasi manusia, menyadari keberagaman dalam kehidupan berbangsa, serta berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Selain itu, pembelajaran PPKn juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai hak asasi manusia (Sulina dkk., 2024).

B. Kerangka Berfikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berangkat dari kondisi awal pembelajaran PPKn di kelas III SD Negeri Dimong 03 Kabupaten Madiun yang masih cenderung berpusat pada guru dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran, cenderung pasif, kurang antusias dalam berdiskusi, serta masih rendah dalam memahami materi, khususnya pada materi norma dan aturan. Hal ini

berdampak pada rendahnya kemampuan kognitif siswa serta kurang berkembangnya keterampilan sosial mereka.

Permasalahan yang terjadi di SD Negeri Dimong 03 Kabupaten Madiun menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan potensi siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Solusi yang peneliti tawarkan adalah model pembelajaran *role playing*, karena model ini memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan memerankan suatu tokoh atau situasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media *Powtoon* sebagai media video animasi dapat mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Tampilan animasi, gambar, serta suara pada *Powtoon* mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih fokus dalam memahami materi yang disampaikan (Purnami dkk., 2022).

Dengan penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *Powtoon* di kelas III SD Negeri Dimong 03 Kabupaten Madiun, diharapkan siswa menjadi lebih aktif, berani berpendapat, mampu bekerja sama, serta lebih mudah memahami materi norma dan aturan. Pada akhirnya, tindakan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran PPKn.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan perkiraan sementara atau jawaban awal yang disusun oleh peneliti terhadap permasalahan yang diteliti dan masih perlu dibuktikan

kebenarannya melalui penelitian (Halimah dkk., 2025). Hipotesis pada penelitian ini adalah ‘Penerapan model pembelajaran *role playing* berbantuan media *Powtoon* dalam pembelajaran PPKn pada siswa kelas III SD Negeri Dimong 03 Kabupaten Madiun dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada materi norma dan aturan’.