

**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM
PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS
XI IPS DI SMA NEGERI 1 CILAKU CIANJUR**

Dianita Rahayu

Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan, FKIP Unsur
Universitas Suryakencana
dianitarahayu55@yahoo.com

Abstrak

Pendidikan merupakan wahana dalam meningkatkan taraf hidup manusia. Hal ini sangat penting terhadap kemajuan bangsa dan negara. Dalam pendidikan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah kepiawaian guru dalam memberikan pengajaran. Artinya guru dituntut untuk dapat merekayasa cara penyampaian materi pembelajaran, karena pada kenyataannya siswa merasa kurang tertarik dalam pembelajaran apabila kepiawaian guru dalam memberikan materi kurang kreatif. Maka timbul sebuah kekhawatiran akan terjadinya hal tersebut terhadap peningkatan minat belajar siswa. Berdasarkan hal itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**PENGARUH PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM PEMBELAJARAN PPKn TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI IPS DI SMAN 1 CILAKU CIANJUR**”. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif, serta teknik penelitian yang dipakai yaitu angket, wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Populasi penelitian sebanyak 139 siswa kelas XI IPS dan 3 orang guru PPKn. Sampel siswa diambil 25% dari populasi yakni 34 siswa secara random. Sampel guru diambil 1 guru dari 3 guru PPKn yakni guru PPKn kelas XI IPS. Dari hasil penelitian berdasarkan pengumpulan data, penafsiran data, serta pengolahan data maka kesimpulan penulis yaitu metode *Role Playing* juga dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Selain dapat meningkatkan minat belajar siswa, metode *Role Playing* mampu membuat siswa merasa senang dan aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Role Playing, Motivasi Belajar, Minat, Aktif, Upaya Belajar, Kreativitas, Peningkatan, Deskriptif kuantitatif*

A. Pendahuluan

Sistem pendidikan dalam sejarahnya selalu mengalami perubahan seiring dengan kodrat manusia, yang dalam memahami hajat hidupnya selalu mencari yang terbaik. Hal ini telah menantang dan merangsang para ahli pendidikan untuk terus menerus menemukan sistem pendidikan yang efektif dan efisien, agar dapat mencapai tujuan yang optimal sesuai dengan yang diharapkan. Dalam sistem pendidikan yang meliputi semua komponennya yaitu siswa, guru, kurikulum, fasilitas, dan manajemen ternyata kegiatan pembelajaran mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Pembelajaran yang terjadi di sekolah dilakukan oleh siswa bersama dengan guru. Melalui belajar tingkah laku siswa diharapkan berubah menjadi lebih baik. Dalam pembelajaran kegiatan siswa belajar dan guru sebagai fasilitator mereka.

Aktivitas siswa bersama guru dalam pembelajaran, yang melibatkan sumber belajar memiliki tujuan. Seperti di atas dikemukakan,

melalui pembelajaran diharapkan tingkah laku siswa berubah menjadi lebih baik dalam pengetahuan, sikap, maupun perbuatan. Dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 dikemukakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter sesuai yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Demikian, PPKn merupakan mata pelajaran untuk mengembangkan kehidupan siswa agar menjadi pribadi, anggota masyarakat, warga negara, dan warga dunia yang berjiwa diri Indonesia, sehingga siswa menjadi pribadi yang berkesadaran sebagai bangsa Indonesia dan berkarakter sesuai nilai-nilai luhur Pancasila. Djahiri (1995: 10) mengemukakan bahwa melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa diharapkan :

- a) Memahami dan menguasai secara nalar

- konsep dan norma Pancasila sebagai falsafah, dasar ideologi dan pandangan hidup negara RI
- b) Melek konstitusi (UUD NRI 1945) dan hukum yang berlaku dalam negara RI
 - c) Menghayati dan meyakini tatanan dalam moral yang termuat dalam butir di atas
 - d) Mengamalkan dan membakukan hal diatas sebagai sikap perilaku diri dan kehidupan dengan penuh keyakinan dan nalar.

