



Pembelajaran Kooperatif Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 1 Pemenang

Siti Maani

SMP Negeri 1 Pemenang, Kabupaten Lombok Utara – Provinsi NTB

*Corresponding Author. Email: Sitimaani1969@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to describe the implementation of the Role Playing model of cooperative learning in increasing student interest in learning in Civics subjects at SMPN 1 Pemenang. This research method uses classroom action research. The research subjects were students of class VIII.1 with a total of 23 people. The research instrument 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 students who had completed only reached 74.82% and those who had not completed reached 16.52%. In the second cycle the average student learning activity increased to 85.55%, students who completed to 89.96% and students who did not complete decreased to 7.88%. Based on these data, it can be concluded that the application of the Role Playing model of cooperative learning methods can increase student interest in learning in Civics subjects at SMPN 1 Pemenang.

Abstrak: Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif model *Role Playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKN di SMPN 1 Pemenang. 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 SMPN 1 Pemenang

Article History

Received: 07-02-2022

Revised: 27-02-2022

Accepted: 14-03-2022

Published: 05-04-2022

Key Words:

Cooperative Learning,
Role Playing, Student
Interest.

Sejarah Artikel

Diterima: 07-02-2022

Direvisi: 27-02-2022

Disetujui: 14-03-2022

Diterbitkan: 05-04-2022

Kata Kunci:

Pembelajaran Kooperatif,
Role Playing, Minat
Siswa.

How to Cite: Maani, S. (2022). Pembelajaran Kooperatif Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 1 Pemenang. *Jurnal Paedagogy*, 9(2), 266-270. doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4834>



<https://doi.org/10.33394/jp.v9i2.4834>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Pendahuluan

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui proses pembelajaran, beragam manfaat dapat didapatkan oleh peserta didik. Manfaat-manfaat tersebut meliputi pengembangan kemampuan dan potensi, serta pembentukan watak. Pembentukan watak yang dimaksud adalah kreatif, cakap, mandiri dan bertanggung jawab.



Dalam kurikulum 2013, pembelajaran difokuskan pada pencapaian tiga tingkat kompetensi, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibelajarkan secara utuh. Pada mata pelajaran PPKn, pengembangan kompetensi tersebut meliputi seluruh dimensi kewarganegaraan, yakni: (1) sikap kewarganegaraan termasuk keteguhan, komitmen, dan tanggung jawab kewarganegaraan (*civic confidence, civic commitment, and civic responsibility*); (2) pengetahuan kewarganegaraan; (3) keterampilan kewarganegaraan termasuk kecakapan dan partisipasi kewarganegaraan (*civic skill and civic responsibility*). Pembahasannya dilakukan secara utuh meliputi Pancasila, UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan Bhinneka Tunggal Ika.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Di dalam kelas, masalah besar untuk guru-guru dan siswa-siswa dalam pembelajaran matematika salah satunya adalah motivasi. Guru berharap supaya setiap siswa menggunakan kemauan dan waktunya selama di sekolah, sehingga tujuan belajar dapat tercapai secara maksimum. Tanpa disadari oleh siswa itu sendiri, berusaha menggunakan potensi yang ia miliki sehingga tumbuh secara cepat seiring dengan perkembangan bakat mereka. Sayangnya tujuan guru sering berbeda dengan apa yang ada di dalam diri siswa, sehingga motivasi tidak berkembang melainkan terabaikan (Made Ardani, 2021).

Minat belajar siswa adalah keberhasilan proses kegiatan belajar dan pembelajaran, selain dipengaruhi oleh faktor guru juga dipengaruhi oleh faktor siswa itu sendiri. Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses pembelajaran dapat mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pembelajaran itu atau sebaliknya, ia merasa tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Ketertarikan siswa inilah yang sering dikenal dengan istilah minat (Munif, 2013). Minat belajar siswa menurut Sardiman (2011) menyatakan bahwa suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu, apa yang dilihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang (bisanya disertai dengan perasaan senang), karena merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu". Pendapat ini memberikan pengertian, bahwa minat merupakan suatu kondisi yang mencerminkan adanya hubungan antara sesuatu yang diamati atau dialami dengan keinginan atau kebutuhan sendiri, dengan kata lain ada kecenderungan apa yang dilihat dan diamati seseorang merupakan sesuatu yang berhubungan dengan keinginan dan kebutuhannya (Saufi & Rizka, 2021).

