

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memiliki pengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Temuan ini diperkuat dengan teori bahwa *Role Playing* mendorong pengalaman langsung, simulasi situasi nyata, dan partisipasi aktif, sehingga memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide, berdiskusi, dan memahami materi secara mendalam (Gontina dkk., 2019).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Muhamad Azin (2023), yang menyimpulkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model *Role Playing* menunjukkan tingkat keaktifan yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode ceramah. Dengan demikian, hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian terdahulu dan mendukung penggunaan *Role Playing* sebagai strategi efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

4.3 Temuan-temuan

- 1) Peserta didik lebih mudah memahami konsep Saat bermain peran dan sering menunjukkan ide-ide kreatif yang tidak terlihat dalam metode pembelajaran biasa.
- 2) Peserta didik cenderung yang biasanya pendiam, mereka terdorong untuk lebih berani berbicara di depan umum.
- 3) Peserta didik lebih senang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* yang membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran.
- 4) Peserta didik menjadi lebih terampil dalam berbicara, berdiskusi, dan berargumen.

4.4 Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa kendala yang dapat mempengaruhi hasil penelitian. Adapun keterbatasan tersebut meliputi:

- 1) Keterbatasan waktu penelitian, di mana proses penerapan model pembelajaran *Role Playing* hanya dapat dilakukan dalam dua kali pertemuan karena menyesuaikan jadwal pembelajaran di sekolah.
- 2) Keterbatasan fasilitas dan infrastruktur, Pelaksanaan *role playing* memerlukan ruang dan fasilitas yang memadai untuk mendukung kelancaran aktivitas. Kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif atau keterbatasan sarana dapat menghambat keterlibatan aktif peserta didik.
- 3) Peserta didik memiliki tingkat keberanian, kemampuan komunikasi, dan rasa percaya diri yang berbeda. Sehingga tidak menunjukkan keaktifan maksimal secara keseluruhan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan menyeluruh terhadap data penelitian mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn, peneliti memperoleh simpulan yang sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Role Playing* pada materi *Kebangkitan Nasional dan Sumpah Pemuda* di kelas VIII SMP Negeri 2 Tarogong Kidul dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan guru menyiapkan skenario, membentuk kelompok, serta membagikan naskah peran. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan kegiatan bermain peran sesuai skenario, disertai bimbingan guru sebagai fasilitator. Tahap evaluasi dilakukan melalui pemberian umpan balik dan penilaian terhadap keaktifan siswa menggunakan lembar observasi. Pelaksanaan pembelajaran ini sesuai dengan teori konstruktivisme dan langkah-langkah *Role Playing* menurut para ahli, sehingga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif.
2. Beberapa hambatan muncul dalam pelaksanaan pembelajaran, baik dari sisi guru maupun siswa. Dari sisi guru, hambatan meliputi siswa yang cenderung pasif, kurang percaya diri, keterbatasan fasilitas pembelajaran, serta ukuran kelas yang besar. Dari sisi siswa, hambatan mencakup rasa malu berbicara di depan kelas, takut salah, kebiasaan belajar pasif, serta lingkungan kelas yang kurang kondusif. Upaya mengatasi hambatan tersebut dilakukan guru dengan memberikan stimulus berupa pertanyaan pemancing, diskusi kelompok, apresiasi terhadap partisipasi siswa, serta pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Hal ini terbukti mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa.
3. Berdasarkan data observasi, terjadi peningkatan keaktifan yang signifikan pada kelas eksperimen, yaitu dari kategori rendah (2.00) pada pertemuan pertama

menjadi sedang (3.00) pada pertemuan kedua dan tinggi (4.00) pada pertemuan ketiga. Sebaliknya, kelas kontrol tetap berada pada kategori rendah (2.00) sepanjang tiga pertemuan. Hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai Sig (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKN.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pembelajaran PPKn dengan menggunakan model *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik, peneliti memberikan beberapa saran kepada pihak-pihak terkait sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diharapkan pihak sekolah dapat mempertimbangkan model pembelajaran *Role Playing*. Hasil yang begitu memuaskan tidak terlepas dari peran tenaga pendidik yang mampu mengorganisir para peserta didik. Sejatinya SMPN 2 Tarogong Kidul merupakan salah satu sekolah favorit yang berada di Kabupaten Garut dengan segala prestasinya.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat lebih sering menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dalam proses belajar mengajar, khususnya pada materi yang bersifat praktis dan membutuhkan pemahaman kontekstual, seperti materi sejarah atau nilai-nilai kewarganegaraan. Guru juga diharapkan lebih kreatif dalam memanfaatkan fasilitas yang ada, atau mencari alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi siswa, meskipun terdapat keterbatasan sarana dan prasarana.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, terutama dengan berani mengungkapkan pendapat, berdiskusi, dan memainkan peran yang diberikan selama kegiatan *Role Playing*. Siswa perlu meningkatkan rasa percaya diri dengan memanfaatkan kesempatan untuk berbicara di depan kelas sebagai sarana melatih kemampuan komunikasi dan keberanian.

