

Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Model Role Playing pada Mata Pelajaran PPKn

Marwan Suwandi ^{a, 1*}

^a Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap Kuala Keritang, Indonesia

¹ marwann764@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 7 Oktober 2022;

Revised: 15 Oktober 2022;

Accepted: 20 Oktober 2022.

Kata-kata kunci:

Pembelajaran Kooperatif;

Model Role Playing;

Minat Belajar Siswa.

Mata Pelajaran PPKn.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguraikan pembelajaran kooperatif model Role Playing dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap Kuala Keritang. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitiannya adalah siswa kelas VIII.1 dengan jumlah 23 orang. Instrumen penelitiannya menggunakan lembar observasi dan dokumentasi kemudian data dianalisis dengan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata aktivitas belajar siswa hanya 70,33%, sehingga siswa yang telah tuntas hanya mencapai 74,82% dan yang belum tuntas mencapai 16,52%. Pada siklus II rata-rata aktivitas belajar siswa meningkat sampai 85,55%, siswa yang tuntas menjadi 89,96% dan siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan hingga 7,88%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif model Role Playing dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap Kuala Keritang. Rekomendasi penelitian, guru terus mengeksplorasi berbagai model pembelajaran untuk diterapkan dalam kelas terutama pada mata pelajaran PPKn.

Keywords:

Cooperative Learning;

Role Playing Model;

Student Learning Interests.

PPKn Subjects.

ABSTRACT

Efforts to Increase Student Interest in Learning through Learning Role Playing Models in PPKn Subjects. The purpose of this study is to elaborate on cooperative learning role playing models in increasing students' interest in learning pkn subjects at Kuala Keritang One-Stop State Junior High School. This research method uses classroom action research. The subjects of his study were students of class VIII.1 with a total of 23 people. His research instruments used observation sheets and documentation and then the data were analyzed descriptively. The results showed that in the first cycle, the average student learning activity was only 70.33%, so that the students who had completed only reached 74.82% and those who had not completed reached 16.52%. In cycle II, the average student learning activity increased by 85.55%, students who completed it to 89.96% and students who were not completed decreased by 7.88%. Based on these data, it can be concluded that the application of the Role Playing model cooperative learning method can increase students' interest in learning PPKn subjects at kuala Keritang One-Stop State Junior High School. Research recommendations, teachers continue to explore various learning models to be applied in the classroom, especially in PPKn subjects.

Copyright © 2022 (Marwan Suwandi). All Right Reserved

How to Cite : Suwandi, M. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Model Role Playing pada Mata Pelajaran PPKn. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 2(2), 52–57. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/pelita/article/view/988>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 mengatakan bahwa pendidikan merupakan strategi untuk membangun proses pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan pesera didik dalam berbagai bidang yang dapat dipergunakan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Dari adanya kegiatan pembelajaran, peserta didik banyak menerima ilmu dari berbagai hal yang dapat digunakan dalam kehidupan. Diantaranya beberapa manfaat yang diperoleh peserta didik yaitu meliputi pengembangan kemampuan serta keahlian dalam pembentukan karakter. Melalui proses pembelajaran peserta didik dapat mengembangkan kepribadian seperti halnya lebih mampu berpikir kritis, memiliki kemampuan komunikasi yang bagus, serta melatih diri dalam bertanggung jawab (Kristin, 2018).

Menurut Kurikulum 2013, bahwa perlunya intensitas pendidikan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan seperti halnya dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan perilaku. Dari berbagai aspek kompetensi tersebut yang dimana masuk dalam ranah mata pelajaran PPKn, yaitu seperti halnya : (1) sikap nasionalisme yang didukung dengan adanya sikap menjunjung tinggi kewarganegaraan dimana didalamnya terdapat unsur disiplin, bertanggung jawab dan mandiri; (2) ilmu yang berdasar pada nasionalisme atau kewarganegaraan ; (3) kemampuan warga negara dalam mengolah skill yang dimiliki untuk dapat berpartisipasi dalam kegiatan kewarganegaraan. Pokok bahasan yang akan dijabarkan dalam mata pelajaran PPKn yaitu meliputi Pancasila yang urgensinya menjadi dasar negara Indonesia, UUD Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945 yang menjadi sumber hukum di Indonesia, Negara kesatuan Republik Indonesia dimana menjelaskan tentang asal usul Indonesia bisa menjadi suatu negara yang dikatakan berbentuk republik dan Bhineka Tunggal Ika sebagai semboyan bangsa Indonesia untuk menyatukan berbagai keragaman yang ada di Indonesia, seperti halnya suku, ras, budaya, agama, etnik, bahasa dan lain sebagainya (Wadu, dkk., 2020).