Menurut Moh. Uzer Usman (2001) kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Kemudian Ia juga menyatakan, bahwa minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar, sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat, seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Hilgard dalam Slameto (2010) memberi rumusan tentang minat sebagai berikut "*interest is persisting to pay attention to and enjoy some activity or content.*" Yang berarti minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

Minat siswa terhadap pembelajaran tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat (Sakti & Farhan, 2020). Salah



satu faktor yang dapat membangkitkan dan merangsang minat adalah faktor bahan pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Bahan pembelajaran yang menarik minat siswa, akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan. Dan sebaliknya bahan pembelajaran yang tidak menarik minat siswa tentu akan dikesampingkan oleh siswa. Oleh karena itu bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya (Sari & Trinawati, 2021).

Dalam proses belajar mengajar pada pelajaran Pendidikan PPKn, dengan menggunakan model yang tepat maka peserta didik akan mampu memahami pesan yang terkandung dalam pelajaran tersebut. Model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa di kelas. Keunggulan *Role playing* salah satunya yaitu siswa diajak untuk menjadi peran orang lain dalam sosiodrama, pada kondisi inilah siswa dapat melatih kemampuan mengontrol dirinya seperti emosi ataupun perasaan. (Kokom, 2014) menyatakan bahwa *Role Playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Ayu & Syarafuddin, 2018). Adapun tujuan Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif model *Role Playing* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMPN 1 Pemenang.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berkait erat dengan persoalan praktik pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru. PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. PTK berupaya meningkatkan dan mengembangkan profesionalisme guru dalam menunaikan tugasnya (Suharsimi, 2010). Tahap-tahap penelitian mengikuti yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart bahwa penelitian tindakan kelas dalam perencanaannya menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan rencana tindakan, observasi, refleksi, dan perencanaan kembali yang merupakan dasar suatu rancangan pemecahan masalah (Suharsimi, 2010). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII.1 SMPN 1 Pemenang dengan jumlah 23 orang siswa. Instrumen penelitiannya menggunakan lembar observasi dan dokumentasi kemudian data dianalisis dengan deskriptif

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, upaya meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas VIII.1 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* tergambar pada siklus I dan II tabel berikut ini.

Tabel 1. Minat Belajar Siklus I

Uraian	Siklus I Pertemuan 1	Siklus I Pertemuan 2
Berdiskusi	67.82%	67.82%
Bertanya	68.69%	73.91%
Berpendapat	69.56%	73.04%
Menjawab	69.56%	74.78%
Rata-rata	68.90%	72.39%

Dengan menerapkan rencana tindakan perbaikan *Role Playing* terlihat bahwa terjadi peningkatan minat belajar peserta didik sekitar 3.4% dari 68.90% pada siklus I pertemuan 1



meningkat menjadi 72.39% pada siklus I pertemuan 2. Karena peningkatan minat belajar peserta didik belum mencapai kategori baik berdasarkan ketentuan sekolah bahwa yang dikatakan tuntas jika memperoleh 75 maka perlu dilakukan tindakan perbaikan pada siklus II, dengan menerapkan kembali tindakan perbaikan tipe *Role Playing* dalam kegiatan pembelajaran kooperatif PPKn SMP Negeri 1 Pemenang.

Tabel 2. Minat Belajar Siklus II

Uraian	Siklus I Pertemuan 1	Siklus I Pertemuan 2
Berdiskusi	77.39%	83.47%
Bertanya	74.78%	83.47%
Berpendapat	75.56%	74.78%
Menjawab	77.56%	83.47%
Rata-rata	76.30%	81.30%

Dengan menerapkan rencana tindakan perbaikan *Role Playing* terlihat bahwa terjadi peningkatan minat belajar peserta didik sekitar 5% dari 76.30% pada siklus II pertemuan 1 meningkat menjadi 81.30% pada siklus I pertemuan 2, dan telah mencapai kategori baik dalam peningkatan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan *Role Playing* mulai dari siklus I sampai dengan siklus II terlihat ada peningkatan dalam minat belajar peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Pemenang. Gambaran hasil minat peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Role Playing*, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Rata-Rata Skor

Hasil Skor	Rata-Rata Skor
Siklus I	72.39
Siklus II	81.30

Data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan dari siklus I ke siklus II karena ketuntasan di sekolah hanya 75, maka target sudah tercapai dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn juga meningkat. Berdasarkan pemaparan di atas menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing* telah dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Retnowati (2018), Ulomo (2021), dan Meliana (2019) yang menjelaskan bahwa metode *role playing* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukan 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 SMPN 1 Pemenang.

Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: bagi Guru hendaknya dapat membiasakan penggunaan metode *Role Playing* pada



pelajaran PPKn karena dapat meningkatkan minat belajar pada proses pembelajaran. Selain itu, Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi harus terus ditingkatkan agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Daftar Pustaka

- 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>
- Kokom, K. (2014). Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi. Bandung : PT Refika Aditama.
- Made Ardani, A. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Pecahan Sederhana pada Mata Pelajaran Matematika di SD Inpres I Nambaru. *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
- 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
- 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.