Dalam pembelajaran dibutuhkan suatu cara yang disebut dengan metode. Metode pembelajaran merupakan bagian dari strategi intruksional, karena itu berfungsi sebagai rekayasa menyajikan materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tidak setiap metode pembelajaran cocok, tepat untuk mengkaji setiap materi pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Metode sebagai strategi pembelajaran, harus sesuai dengan kepentingan pencapaian tujuan dan materi pembelajaran, serta perkembangan minat belajar siswa.

Metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur alias langkah-langkah kegiatan pembelajaran, termasuk di dalamnya penentuan penilaian apabila diperlukan karena saat ini penilaian melalui pembelajaran juga menjadi tuntutan. Tuntutan demikian mengemuka saat ini melalui penerapan pendekatan penilaian otentik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki suatu

kemampuan merekayasa pembelajaran supaya siswa merasa nyaman, senang, aktif, dan kreatif sehingga dapat melahirkan suasana pembelajaran yang kondusif, menarik, dimana akhirnya siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Demikian proses pembelajaran PPKn memerlukan satu metode yang tepat yang mampu menciptakan suasana proses pembelajaran tertib, lancar, menyenangkan, dan efektif sehingga siswa berhasil belajar. Siswa menjadi berkesadaran terhadap hak dan kewajibannya sebagai warga negara dan warga dunia. Melalui penelitian ini penulis akan mengkaji ketepatan penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn dalam

kaitannya dengan peningkatan minat belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Resmawati (2013: 75) berjudul *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKn* menyatakan bahwa minat belajar meningkat ketika metode pembelajaran yang dilaksanakan tepat. Dalam hal ini Resmawati mengemukakan :

Dengan menggunakan metode bermain peran atau *role playing* minat belajar siswa sangat meningkat. Mereka senang bisa belajar sambil bermain jadi tidak ada yang merasa bosan karena mereka memiliki tugas masing-masing yang harus dipertanggung jawabkan yang akan diperankan di depan kelas dengan tidak terlepas dari materi yang akan dibahas. Dengan begitu mereka bisa mendapatkan beberapa beberapa manfaat seperti dapat bersikap aktif, bertanggung jawab, dapat merasakan situasi yang diperankan dan mengerti dengan materi yang diajarkan karena dibahas bersama-sama.

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PPKn SMA Islam At-Taqwa Cilaku ditemukan bahwa untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa tidak hanya dengan menggunakan metode pembelajaran, tetapi juga dengan selalu memberikan motivasi-motivasi dan memberikan penghargaan kepada siswa. Hal itu dapat dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai, pada saat ataupun setelah pembelajaran berlangsung, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk meningkatkan minat belajarnya.

Berdasarkan pengalaman penulis pada waktu PPL di SMAN 1 Cilaku diketahui bahwa sebagian besar siswa kurang berminat terhadap pembelajaran PPKn. Ketika hal ini dialami melalui wawancara, ternyata kurang berminatnya siswa terhadap pembelajaran PPKn antara lain karena pembelajaran PPKn menjenuhkan, banyak hafalan, dan susah dipahami.

Adapun rumusan masalah yang penulis teliti sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap keinginan belajar siswa?
- b. Apa saja pengaruh penerapan *Role Playing* terhadap upaya belajar siswa?
- c. Adakah pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap keaktifan belajar siswa?
- d. Apakah metode *Role Playing* berpengaruh terhadap keceriaan belajar siswa?

B. Landasan Teoretis

Metode *Role Playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah- masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan siswa. Pengalaman belajar dengan menggunakan metode ini meliputi kemampuan kerjasama, kemampuan komunikatif, dan kemampuan mengekspresikan atau memerankan

suatu tokoh. Menurut Sugihartono (2007: 83) mengemukakan bahwa :

Role playing adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan tokoh baik tokoh hidup maupun tokoh mati. Melalui *Role Playing* siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan atau memerankannya tokoh tersebut. *Role playing* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan karena *Role palying* melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa bergerak aktif.

Berdasarkan kutipan di atas metode *Role Playing* lebih memfokuskan peserta didik untuk berimajinasi dan memerankan tokoh hidup maupun benda mati dalam kegiatan pembelajarannya. Sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan, dengan metode ini tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien sesuai dengan yang telah direncanakan. Seperti yang dikemukakan oleh Dahlan (1990: 123) bahwa :

Melalui bermain peran, siswa mencoba mengeksplorasi masalah- masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasil peragaan atau pemeranan tersebut kemudian didiskusikan di dalam kelas, sehingga secara bersama-sama mereka dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah lainnya.