4. Bagi Peneliti lainnya

Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan memperluas variabel yang diteliti, misalnya dengan mengukur pengaruh model *Role Playing* terhadap aspek lain seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, atau kerjasama siswa. terutama dalam konteks mata pelajaran PPKn. hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan perbandingan, serta sebagai pertimbangan untuk memperdalam penelitian dengan variabel yang berbeda. Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi solusi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik serta mendorong untuk lebih aktif dan percaya diri dalam pembelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Amelia, et.al. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Abdullah, et.al. 2021. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh:Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ananda dan Hayati. 2020. *Variabel Belajar*. Medan: Pusdikra MJ
- Ariani, et.al. 2022. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Widina Bhakti Persada Bandung
- Kamal, Muhiddinur. 2018. *Guru: Suatu Kajian Teoritis dan Praktis*. Bukittinggi : Anugerah Utama Raharja.
- Mustafa, Pinton. 2024. *Profesi Keguruan Untuk Mahasiswa Pendidikan dan Keguruan*. Mataram: Pustaka Madani
- Mulyani, Rochani. 2021. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung
- Simeru, et. al. 2023. *Model-model Pembelajaran*. Jawa Tengah : Penerbit Lakesiha.
- Sutikno, Sobry. 2019. *Metode dan Model-model Pembelajaran*. Lombok: Penerbit Holistik.
- Sudirman, et. al. 2024. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Banyumas : Pena Persada Kerta Utama
- Sembiring, et. al. 2023. *Buku Ajar Metodologi penelitian*. Karawang: Saba Jaya Publisher

Jurnal

- Asyafah, Abas. 2019. “Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam).” *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6(1): 19–32.
- Bhughe, Kristina Intani. 2022. “Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Kewarganegaraan* 19(2): 113.
- Bulan, Arif. 2022. *Model-Model Pembelajaran*.
- Fadhilah, I N, R Rodiyana, and ... 2019. “Pentingnya Model Pembelajaran Tgt Berbantu Lego Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Seminar Nasional ...* (c): 1306–14.

<http://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/192>.

- H. Raztiani, and P. Indra. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *pendidikan BAHASA DAN SASTRA INDONESIA* 2(1): 72–86.
- Handayani, Ucik Fitri. 2020. "Analisis Hambatan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Pada Pelajaran Matematika." *Jurnal Pusaka* 9(2): 22–36.
- Hasanah, Siti Uswatun. 2016. "Studi Komparasi Penerapan Metode Active Learning Model Reading Aloud Dan Metode Konvensional Model Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Dan Pengaruhnya Terhadap Respon Siswa Kelas V Mi Ma'arif 01 Pahonjean Majenang." 3(1): 1–23.
- Khoerunnisa, Putri, and Syifa Masyhuril Aqwal. 2020. "Analisis Model-Model Pembelajaran." *Fondatia* 4(1): 1–27.
- Kristina Intani Bhughe (2022). Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar: *Jurnal Kewarganegaraan*, 19 (2), 113-125. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jk>
- Muhamad Azin, and Eko Subiantoro. 2023. "Penerapan Metode Role Playing Mata Pelajaran PAI Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa." *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*: 113–20.
- Meyniar Albina, Ardiyan Safi'i, Mhd. Alfat Gunawan, Mas Teguh Wibowo, Nur Alfina Sari Sitepu, Rizka Ardiyanti (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21: *Warta Dharmawangsa* 16 (4), 939-955. 10.46576/wdw.v16i4.2446
- Naziah, Syifa Tiara, Luthfi Hamdani Maula, and Astri Sutisnawati. 2020. "Syifa Tiara Naziah." *Jurnal JPSD* 7(2): 109–20.
- Nurgiansah, T Heru, Hendri Hendri, and Cep Miftah Khoerudin. 2021. "Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan." *Jurnal Kewarganegaraan* 18(1): 56.
- Putri Khoerunnisa & Syifa Masyhuril Aqwal (2020). Analisis Model-model Pembelajaran: *Jurnal Fondatia*, 4 (1), 1-27. 10.36088/fondatia.v4i1.441
- Putri, Fathiya Eka, Fitrah Amelia, and Yesi Gusmania. 2019. "Hubungan Antara Gaya Belajar Dan Keaktifan Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 2(2): 83.
- Sanjani, Maulana Akbar. 2020. "Tugas Dan Peranan Guru Dalam Proses Peningkatan Belajar Mengajar." *Kaos GL Dergisi* 8(75): 147–54. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020>.
- Sareong, Irene Priskila, and Tri Supartini. 2020. "Hubungan Komunikasi Interpersonal Guru Dan Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di SMA Kristen Pelita Kasih Makassar." *Jurnal Ilmu Teologi dan Pendidikan Agama*

Kristen 1(1): 29.