Sikap cinta tanah air, menjunjung tinggi kebangsaan dengan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan serta memiliki kesadaran akan konstitusi yang berdiri di Indonesia yang terkenal dengan kemajemukan yang dilihat dari berbagai aspek dan disatukan dengan semboyan Bhineka Tunggal Ika. Aspek tersebut yang dimaksudkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Seringkali permasalahan muncul di tengah-tengah guru dan siswa dimana guru memberikan dorongan berupa motivasi terhadap siswa-siswinya untuk dapat dijadikan sebagai acuan dalam belajar. Kebanyakan guru mengharapkan siswa nya belajar sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru, entah dimulai dengan metode pembelajaran yang seperti apa dan bagaimana pelaksanaannya siswa harus berjalan sesuai dengan apa yang diharakan oleh guru. Tanpa menyadari kenyataan bahwa siswa seringkali mengasah potensi diri yang dimilikinya dengan cara nya sendiri, yang bahkan apabila dilihat antara siswa satu dengan lainnya di dalam kelas pasti memiliki cara sendiri untuk mengekspresikannya. Dari sinilah dapat dilihat betapa seringnya terjadi ketidaksesuaian antara harapan yang diinginkan oleh guru dengan yang diimpikan siswa. Sehingga meskipun adanya dorongan berupa motivasi yang diberikan oleh guru tidak dapat menjamin kesuksesan dalam diri siswa, dan kebanyakan motivasi hanya dorongan belaka tanpa memiliki pengaruh apa-apa (Made Ardani, 2021).

Tingkat keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar tidak hanya serta-merta dipengaruhi oleh faktor guru, tapi jauh lebih besar peranan siswa itu sendiri dalam keberhasilan proses pembelajaran. Kenyamanan dan antusias saat proses pembelajaran berlangsung merupakan salah satu faktor penting yang dapat dijadikan sebagai acuan akan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran yang sedang diajarkan. Tetapi sebaliknya jika siswa dilihat kurang merasa nyaman dan tidak memiliki rasa antusias pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, maka dapat diasumsikan bahwa siswa tersebut tidak memiliki ketertarikan pada mata pelajaran yang sedang diajarkan. Kenyamanan atau antusias dalam proses pembelajaran inilah yang disebut dengan minat (Munif, 2013).

Menurut Sadirman (2011) bahwa minat belajar siswa muncul dari adanya suatu indikasi atau hal yang bersangkutan dengan keinginan atau kebutuhan siswa itu sendiri. Sejauh apabila seseorang melihat hal yang dirasa menarik untuk dirinya dan memiliki hubungan dengan apa yang diharapkan

tentu akan membangkitkan minatnya. Atas dasar tersebut seseorang biasanya akan merasa memiliki perasaan senang terhadap apa yang ingin dimilikinya. Dari adanya pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat cenderung mencerminkan atas apa yang ingin dimilikinya dan sesuai dengan kebutuhan yang dialaminya. Secara garis besar minat dapat diartikan sebagai perbandingan lurus antara keinginan dan kebutuhan (Saufi & Rizka, 2021).

Menurut Moh. Uzer Usman (2001) mengatakan bahwa minat dan kemauan siswa dalam belajar mempengaruhi proses pembelajaran yang diciptakan berlangsung secara efektif. Begitu juga dengan potensi pembelajaran yang diharapkan dapat berjalan dengan lancar dari adanya kemauan dan minat siswa, tetapi apabila minat atau kemauan tersebut tidak muncul dalam diri siswa proses pembelajaran seperti apapun yang dilakukan tidak akan berjalan secara efektif. Hillgard dalam Slameto (2010) menyatakan bahwa terdapat rumusan tentang minat diantaranya sebagai berikut “interest is peristing to pay attention to and enjoy some activity or content.” Yang memiliki arti bahwa minat muncul karena adanya kesukaan untuk melihat hal-hal yang dirasa sesuai dengan pashion seseorang (Fitry, Maizora, & Rusdi, 2019).

