

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Oleh :

Ira Restu Kurnia¹⁾, Septian Mukhlis²⁾, Misbah³⁾

^{1,2,3} FIPHUM, Universitas Pelita Bangsa

email: kurniarestuir@pelitabangsa.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 16 Juli 2024

Revisi, 4 Agustus 2024

Diterima, 1 September 2024

Publish, 15 September 2024

Kata Kunci :

Pembelajaran IPS,

Partisipasi Siswa,

Model Pembelajaran *Role Playing*.



ABSTRAK

Pembelajaran IPS memiliki potensi besar untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Partisipasi siswa merupakan salahsatu elemen penting demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diselenggarakan. Penelitian ini membahas mengenai penerapan model *role playing* untuk meningkatkan partisipasi siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan partisipasi siswa setelah model *role playing* ini diterapkan. Penelitian ini dilakukan selama 3 siklus. Setiap siklusnya terjadi peningkatan indikator partisipasi siswa. Data yang diperoleh sebagai nilai akhir adalah sebesar telah mencaapai nilai rata-rata di atas 80% sehingga hal tersebut dapat membuktikan bahwa model pembelajaran *role playing*.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



Corresponding Author:

Nama: Ira Restu Kurnia

Afiliasi: Universitas Pelita Bangsa

Email: kurniarestuir@pelitabangsa.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS merupakan salah satu bidang studi yang memegang peranan penting dalam pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. Mata pelajaran ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang komprehensif kepada siswa mengenai fenomena sosial, budaya, ekonomi, dan politik yang terjadi di masyarakat. Dalam konteks meningkatnya globalisasi masa kini, pembelajaran IPS juga berfungsi sebagai sarana untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk memainkan peran aktif sebagai warga negara yang bertanggung jawab dan berdaya saing tinggi. Pembelajaran IPS mencakup berbagai disiplin ilmu seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan ilmu politik. Integrasi dari berbagai disiplin ilmu ini bertujuan untuk membantu siswa memahami kompleksitas hubungan manusia dengan lingkungan sosial dan alamnya. Saidihardjo mengemukakan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiaan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, sejarah, antropologi, politik, dan sebagainya (Hidayati, 2004).

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, salah satu tujuan pembelajaran Pendidikan IPS di tingkat Sekolah Dasar adalah untuk menumbuhkan kesadaran nilai-nilai sosial dan kemanusiaan yang salah satunya dapat diwujudkan melalui pembelajaran. Selain itu, pembelajaran IPS menekankan pada pengembangan nilai-nilai sosial seperti toleransi, keadilan dan demokrasi, yang esensial bagi terwujudnya masyarakat yang harmonis dan adil. Agar tujuan suatu pembelajaran dapat tercapai, maka diperlukan sebuah model pembelajaran tepat untuk membuat suasana di dalam kelas menjadi lebih hidup. Penggunaan model pembelajaran tersebut tentunya bukan sebatas penggunaan model ceramah saja, namun diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif untuk dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Melalui model pembelajaran yang inovatif dan bersifat kontekstual, siswa lebih mudah memahami dan menghubungkan materi di dalamnya dengan pengalaman nyata sehari-hari. Tentunya hal ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi anak tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analisis (Johnson & Johnson, 2009).

Model pembelajaran yang inovatif memegang peranan penting dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung, di mana setiap siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk berkontribusi. Edgar Dale dalam bukunya mengemukakan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan aktif siswa didalamnya akan meningkatkan pemahaman siswa (Sagala, 2003:170). Berangkat dari pernyataan tersebut maka salah satu metode yang tepat dan dinilai dapat meningkatkan partisipasi siswa pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Role Playing*. Model pembelajaran *role playing* dinilai efektif untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Model ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar dengan menempatkan mereka dalam situasi tertentu di mana mereka harus memainkan peran tertentu. Melalui *role playing*, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan mendalam, serta mengembangkan keterampilan sosial dan emosional. Selain itu manfaat dari pengaplikasian model *role playing* yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya (Hamalik, 2001). Metode pembelajaran *role playing* memiliki beberapa kelebihan didalamnya. Seperti yang dikemukakan oleh Mansyur (Sagala, 2003:213) bahwa model *role playing* dapat melatih ingatan dan membangun kerjasama diantara siswa satu dengan yang lainnya. Kelebihan dari metode *role playing* ini pun dikemukakan oleh Djuminingg bahwa *role playing* Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (2011).