Thamrin Tayeb (2017). Analisis Dan Manfaat Model Pembelajaran: *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4 (2), 48-55.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v4i2a5.2017>

Ucik Fitri Handayani (2021). Analisis Hambatan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif pada Pelajaran Matematika: *Jurnal Pusaka: Media Kajian dan Pemikiran Islam*, 9 (2), 22-36.
http://ejournal.alqolam.ac.id/index.php/jurnal_pusaka/article/view/465/372

Yusnarti, Mulya, and Lili Suryaningsih. 2021. "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 2(3): 253–61.

Anggraeni, dwi, et.al 2024. "Role Playing dalam Pembelajaran Drama untuk menumbuhkanRasa Percaya Diri Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*: 788-789.

Gontina, et.al 2019. "Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Anak." *Al Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*: 1.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1	Matrix Penelitian
Lampiran 2	Modul Ajar
Lampiran 3	Lembar Observasi
Lampiran 4	Lembar Wawancara Hambatan Guru
Lampiran 5	Lembar Wawancara Hambatan Siswa
Lampiran 6	Hasil Nilai Observasi Kelas Eksperimen
Lampiran 7	Hasil Nilai Observasi Kelas Kontrol
Lampiran 8	Hasil Uji Normalitas
Lampiran 9	Hasil Uji Homogenitas
Lampiran 10	Hasil Uji Independent Sample T-test
Lampiran 11	Dokumentasi

LAMPIRAN 1
MATRIX PENELITIAN

JUDUL: “PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 2 TAROGONG KIDUL”

RUMUSAN MASALAH	TUJUAN PENELITIAN	VARIABEL DAN INDIKATOR PENELITIAN	HIPOTESIS	POPULASI DAN SAMPEL	TEMPAT PENELITIAN
<p>4. Bagaimana penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i> di kelas VIII SMP Negeri 2 Tarogong Kidul?</p> <p>5. Apa hambatan Guru dan Siswa dalam pembelajaran di</p>	<p>1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i> siswa di SMP Negeri 2 Tarogong Kidul.</p> <p>2. Untuk mengetahui hambatan</p>	<p>1. Variabel X (variabel bebas): Penerapan Model <i>Role Playing</i>. Variabel Y (variabel terikat): Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa.</p> <p>2. Indikator Penelitian: a. Variabel X: 1) Memerankan peran 2) Keterlibatan 3) Berkerjasama. Menurut Naldy,</p>	<p>H_a : Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap keaktifan belajar siswa di SMP Negeri 2 Tarogong Kidul.</p> <p>H₀ : Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Role</i></p>	<p>1. Populasi: seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Tarogong kidul pada Tahun Ajaran 2024/2025 yang terdiri dari sebelas kelas, yaitu kelas VIII-A sampai kelas VIII-K</p> <p>2. Sampel: Kelas IX-</p>	<p>SMP Negeri 2 Tarogong Kidul</p>

<p>kelas VIII SMP Negeri 2 Tarogong Kidul?</p> <p>6. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol pada Mata Pelajaran</p>	<p>Guru dan siswa di Kelas VIII SMP Negeri 2 Tarogong Kidul.</p> <p>3. Untuk Mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran <i>Role Playing</i> pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol</p>	<p>et. al (2024:136).</p> <p>b. Indikator Variabel Y:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Partisipasi Siswa 2) Ikut Diskusi 3) Aktif bertanya <p>Keaktifan Belajar menurut Naziah, et. al (2020:10).</p>	<p><i>Playing</i> terhadap keaktifan belajar siswa di SMP Negeri 2 Tarogong Kidul.</p>	<p>F berjumlah 40 siswa sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan model <i>Role Playing</i> dan kelas IX-H berjumlah 40 siswa sebagai kelas kontrol yang mendapatkan pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru yaitu pembelajaran konvensional.</p>	
--	---	---	--	---	--

PPKn di kelas VIII SMP Negeri 2 Tarogong Kidul?	pada Mata Pelajaran PPKn di kelas VIII SMP Negeri 2 Tarogong Kidul				
---	--	--	--	--	--