Dari beberapa kutipan di atas pada metode *Role Palying* yang menjadi titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Murid diperlakukan sebagai subyek pembelajaran, secara aktif melakukan praktik- praktik berbahasa (bertanya dan menjawab) bersama teman- temannya pada situasi tertentu.

Surya (1981: 32) mengemukakan bahwa suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Dari beberapa kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa metode *Role Playing* sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar bagi siswa. Siswa sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran apabila pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan dia sehari- hari di lingkungan masyarakat. Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, belajar yang menyenangkan dan bermakna akan terwujud sehingga menyebabkan minat belajar siswa meningkat. Alasan pemilihan pembelajaran *Role Playing* karena melalui teknik ini siswa dilibatkan secara aktif dalam situasi yang menyenangkan.

Penggunaan metode *Role Playing* diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat dan perubahan pada proses kegiatan belajar siswa.

C. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran yaitu, sebagian kecil (17,65%) siswa sangat mengetahui tentang metode *Role Playing*, pada umumnya (82,35%) siswa cukup mengetahui tentang metode *Role Playing*, tidak ada (0%) siswa yang kurang mengetahui tentang metode *Role Playing*, tidak ada (0%) siswa tidak mengetahui tentang metode *Role Playing*.

Hampir setengahnya (41,18%) siswa menyatakan senang sekali ketika pembelajaran PPKn menggunakan metode *Role Playing*, sebagian besar (58,82%) siswa menyatakan cukup senang ketika pembelajaran PPKn menggunakan metode *Role Playing*. Tidak ada (0%) siswa yang menyatakan kurang senang ketika pembelajaran PPKn

menggunakan metode *Role Playing*, tidak ada (0%) siswa yang menyatakan tidak senang ketika pembelajaran PPKn menggunakan metode *Role Playing*.

Sebagian besar (58,82%) siswa menyatakan sangat semangat apabila metode *Role Playing* diterapkan dalam pembelajaran PPKn, hampir setengahnya (41,18%) siswa menyatakan cukup semangat apabila metode *Role Playing* diterapkan dalam pembelajaran PPKn. Tidak ada (0%) siswa menyatakan kurang semangat apabila metode *Role Playing* diterapkan dalam pembelajaran PPKn, tidak ada (0%) siswa menyatakan tidak semangat apabila metode *Role Playing* diterapkan dalam pembelajaran PPKn.

D. Pembahasan

Setelah peneliti melakukan penelitian di SMAN 1 Cilaku yang berlangsung pada tanggal 31 Mei 2018, peneliti mempunyai empat temuan dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh penerapan metode *Role Playing* terhadap keinginan belajar siswa

Penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran PPKn memiliki pengaruh yang sangat baik terhadap keinginan belajar siswa. Siswa sangat berantusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Seperti yang dikemukakan oleh Sugihartono (2007: 83) tentang metode *Role Playing* yaitu:

Role playing adalah metode pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik dengan cara anak didik memerankan tokoh baik tokoh hidup maupun tokoh mati. Melalui *Role Playing* siswa mencoba mengeksplorasi hubungan, perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah antar manusia dengan cara memperagakan atau memerankannya tokoh tersebut. *Role Playing* merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan karena *Role Palying* melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa bergerak aktif.

Selain keinginan belajar siswa metode *Role Playing* juga berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa karena dengan penerapan metode *Role Playing* ini diharapkan dapat lebih meningkatkan minat siswa dalam belajar PPKn. Salah satu motivasi yang diberikan dapat berupa pujian- pujian atau penghargaan yang sederhana kepada siswa. Namun pujian tersebut harus

diberikan kepada siswa secara wajar, agar terkesan sebagai apresiasi guru kepada siswa.