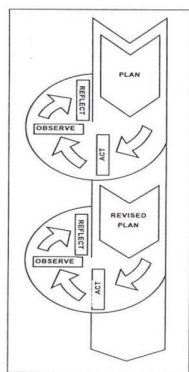
Dengan mengacu kepada pemaparan di atas, maka model pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi siswa. Partisipasi siswa sendiri dalam konteks pendidikan mengacu pada keterlibatan aktif dan kontribusi siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Partisipasi ini mencakup berbagai aspek seperti kehadiran fisik, keaktifan dalam diskusi, keterlibatan dalam kegiatan kelompok, serta kontribusi dalam pengambilan keputusan yang terkait dengan proses pembelajaran. Menurut pendapat Tjokrowinoto dalam Suryobroto (1997) partisipasi adalah penyertaan mental dan emosi seseorang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan mereka bagi terciptanya tujuan-tujuan bersama tanggung jawab terhadap tujuan tersebut. Selain itu menurut Jerrold dalam Yeni Herawati (2008) berpendapat bahwa partisipasi tersebut dapat diwujudkan dengan berbagai hal,

yakni Keaktifan siswa di dalam kelas dan kepatuhan terhadap norma belajar seperti mengerjakan tugas sesuai dengan perintah guru, datang tepat waktu, memakai pakaian sesuai dengan ketentuan, dan sebagainya. Partisipasi siswa dinilai sangat penting karena partisipasi siswa dapat **meningkatkan pemahaman materi, mengembangkan keterampilan sosial, meningkatkan motivasi dan minat belajar, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis.**

Keaktifan atau partisipasi siswa pada pembelajaran daring menurut Sudjana memiliki indikator pengumpulan tugas, tanya jawab, mengikuti diskusi, mencari informasi dan merefleksi diri (Naziaha dkk., 2020). Pendapat tersebut tidak jauh berbeda dengan pendapat dari Nana Sudjana (2009), bahwa keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal; a. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; b. Terlibat dalam pemecahan masalah; c. Bertanya kepada siswa lain atau guru mengenai hal yang tidak dimengerti; d. Mencari informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; e. Melakukan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru; f. Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya; g. Melatih diri dalam memecahkan masalah; h. Menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas. Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat peneliti menyimpulkan bahwa indikator partisipasi siswa dalam pembelajaran adalah meliputi; a.mampu menyampaikan pendapat; b.mampu memberikan masukan; c. mampu melaksanakan tugas; d. mampu menyampaikan sanggahan. Indikator tersebut diturunkan sebagai indikator aktivitas partisipasi siswa dalam pembelajaran untuk mengukur peningkatan partisipasi siswa setelah penerapan model pembelajaran *role playing* diterapkan.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang perlu dilakukan sesuai suatu masalah diteliti secara kuantitatif, tetapi belum terungkap penyelesaiannya (Subana dan Sudrajat, 2005: 17). Desain penelitian ini menggunakan model Spiral menurut Kemmis dan Taggart berupa proses pengkajian berdaur (*cyclical*) yang terdiri dari empat tahap yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Pengamatan atau observasi, dan (4) Refleksi. (Wiriaatmadja, 2006:66). Adapun model penelitian menggunakan model spiral seperti gambar berikut ini:



Gambar.1

Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral (Kemmis dan Taggart, dalam Wiriatmadjari, 2005)

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumentasi yakni lembar observasi siswa dengan menggunakan indikator partisipasi siswa dan penilaian aktivitas siswa berdasarkan metode pembelajaran *role playing*. Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan membandingkan partisipasi siswa sebelum tindakan dengan setelah tindakan. Analisis data dapat dilakukan apabila data telah diperoleh dari hasil penilaian aktivitas siswa pada pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Analisis data ini digunakan untuk membuktikan apakah partisipasi siswa mencapai indikator yang telah ditentukan. Setelah data diperoleh selanjutnya data diinterpretasikan ke dalam kategori dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Proses Pembelajaran

Presentase %	Kategori
75,00-100	Baik
50,00-74,99	Cukup Baik
25,00-49,99	Kurang Baik
>25,00	Tidak Baik

Sumber: Arikunto, 2013

Data Aktivitas partisipasi siswa selama proses pembelajaran dijadikan sebagai acuan atas keberhasilan penelitian tindakan kelas ini. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila telah mencapai kategori baik dengan sekurang-kurangnya proses pembelajaran dapat terlaksana sebesar 75% sesuai tahapan pada lembar observasi (Arikunto, 2013).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahap ini peneliti menetapkan seluruh rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam materi Hak dan Kewajiban Warga Negara dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Adapun perencanaan yang dilakukan yaitu :

Melakukan studi pustaka tentang metode *role playing* dalam pembelajaran IPS .