LAMPIRAN 2
MODUL AJAR

Sekolah : SMPN 2 Tarogong Kidul

Mata Pelajaran : PPKn

Kelas/Semester : VIII/Genap

Materi Pokok : Kebangkitan Nasional dan Sumpah Pemuda

Alokasi Waktu : 180 Menit (3 jam)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah Mengikuti pembelajaran, diharapkan Siswa dapat:

1. Menjelaskan latar belakang lahirnya Kebangkitan Nasional dan Sumpah Pemuda.
2. Mengidentifikasi tokoh-tokoh penting dalam peristiwa Kebangkitan Nasional dan Sumpah Pemuda.
3. Menganalisis nilai-nilai perjuangan dan persatuan dalam Sumpah Pemuda.
4. Menunjukkan sikap nasionalisme dan keaktifan dalam proses pembelajaran melalui simulasi peran.

B. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Berkebhinekaan Global
- Bergotong Royong
- Mandiri
- Bernalar Kritis
- Kreatif
- Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia

C. MATERI PEMBELAJARAN

1. Latar Belakang Kebangkitan Nasional

- a. Penjajahan dan penderitaan rakyat
- b. Politik Etis dan munculnya kaum terpelajar
- c. Berdirinya organisasi modern: Budi Utomo, Sarekat Islam, dan lainnya

2. Kelahiran Organisasi Kepemudaan

- a. Jong Java, Jong Sumateranen Bond, dan lainnya
- b. Perbedaan dan upaya penyatuan organisasi

3. Kongres Pemuda I dan II

- a. Tujuan, pelaksanaan, tokoh-tokoh penting

- b. Deklarasi Sumpah Pemuda
 - c. Peran Mohammad Yamin, Sugondo Joyopuspito, WR Supratman
- 4. Isi dan Makna Sumpah Pemuda**
- a. Tiga ikrar utama
 - b. Semangat persatuan, nasionalisme, dan kebangsaan

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan (10 menit)

- Ice breaking: pertanyaan pemantik ("Apa artinya bersatu bagi bangsa?")
- Menyampaikan tujuan pembelajaran
- Menonton video dokumenter singkat

Kegiatan Inti (90 menit)

Pendekatan: Saintifik dan diferensiatif

Model Pembelajaran: *Role Playing* (Simulasi Peran)

1. Eksplorasi (30 menit)

- Siswa membaca dan memahami materi secara berkelompok
- Guru membagi peran kepada peserta didik (tokoh-tokoh penting dan situasi kongres pemuda)

2. Elaborasi (40 menit)

- Pelaksanaan simulasi Kongres Pemuda II: peserta didik memerankan tokoh dan berdialog sesuai peran
- Diskusi reflektif setelah simulasi: nilai-nilai apa yang ditampilkan dalam peran tersebut

3. Konfirmasi (20 menit)

- Penarikan kesimpulan tentang nilai-nilai dalam Sumpah Pemuda
- Kegiatan refleksi tertulis individu: "Apa yang saya pelajari dari pengalaman memerankan tokoh sejarah?"

E. ASESMEN

Formatif:

- Observasi keaktifan dan peran dalam simulasi
- Lembar kerja refleksi

Sumatif:

- Penilaian performa saat bermain peran (rubrik peran)
- Uji pemahaman (esai singkat dan pilihan ganda)
- Proyek akhir: pementasan mini drama sejarah

F. PENGUATAN KARAKTER DAN REFLEKSI

- Diskusi makna nasionalisme dalam kehidupan
- Refleksi pribadi setelah bermain peran
- Penanaman sikap kerja sama dan toleransi selama kegiatan simulasi.

LAMPIRAN 3

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN DENGAN MODEL *ROLE PLAYING*

Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keaktifan belajar siswa

Peneliti : Andre

Sekolah : SMPN 2 Tarogong Kidul

Kelas : Eksperimen dan Kontrol

Hari/Tanggal : Senin, 14 Februari 2025

Waktu : 08:00 – 12:00

No	Indikator	Sub Indikator	Kriteria Penelian					Catatan
			SA	A	CA	KA	TA	
1	Memerankan peran	Siswa memahami peran yang diberikan						
		Siswa menunjukkan ekspresi dan intonasi sesuai dengan peran						
		Siswa melaksanakan peran dengan percaya diri di depan kelas						
		Siswa konsisten memainkan perannya hingga kegiatan selesai						
2	Keterlibatan dalam aktifitas Role Playing	Siswa mengikuti arahan guru atau instruksi kegiatan dengan seksama.						
		Siswa tidak hanya diam, tetapi menunjukkan antusiasme saat berperan						
		Siswa berpartisipasi dalam persiapan Role Playing (seperti skenario atau properti)						
		Siswa tetap fokus dan aktif saat kegiatan berlangsung						
3	Bekerja Sama	Siswa mampu berkomunikasi						