2. Pengaruh penggunaan metode *Role Playing* terhadap upaya belajar siswa

Secara umum upaya belajar merupakan usaha belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Semakin banyak upaya yang dilakukan oleh siswa setidaknya siswa dapat menempuh tujuan belajar dengan mudah. Untuk dapat menempuh tujuan pembelajaran tertentu perlu diciptakan pembelajaran yang kondusif, hal itu dipengaruhi oleh berbagai komponen yang akan saling mempengaruhi salah satunya metode pembelajaran. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode merupakan faktor penting untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

Seperti yang dikemukakan oleh Bahri (2000: 34) bahwa metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang diterapkan. Seperti salah satunya metode *Role Playing*.

Metode *Role Playing* sangat berpengaruh terhadap upaya belajar siswa karena metode *Role Playing* merupakan bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap dan nilai yang terkandung di dalamnya. Upaya yang didapat oleh siswa dalam belajar yaitu siswa dapat mengapresiasi perasaannya dan bersikap aktif dalam proses belajar

3. Penerapan metode *Role Playing* terhadap keaktifan belajar siswa

Salah satu pembelajaran yang kondusif dipengaruhi oleh keaktifan siswa dalam menerima pembelajaran. Hal ini sangat

berpengaruh terhadap kelancaran proses belajar. Dalam proses belajar mengajar terjadi aktivitas guru dan murid. Hal ini yang memotivasi siswa untuk cenderung aktif dalam belajar. Aunurrahman (2009: 119) menyatakan bahwa keaktifan siswa dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami dan dikembangkan setiap guru dalam proses pembelajaran.

Ketidaktepatan pemilihan pendekatan pembelajaran sangat memungkinkan keaktifan belajar siswa menjadi tidak tumbuh, bahkan mungkin kehilangan keaktifannya.

Berdasarkan hasil penelitian, guru menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran, keaktifan siswa dalam belajar mengalami perubahan yang signifikan sehingga terjadi interaksi yang baik antar siswa dengan siswa lain maupun siswa

dengan guru. Metode *Role Playing* ternyata dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena metode *Role Playing* tersebut dapat menarik dorongan atau perhatian siswa sehingga mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran

4. Pengaruh metode *Role Playing* terhadap keceriaan belajar siswa

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pembelajaran, karena itu memilih model pembelajaran yang tepat guru dapat memilih dan menyesuaikan jenis pendekatan dan metode pembelajaran dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.

Oleh sebab itu guru dituntut untuk memiliki pemahaman komprehensif serta mampu membuat

siswa merasa senang dan semangat dalam menjalankan pembelajaran. Salah satu metode yang dapat meningkatkan keceriaan belajar siswa yaitu metode *Role Playing* karena metode *Role Playing* dapat menarik siswa agar berantusias dan merasa senang dalam pembelajaran.

Dapat dilihat dari hasil penelitian, siswa merasa senang dan semangat saat proses pembelajaran karena mereka dapat merasakan nilai- nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan penerapan metode *Role Playing* keceriaan siswa terlihat berubah lebih meningkat dari sebelumnya karena siswa sangat berantusias dalam memerankan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas ternyata penggunaan metode *Role Playing* memiliki pengaruh yang

sangat baik terhadap keceriaan siswa saat dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Metode *Role Playing* merupakan salah satu cara mengajar dengan mendramatiskan bentuk sikap, perasaan dan nilai-nilai yang terkandung dalam materi tersebut sehingga dapat melibatkan perasaan ke dalam masalah yang dihadapi oleh siswa secara nyata.

Dengan penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan belajar siswa terhadap pembelajaran PPKn sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Penerapan metode *Role Playing* selain dapat meningkatkan minat belajar siswa dapat juga membuat siswa merasa senang dan ceria dalam menjalankan proses pembelajaran PPKn dan dapat

melatih kepercayaan diri siswa terhadap suatu masalah yang dihadapi dengan mengekspresikan kedalam tingkah laku masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2010) *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- _____. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- _____. dan Aswan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dahlan MD. (1990). *Model-Model Mengajar*. Bandung: CV Diponegoro
- Djahiri, A.Kosasih. (1986). *Landasan Operasional Kurikulum PPKn*. Bandung: Lab PMP IKIP Bandung
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY
- Surya, Moh. (1981). *Pengantar Psikologi Pendidikan*: Bandung Lautan Api
- Resmawati, Mella. (2013). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKn*. Skripsi Sarjana Pendidikan pada FKIP Unsur Cianjur: Tidak diterbitkan