- 1) Melakukan studi pustaka mengenai partisipasi siswa .
- 2) Membuat rencana pembelajaran berdasarkan pembelajaran yang menggunakan model

pembelajaran *role playing*.

- 3) Membuat instrumen penelitian

Role Playing ditujukan agar siswa mampu memahami sikap, perasaan dan nilai yang terkandung dalam sebuah materi. Hal ini diungkapkan Rahmanto (1988:89) bahwa dengan menghayati berbagai macam peran, siswa akan memiliki wawasan yang lebih luas tentang hidup dan kehidupan yang dihadapinya. Berdasarkan hal tersebut maka aktivitas siswa dalam penelitian ini memiliki 3 indikator , yakni a) ekspresi , b) penghayatan , c) kelancaran (mengingat skenario).

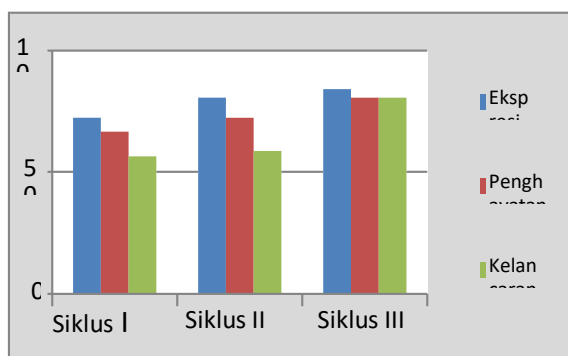
Langkah pembelajaran dilakukan selama 3 siklus untuk meningkatkan partisipasi siswa dan aktivitas siswa sesuai dengan target yang ingin dicapai. Pada siklus I terlihat guru harus lebih terampil dalam menggali suasana kelas dengan cara menghubungkan pengetahuan awal siswa tentang Materi Hak dan Kewajiban Warga Negara yang akan diperankan oleh siswa agar tercipta pembelajaran IPS yang sesuai dengan perencanaan. Kemudian pada siklus II siswa menunjukkan peningkatan pada setiap aspek. Siswa belajar menghayati peran yang dimainkan, selain itu siswa sudah mampu untuk saling mengoreksi. Pada siklus III siswa sudah terlihat mahir dan mampu bersinergi dengan teman kelasnya, hal tersebut membuat suasana *role playing* menjadi lebih hidup dan penuh semangat.

Hasil dari aktivitas siswa pun mengalami peningkatan dengan tabel seperti di bawah ini :

Tabel 2. Peningkatan Aktivitas Siswa Dalam Penerapan *Role Playing*

Aspek Aktivitas Siswa	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Ekspresi	65 (73,52%)	74 (82,31%)	69 (79,35%)
Penghayatan	60 (68,43%)	65 (71,72%)	72 (82,55%)
Kelancaran	49 (56,62%)	54 (60,14%)	75 (84,43%)
Jumlah	174	184	213
Persentase (%)	48,3%	53,6%	60,0%

Selain dalam bentuk tabel , hasil aktivitas siswa dapat disajikan dalam bentuk diagram seperti berikut ini:



Gambar 2. Diagram Perolehan Peningkatan Aktivitas Siswa

Berdasarkan pemaparan tersebut maka aktivitas siswa pada penelitian ini telah mencapai

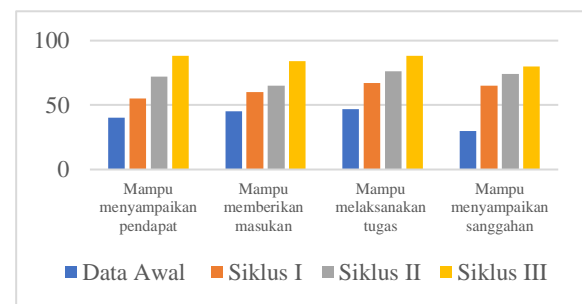
target yakni sebesar 80%. Pada proses pelaksanaan siklus I siswa masih sulit untuk diarahkan agar pembelajaran kondusif, terutama saat pembagian kelompok. Selain itu siswa terkesan malu-malu dan kaku dalam melakukan pemeranan. Untuk mengatasi hal tersebut maka siswa ditugaskan untuk berlatih dengan sesama kelompok untuk menjalin komunikasi yang baik sebelum pementasan. Komunikasi yang baik antar sesama anggota kelompok dapat membuka peluang untuk saling mengarahkan dan membimbing satu sama lainnya. Rasai malu dapat dihilangkan dengan saling memotivasi sesama anggota kelompok untuk sama-sama melakukan pemeranan dengan baik. Pada siklus II dan III, hampir seluruh siswa menunjukkan peningkatan pada setiap aspek yang dinilai dalam pemeranan. Pada pemeranan memang masih ada siswa yang malu-malu dan kaku, namun itu hanya sebagian kecil saja. Siswa merasa malu dan kaku tersebut dikarenakan merasa terganggu dengan aktivitas siswa lainnya, seperti ejekan dan kegaduhan disekitar ruang kelas. Namun hal tersebut dapat diatasi dengan menyuruh siswa untuk terus berlatih, latihan yang dilakukan siswa pun mempengaruhi pemahaman siswa mengenai materi yang sedang diajarkan.