		dengan teman kelompok untuk menyelesaikan tugas						
		Siswa mendengarkan pendapat teman dan memberikan masukan						
		Siswa berbagi tugas dengan adil dan saling membantu dalam kelompok						
		Siswa tidak menimbulkan konflik atau menghambat kerja kelompok						
4	Partisipasi dalam pembelajaran	Siswa menunjukkan kesiapan belajar (membuka buku, menyiapkan alat tulis, dll)						
		Siswa berusaha menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru						
		Siswa memperhatikan penjelasan guru dan mencatat poin penting						
		Siswa mau mengajukan diri secara sukarela saat diminta tampil						
5	Aktif Bertanya atau Menjawab	Siswa mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami						
		Siswa memberikan jawaban atau tanggapan terhadap pertanyaan guru/teman						
		Siswa berani menyampaikan argumen atau ide saat diskusi kelas						
		Siswa bertanya						

		tentang hal yang relevan dengan topik pembelajaran						
6	Aktif dalam diskusi kelompok	Siswa berpartisipasi memberikan ide atau gagasan dalam diskusi kelompok						
		Siswa bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan dalam kelompok						
		Siswa mendengarkan dan merespons pendapat teman kelompok						
		Siswa aktif menyimpulkan hasil diskusi kelompok bersama teman						

Keterangan:

SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang), SK (Sangat Kurang).

WAWANCARA HAMBATAN GURU

Judul Penelitian	: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> terhadap Keaktifan belajar Siswa
Peneliti	: Andre
Sekolah	: SMPN 2 Tarogong Kidul
Kelas	: Eksperimen dan Kontrol
Hari/Tanggal	: Senin, 14 Februari 2025
Waktu	: 08:00 – 12:00
Narasumber	: Guru dan siswa

Berikut merupakan 10 pertanyaan wawancara yang dirancang untuk menggali hambatan guru di kelas dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing*:

Wawancara Guru:

1. Apakah siswa di kelas Bapak cenderung aktif atau pasif dalam proses pembelajaran? Mengapa demikian?
2. Apa kendala yang Bapak alami dalam mendorong siswa untuk aktif bertanya atau berdiskusi selama pembelajaran?
3. Bagaimana Bapak mengelola waktu untuk kegiatan pembelajaran interaktif?
4. Apakah Bapak merasa fasilitas atau sumber belajar yang ada sudah mendukung keaktifan siswa?
5. Apakah siswa Bapak sering mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diberikan? Bagaimana respon mereka?
6. Apakah menurut Bapak jumlah siswa di kelas memengaruhi keaktifan belajar mereka?
7. Bagaimana Bapak biasanya mengevaluasi keaktifan belajar siswa?
8. Apakah hambatan yang Bapak alami dalam menggunakan strategi pembelajaran baru?
9. Menurut Bapak apakah siswa memiliki motivasi yang cukup untuk belajar aktif?
10. Apa saran Bapak untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas?

Wawancara Siswa:

1. Apakah Anda merasa nyaman dan termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran? Mengapa?
2. Apa yang biasanya menghambat Anda untuk bertanya atau berpendapat di kelas?
3. Apakah materi atau cara mengajar guru membuat Anda mudah memahami pelajaran?
4. Apakah teman-teman Anda di kelas sering mengganggu konsentrasi belajar? Bagaimana Anda mengatasinya?

5. Apakah Anda merasa jumlah siswa dalam kelas memengaruhi kesempatan Anda untuk aktif?
6. Apakah fasilitas belajar di kelas sudah mendukung keaktifan belajar Anda?
7. Bagaimana pendapat Anda tentang suasana kelas saat pembelajaran berlangsung?
8. Apa yang biasanya membuat Anda lebih bersemangat untuk belajar aktif?
9. Apakah Anda merasa diberi kesempatan yang cukup oleh guru untuk berdiskusi atau berpartisipasi aktif di kelas?
10. Menurut Anda, bagaimana cara pembelajaran bisa lebih menarik dan membuat Anda lebih aktif?

LAMPIRAN 5

Naskah *Role Playing*: Kebangkitan Nasional dan Sumpah Pemuda

"Sumpah Pemuda: Bersatu dalam Perjuangan"

Karakter:

1. Narator
2. Pemuda A (anggota organisasi kepemudaan)
3. Pemuda B (anggota organisasi kepemudaan)
4. Mohammad Yamin
5. Sugondo Joyopuspito
6. WR. Supratman
7. Pengurus Kongres (Joko Marsaid, Amir Syarifuddin)
8. Peserta Kongres Pemuda

Adegan 1: Situasi sebelum Kongres Pemuda II

(Di sebuah tempat diskusi pemuda, para tokoh berbincang serius.)