Ada banyak faktor yang melatarbelakangi munculnya minat siswa terhadap proses pembelajaran (Sakti & Farhan, 2020). Bahan ajar yang disampaikan oleh guru kepada siswa merupakan salah satu hal yang dilihat sebagai bahan pertimbangan apakah bahan pelajaran tersebut dapat membangkitkan dan menambah minat siswa terhadap pembelajaran. Bahan pelajaran yang dibuat semenarik mungkin oleh guru kemungkinan besar dapat memacu siswa untuk lebih mau memperhatikan dan mempelajari dengan seksama, tetapi justru sebaliknya semakin konvensional dan tidak menarik maka siswa akan cenderung malas untuk belajar apalagi membaca materi yang akan diajarkan. Karena pada dasarnya bahan pelajaran yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh siswa (minat), maka siswa tidak akan segan untuk belajar dengan sungguh-sungguh apalagi mendalami bahan ajar yang diberikan karena sama sekali tidak memiliki daya tarik terhadap siswa (Sari & Trinawati, 2021).

Model pembelajaran yang dipilih dalam penggunaan mata pelajaran PPKn juga perlu diperhatikan, apabila model pembelajaran tersebut pas digunakan dan mampu menarik minat siswa dalam memahami isi atau makna yang terdapat didalamnya maka semakin baik pula model pembelajaran tersebut diterapkan. Salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Role Playing yang dipakai untuk menarik minat siswa selama proses pembelajaran di kelas. Dalam metode pembelajaran kooperatif tipe Role Playing ini siswa diajak untuk bermain peran dengan mendalami kemampuan penguasaan diri. Menurut Kokom (2018) model pembelajaran Role Playing merupakan media pembelajaran yang memainkan peran serta penghayatan siswa terhadap pengembangan imajinasi yang dimilikinya (Ayu & Syafaruddin, 2018).

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengekspresikan metode pembelajaran kooperatif tipe Role Playing dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap Kuala Keritang. Dari isu atau masalah di atas maka penulis ingin memaparkan tentang upaya untuk perbaikan tempat atau ruang sholat menjadi nyaman, agar tercipta lingkungan sekolah yang aman, damai dan nyaman bagi semua warga sekolah. Dengan alasan tersebut maka penulis membuat penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Model Role Playing pada Mata Pelajaran PPKn”.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berkaitan dengan praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru. PTK ini bertujuan untuk merefleksikan kembali tentang tindakan-tindakan yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. PTK merupakan metode yang digunakan untuk menyempurnakan profesionalitas guru dalam mengajar (Suharsimi, 2010). Menurut Kemmis dan Mc Taggart bahwa tahap-tahap penelitian dimulai dengan melakukan rencana tindakan, observasi, refleksi, dan perencanaan kembali yang digunakan dalam rancangan untuk

memecahkan masalah (Suharsmi, 2010). Pada penelitian ini subjek yang akan diteliti yaitu siswa kelas VIII dengan jumlah sebanyak 23 orang siswa. Instrument yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar observasi dan dokumentasi kemudian analisis data berupa deskriptif.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, terhadap upaya peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran PPKn Kelas VIII.1 dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Role playing terdapat pada tabel siklus I dan II berikut ini.

Tabel 1. Minat Belajar Siklus I

Uraian	Siklus I Pertemuan I	Siklus I Pertemuan 2
Berdiskusi	66.79%	66.79%
Bertanya	68.59%	73.19%
Berpendapat	69.65%	73.07%
Menjawab	69.65%	74.87%
Rata-rata	68.95%	72.49%

Terlihat dari upaya penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Role Playing terjadi peningkatan minat belajar siswa sekitar 3.5% dari 68.95% pada siklus I pertemuan I meningkat diangka 72.49% pada siklus I pertemuan 2. Dikarenakan dengan adanya peningkatan diatas belum memenuhi standar minimal sekolah yaitu 75 maka perlu dilakukan kembali perbaikan di tahap siklus II. Menggunakan metode Role Playing untuk mendapatkan hasil yang maksimal bagi proses pembelajaran siswa dalam mata pelajaran PPKn.

Tabel 2. Minat Belajar Siklus II

Uraian	Siklus I Pertemuan I	Siklus I Pertemuan 2
Berdiskusi	78.29%	86.39%
Bertanya	74.87%	86.39%
Berpendapat	75.65%	74.87%
Menjawab	77.75%	86.39%
Rata-rata	76.03%	83.01%

Terlihat bahwa dari adanya percobaan penelitian ke-2 dengan menggunakan metode Role Playing terjadi peningkatan minat belajar secara signifikan yaitu sebesar 7% dari 76.03% pada siklus I pertemuan I mengalami kenaikan 83.01% pada siklus I pertemuan 2, serta dari penelitian ini sudah mencapai standar sekolah yang dikatakan baik.