Selain pada aktivitas siswa, peningkatan partisipasi siswa pun terlihat pada setiap siklusnya. Data partisipasi ini diperoleh dengan menggunakan instrumen berupa lembar aktivitas siswa dalam pembelajaran mengenai materi Hak dan Kewajiban Warga Negara. Data aktivitas partisipasi siswa setiap siklusnya dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 3. Peningkatan Partisipasi Siswa

Indikator	Data Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Mampu menyampaikan pendapat	40 (33,3%)	55 (45,8%)	72 (60,0%)	88 (73,3%)
Mampu memberikan masukan	45 (37,5%)	60 (50,0%)	65 (54,1%)	84 (70,0%)
Mampu melaksanakan tugas	47 (39,1%)	67 (55,8%)	76 (63,3%)	88 (73,3%)
Mampu menyampaikan sanggahan	30 (25,0%)	65 (54,1%)	74 (61,6%)	80 (66,6%)

Selain dalam bentuk tabel, data aktivitas partisipasi siswa dapat dilihat dalam diagram di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Partisipasi Siswa

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa meningkat dari data awal, siklus I, Siklus II, dan Siklus III. Pada data awal partisipasi dinilai masih sangat rendah. Siswa kurang memiliki antusias dalam kegiatan pembelajaran. Setelah model pembelajaran *role playing* diterapkan, siswa perlahan mengalami peningkatan. Pada siklus I, siswa mampu menyampaikan pendapat meski dengan malu-malu. Pendapat yang disampaikan meliputi pendapat bagaimana temannya harus berperan dan berekspresi dalam permainan perannya. Selanjutnya pada siklus II, siswa sudah mampu untuk memberikan masukan mengenai bagaimana seharusnya temannya berperan, seperti mengarahkan ekspresi dan mimik wajah atau memberikan masukan kepada temannya untuk mengatur intonasi suara saat bermain peran. Selanjutnya di siklus III siswa sudah berani memberikan sanggahan ketika teman lainnya memberikan masukan. Siswa sudah mampu untuk berdiskusi satu sama lainnya. Melalui serangkaian data yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan data di atas dapat kita simpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat berperan penting dalam membangun suasana belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, diharapkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya oleh guru dapat tercapai dengan baik. Model Pembelajaran *Role Playing* menjadi salahsatu dari model yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran IPS. Untuk mencapai tujuan pembelajaran serta memperoleh suasana pembelajaran yang dinamis yang melibatkan aktivitas siswa dibutuhkan perencanaan yang matang. Tidak lupa, guru pun harus menyiapkan alat evaluasi yang sesuai sehingga pencapaian pembelajaran dapat terukur dengan baik. Sehingga dapat dengan mudah guru menentukan apakah pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *role playing* ini dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa akan saling berkontribusi positif satu sama lain dalam aktivitas bermain peran. Berdasarkan pemaparan data di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS.

5. REFERENSI

Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta

- B. suryosubroto. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Jakarta. Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional.2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas Hidayati .(2004). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jogjakarta. Universitas NegeriJogjakarta.
- Djumingin , Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Johnson, E. B. (2009). *Contextual Teaching & Learning*. Bandung:Mizan Learning Center.
- Naziaha, S.T., Maulana, L.H.,& Sutisnawati,A. 2020. *Analisis Keefektifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Dari Pada Masa Covid-19 Di Sekolah Dasar*. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 109-120.
- Sagala, Syaiful . (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT.Rosdakarya
- Subana, M., Sudrajat, 2011. *Dasar – Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia
- Wiriaatmadja , Richiati. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas* . Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Yeni, Herawati. (2008). *Peningkatan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Melalui Optimalisasi Penggunaan Dengan Model Pembelajaran Problem Bed Learning*. Laporan Penelitian. UNY.