Narator:

Pada awal abad ke-20, Indonesia masih berada dalam cengkeraman penjajahan Belanda. Rakyat hidup dalam kemiskinan, dan pemuda mulai sadar akan pentingnya persatuan untuk melawan penjajah. Beberapa organisasi kepemudaan seperti Jong Java, Jong Sumateranen Bond, dan Jong Celebes mulai muncul.

Pemuda A:

Saudara-saudara, kita tidak bisa terus seperti ini! Kita harus bersatu!

Pemuda B:

Benar! Kita berasal dari berbagai daerah, tetapi kita punya satu cita-cita: Indonesia merdeka!

Mohammad Yamin:

Saya setuju! Jika kita tetap terpecah, bagaimana kita bisa mengalahkan penjajah? Kita harus melangkah lebih maju!

Sugondo Joyopuspito:

Maka dari itu, kita akan mengadakan Kongres Pemuda II! Kita akan membahas persatuan bangsa dan merumuskan sumpah kita sebagai pemuda Indonesia!

Adegan 2: Kongres Pemuda II (27-28 Oktober 1928)

(Di dalam ruang kongres, pemuda dari berbagai daerah berkumpul.)

Narator:

Pada 27-28 Oktober 1928, Kongres Pemuda II diadakan di Batavia. Para pemuda dari berbagai organisasi hadir untuk memperjuangkan persatuan bangsa.

Sugondo Joyopuspito:

Saudara-saudara sekalian, kita berkumpul di sini untuk satu tujuan: Indonesia merdeka! Kita harus bersatu sebagai satu bangsa!

Pemuda A:

Tapi bagaimana caranya? Kita berasal dari berbagai daerah dan budaya!

Mohammad Yamin:

Kita harus mengakui bahwa kita satu tanah air, satu bangsa, dan satu bahasa.

Joko Marsaid:

Apakah kita semua setuju untuk menyatakan sumpah persatuan?

Peserta Kongres:

(Setuju dengan penuh semangat) Setuju!

Adegan 3: Pembacaan Sumpah Pemuda

Narator:

Pada puncak Kongres Pemuda II, Sumpah Pemuda dibacakan sebagai bentuk komitmen perjuangan bersama.

Mohammad Yamin:

Saya akan membacakan Sumpah Pemuda.

(Semua peserta berdiri dan mengulang setiap kalimat dengan penuh semangat.)

Mohammad Yamin:

Kami putra dan putri Indonesia, mengaku bertumpah darah yang satu, tanah air
Indonesia!

Peserta Kongres:

Kami putra dan putri Indonesia, mengaku bertumpah darah yang satu, tanah air
Indonesia!

Mohammad Yamin:

Kami putra dan putri Indonesia, mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia!

Peserta Kongres:

Kami putra dan putri Indonesia, mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia!

Mohammad Yamin:

Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia!

Peserta Kongres:

Kami putra dan putri Indonesia, menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia!

Adegan 4: Persembahan Lagu Indonesia Raya**Narator:**

Setelah pembacaan Sumpah Pemuda, WR. Supratman mempersembahkan lagu "Indonesia Raya" yang ia ciptakan.

WR. Supratman:

Saya telah menciptakan sebuah lagu untuk bangsa kita. Dengarkanlah!

(WR. Supratman memainkan biolanya, sementara peserta kongres menyimak dengan khidmat.)

Narator:

Lagu "Indonesia Raya" untuk pertama kalinya diperdengarkan, dan menjadi simbol semangat persatuan bangsa.

Adegan 5: Refleksi dan Semangat Perjuangan**Sugondo Joyopuspito:**

Saudara-saudara, mulai hari ini kita tidak lagi terpecah oleh daerah dan suku. Kita adalah satu bangsa! Kita harus terus berjuang hingga Indonesia merdeka!

Pemuda A:

Kita tidak akan berhenti sampai penjajah pergi dari tanah air kita!

Pemuda B:

Persatuan adalah kekuatan kita!

Narator:

Sumpah Pemuda menjadi tonggak penting dalam sejarah perjuangan kemerdekaan Indonesia. Sejak saat itu, semangat persatuan semakin kuat hingga akhirnya Indonesia merdeka pada 17 Agustus 1945.

Tamat.