Dari adanya hasil penelitian diatas, menunjukkan bahwa adanya peningkatan atau minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Role Playing (Priatna, & Setyarini, 2020). Sehingga apabila dilihat dari siklus I pertemuan 2 sampai siklus II pertemuan 2 mengalami terus kenaikan minat belajar pada siswa kelas VIII.1 Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap Kuala Keritang. Berikut gambaran hasil yang diperoleh peserta didik selama berlangsung pembelajaran PPKn menggunakan model pembelajaran Role Playing.

Hasil Skor	Rata-Rata skor
Siklus I	72.49%
Siklus II	83.01%

Data tabel diatas menunjukkan bahwa pada awalnya minat siswa pada mata pelajaran PPKn rendah karena menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional, dan hasil belajar yang diperoleh juga masih dibawah standar sekolah yaitu berada di 72 sedangkan standar sekolah di angka 75. Tetapi setelah dilakukan PTK ini dengan melalui 2 tahap siklus maka terlihat hasil

yang memuaskan yaitu yang pada awalnya berada dalam angka 72 menjadi angka 83 setelah penerapan model pembelajaran Role Playing. Maka Role Playing dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran PPKn.

Simpulan

Dari hasil penelitian yang didapatkan maka siklus I memberikan rata-rata minat siswa belajar hanya di angka 72.49%, sehingga siswa yang dapat dinyatakan lulus dalam mata pelajaran PPKn yaitu mencapai 28.12%. sedangkan pada siklus II aktivitas minat belajar siswa meningkat sampai angka 83.01%, sehingga siswa yang dikatakan lulus berada dalam prosentase 91.34% sehingga mengalami penurunan siswa yang berada dibawah ketuntasan sebanyak 8.27%. berdasarkan hasil uraian data diatas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa juga dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran atau bahan ajar yang disampaikan guru kepada siswa. Hal ini terbukti dengan adanya penerapan model pembelajaran Role Playing ini minat belajar siswa meningkat dengan signifikan dibuktikan dengan hasil capaian pembelajaran pada mata pelajaran PPKn yang berada di Sekolah Menengah Pertama Negeri Satu Atap Kuala Keritang. Saran penelitian, bagi guru untuk terus mengeksplorasi berbagai model pembelajaran untuk diterapkan dalam kelas terutama pada mata pelajaran PPKn, meskipun satu model pembelajaran tidak mungkin digunakan secara terus-menerus dalam berbagai lingkup materi PPKn. Tetapi dengan penelitian menggunakan model pembelajaran Role Playing ini dapat digunakan apabila masih dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran.

Referensi

- Ainiyah, N. (2013). Pembentukan karakter melalui pendidikan agama Islam. *Al-Ulum*, 13(1), 25-38.
- Ayu Maningrum, R., & Syarafuddin, H. (2018). Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap Kecemasan Belajar pada Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Praya. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 4(2), 198-205. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v4i2.1130>
- Fitry, T., Maizora, S., & Rusdi, R. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Negeri 21 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(1), 6-12.
- Kokom, K. (2014). *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Kristin, F. (2018). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Made Ardani, A. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana pada Mata Pelajaran Matematika di SD Inpres I Namaru. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 210-216. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3483>
- Meliana, I. (2019). Pengaruh metode role playing terhadap minat belajar PKN kelas V di MIS Tanjung Kabupaten Pekalongan (Doctoral dissertation, IAIN Pekalongan).
- Munif Khatib. (2013). *Gurunya Manusia Menjadikan Semua Anak Istimewa Dan Semua Anak Juara*. Bandung: Kaifa Mizan Pustaka
- Priatna, A., & Setyarini, G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 147-159.
- Retnowati, W. F. (2018). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam Kelas 8 D di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan. Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Al Islam Kelas 8 D di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan, 1-27.
- Sakti, H., & Parhan, H. (2020). Pengaruh Media Papan Flanel Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 226-231. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2744>
-

- Sari, Y., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Pengaruh E-Learning dan Kesiapan Belajar Terhadap Minat Belajar Melalui Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening Mahasiswa Program Beasiswa FLATS di Surabaya pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(2), 346-360. doi: <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3736>
- Saufi, I., & Rizka, M. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(1), 55-59. doi: <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i1.3626>
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Putra
- Wadu, L. B., Gultom, A. F., & Pantus, F. (2020). Penyediaan Air Bersih Dan Sanitasi: Bentuk Keterlibatan Masyarakat Dalam Pembangunan Berkelanjutan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 80-88.
- Ulomo, C. (2021). Upaya Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas V Sd I Kuwukan Menggunakan Metode Role Playing. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 161-167.