Lampiran 6
Hasil Nilai Observasi Eksperimen

NO	Peserta Didik	P1	P2	P3	Rata-rata
1	PD-1	2	3	4	3.00
2	PD-2	2	3	4	3.00
3	PD-3	2	3	4	3.00
4	PD-4	2	3	4	3.00
5	PD-5	2	3	4	3.00
6	PD-6	2	3	4	3.00
7	PD-7	2	3	4	3.00
8	PD-8	2	3	4	3.00
9	PD-9	2	3	4	3.00
10	PD-10	2	3	4	3.00
11	PD-11	2	3	4	3.00
12	PD-12	2	3	4	3.00
13	PD-13	2	3	4	3.00
14	PD-14	2	3	4	3.00
15	PD-15	2	3	4	3.00
16	PD-16	2	3	4	3.00
17	PD-17	2	3	4	3.00
18	PD-18	2	3	4	3.00
19	PD-19	2	3	4	3.00
20	PD-20	2	3	4	3.00
21	PD-21	2	3	4	3.00
22	PD-22	2	3	4	3.00
23	PD-23	2	3	4	3.00
24	PD-24	2	3	4	3.00
25	PD-25	2	3	4	3.00
26	PD-26	2	3	4	3.00
27	PD-27	2	3	4	3.00
28	PD-28	2	3	4	3.00
29	PD-29	2	3	4	3.00

30	PD-30	2	3	4	3.00
31	PD-31	2	3	4	3.00
32	PD-32	2	3	4	3.00
33	PD-33	2	3	4	3.00
34	PD-34	2	3	4	3.00
35	PD-35	2	3	4	3.00
36	PD-36	2	3	4	3.00
37	PD-37	2	3	4	3.00
38	PD-38	2	3	4	3.00
39	PD-39	2	3	4	3.00
40	PD-40	2	3	4	3.00
Rata-rata					

Lampiran 7

Hasil Nilai Observasi Kontrol

NO	Peserta Didik	P1	P2	P3	Rata-rata
1	PD-1	2	2	2	2.00
2	PD-2	2	2	2	2.00
3	PD-3	2	2	2	2.00
4	PD-4	2	2	2	2.00
5	PD-5	2	2	2	2.00
6	PD-6	2	2	2	2.00
7	PD-7	2	2	2	2.00
8	PD-8	2	2	2	2.00
9	PD-9	2	2	2	2.00
10	PD-10	2	2	2	2.00
11	PD-11	2	2	2	2.00
12	PD-12	2	2	2	2.00
13	PD-13	2	2	2	2.00
14	PD-14	2	2	2	2.00
15	PD-15	2	2	2	2.00

16	PD-16	2	2	2	2.00
17	PD-17	2	2	2	2.00
18	PD-18	2	2	2	2.00
19	PD-19	2	2	2	2.00
20	PD-20	2	2	2	2.00
21	PD-21	2	2	2	2.00
22	PD-22	2	2	2	2.00
23	PD-23	2	2	2	2.00
24	PD-24	2	2	2	2.00
25	PD-25	2	2	2	2.00
26	PD-26	2	2	2	2.00
27	PD-27	2	2	2	2.00
28	PD-28	2	2	2	2.00
29	PD-29	2	2	2	2.00
30	PD-30	2	2	2	2.00
31	PD-31	2	2	2	2.00
32	PD-32	2	2	2	2.00
33	PD-33	2	2	2	2.00
34	PD-34	2	2	2	2.00
35	PD-35	2	2	2	2.00
36	PD-36	2	2	2	2.00
37	PD-37	2	2	2	2.00
38	PD-38	2	2	2	2.00
39	PD-39	2	2	2	2.00
40	PD-40	2	2	2	2.00
Rata-rata					2.00

Lampiran 8
Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Nilai	Eksperimen	0.102	40	0.200
	Kontrol	0.095	40	0.200

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 9

Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistic	
	f	Sig.
Keaktifan	1.245	0.268

Lampiran 10

Hasil Uji – *independent Sample T-Test*

SPSS Output - Independent Samples Test

Group Statistics

Kelas	N	Mean	Std.Dev
Eksperimen	40	3.00	0.00
Kontrol	40	2.00	0.00

Independent Samples Test

t	df	Sig.(2-tailed)
15.492	78	0.000

Interpretasi: Sig < 0.05 → Ada perbedaan signifikan.

Lampiran 11

Dokumentasi

Surat Ijin Penelitian



YAYASAN GRIYA WINAYA GARUT
INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA
 FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU SOSIAL, BAHASA DAN SAstra
 Jalan Terusan Pahlawan No. 32 Sukagalih - Tarogong Kidul, Garut
 Telp. (0262) 233556 Fax. (0262) 540469 Kode Pos : 44151
 email : ipisbsg@institutpendidikan.ac.id web : www.institutpendidikan.ac.id

Nomor : 324/IPI.D1/AKD/ I/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Bapak/Ibu

SMPN 2 Tarogong Kidul

di Tempat

Disampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami:

Nama : Andre
 Nomor Induk : 21616002
 Mahasiswa
 Program Studi : Pendidikan Kewarganegaraan/ S1
 Tingkat/ Semester : 7 / 4
 Alamat : Kp. Sodong Rt 003/ Rw 005 Ds. Tanjung Jaya,
 Kec. Pakenjeng Kab. Garut
 Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role
 Playing terhadap Keaktifan Belajar Siswa di
 SMPN 2 Tarogong Kidul.

Bermaksud memohon izin melakukan pengambilan data melalui wawancara dan/atau observasi di tempat Bapak/ Ibu memimpin untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Kuliah/ Skripsi.

Kami berharap Bapak/ Ibu berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa tersebut.

Demikian surat ini dibuat, atas perhatian dan kerjasamanya Bapak/ Ibu kami ucapkan terima kasih.

Garut, 30 Januari 2025



Dr. Lina Siti Nurwahidah, M.Pd.
 NIP 196805271993032001



Surat Balasan Ijin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN GARUT
DINAS PENDIDIKAN
SMPN 2 TAROGONG KIDUL
Jl. Flamboyan No. 23 A Telp. (0262) 232162 Tarogong Kidul - Garut

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : DK.03/037-SMPN 2 TARKID

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMPN 2 Tarogong Kidul Kabupaten Garut menerangkan bahwa :

Nama : **Andre**
NIM : 2161002
Program Studi : Pendidikan Kewarganegaraan / S1
Semester : VII
Perguruan Tinggi : Institut Pendidikan Indonesia
Alamat : Kp. Sodong RT.03 RW.05 Desa Tanjung Jaya
Kecamatan Pakenjeng, Kabupaten Garut

Nama tersebut di atas telah melaksanakan Penelitian di SMPN 2 Tarogong Kidul dari 23 Januari 2024 s.d 12 Februari 2025 dalam rangka Observasi sebagai prasyarat untuk menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing terhadap Keaktifan belajar siswa di SMPN 2 Tarogong Kidul".

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

12 Februari 2025
Kepala Sekolah

Drs. HENDEN JUWANDI, M.M
NIP. 19670202 199403 1 011



Kegiatan pembelajaran, tanggal 23 Januari 2025, Kelas Kontrol, Dokumentasi Pribadi



Kegiatan pembelajara Role Playing, tanggal 30 Januari 2025, Kelas Eksperimen, Dokumentasi Pribadi

Pembentukan Kelompok



Kegiatan Role Playing pembentukan kelompok dan bermain peran, tanggal 30 Januari 2025, Kelas Eksperimen, Dokumentasi Pribadi

Wawancara Guru Ms dan Siswa GR



*Kegiatan Wawancara dengan guru Ms dan Siswa Gr, tanggal 30 Januari 2025,
Kelas Eksperimen, Dokumentasi Pribadi*

KEGIATAN BIMBINGAN SKRIPSI

Tanggal Bimbingan	Kegiatan	Paraf Pembimbing		Paraf Kaprodi
		I	II	
1	2	3	4	5
15/10 -29	- tulis sejumlah variabel yaitu Variabel X dan Variabel Y - Teori harus lebih dari 2019 - urutkan Variabel X ke Y / Variabel Y ke X - General / umum - data awal dan indikator - GAP antara teori dan fakta	T.		
22/10 -29	Data awal literatur indikator dari teori - Cari jurnal yg relevan ± 3 - Lanjutkan Bab I	T.		
17/10 -29	- Perpanjang rumusan masalah - font judul 16 - jika mengutip pakai tanda kutip dan harus lengkap tahun dan halaman - tidak perlu ada catatan kaki		M	
29/10 -29	* Bab I latar belakang memakai tanda kutip - manfaat praktis secara general.		M	
27/10 -29	Revisi - Bab II			

Kartu Bimbingan Skripsi

Tanggal Bimbingan	Kegiatan	Paraf Pembimbing		Paraf Kaprodi
		I	II	
1	2	3	4	5'
29/10-24	Review latar belakang masalah			
30/10-24	Kulipan, penulisan, ditinjau			
18/11-24	Kawmat pembuka, tanda ketop, Halaman, spasi, identifikasi tergambar & latar belakang,			
20/11-24	Lengkapi masalah - masalah pada latar belakang			
25/11-2024	Kulipan, typo.			
28/11/2024	diams;			
29/11/2024	Pengolahan, enter,			
4/12/2024	typo, spasi kata <, lebih dari 9 baris 15px			
4/12/2024	no Halaman, Kesimpulan, grandtheory KB, pre test post test Angket / angket, N gain rumus, sesudah, pre test post, 3-			