

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PPKN DI KELAS XII
TPHP 2 SMK NEGERI 1 CANGKRINGAN**

ENI LESTARI

SMK Negeri 1 Cangkringan
e-mail: enys.enlles@gmail.com

ABSTRAK

Best practice ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata ppkn di kelas XII TPHP 2 SMK Negeri 1 Cangkringan dengan penerapan model pembelajaran *role playing*. Nilai hasil belajar yang dicapai siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75, rata-rata nilai siswa dengan Model Konvensional (Ceramah) yaitu 64,00 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 40%, dan pada siklus 2 rata-rata nilai siswa adalah 88,57 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 94,287%. Persentase keaktifan siswa yang ditetapkan peneliti adalah 70%. Persentase keaktifan siswa pada siklus 1 sebesar 41,43 % meningkat menjadi 84,57% pada pembelajaran dengan Model Role Playing. Penerapan model *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi Perlindungan dan Penegakkan Hukum siswa kelas XII APHP2 SMK N 1 Cangkringan Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Role Playing, Best Practice.

ABSTRACT

This best practice aims to improve student learning outcomes in civics subjects in class XII TPHP 2 SMK Negeri 1 Cangkringan by applying the role playing learning model. The value of the learning outcomes achieved by students has met the minimum completeness criteria (KKM) of 75, the average value of students with the Conventional Model (Lectures) is 64.00 with a learning completeness percentage of 40%, and in cycle 2 the average student score is 88.57 with a learning completeness percentage of 94.287%. The percentage of student activity determined by the researcher is 70%. The percentage of student activity in cycle 1 was 41.43% increasing to 84.57% in learning with the Role Playing Model. The application of the Role Playing model is proven to be able to increase the activity and learning outcomes of Law Protection and Enforcement material for class XII APHP2 students of SMK N 1 Cangkringan Odd Semester 2022/2023 Academic Year.

Keywords: Learning Outcomes, Role Playing, Best Practice.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) merupakan kelompok mata pelajaran wajib dalam struktur Kurikulum Pendidikan Menengah. Sebagai Mata Pelajaran wajib , mata pelajaran PPKn menjadi landasan dalam pembentukan sikap dan karakter yang unggul. Karakter yang akan mengantarkan peserta didik memiliki pengetahuan, sikap, dan perilaku yang berlandaskan kepada nilai, norma, dan moral yang tercermin dalam konstitusi NKRI

Sebagai mata pelajaran wajib yang mengajarkan norma-norma seharusnya mata pelajaran PPKn dikuasai secara baik oleh peserta didik, baik itu sebagai pelajaran normatif yang mengajarkan norma dan aturan dimasyarakat, sebagai penunjang kompetensi kejuruan yang sedang dipelajari maupun sebagai persiapan bagi yang akan melanjutkan studi di jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Namun pada kenyataannya , pelajaran PPKn masih dianggap sebagai pelajaran nomor dua dibandingkan mata pelajaran lain seperti mata pelajaran Ujian

Nasional (matematika, B Indonesia, B.Ingggris) maupun pelajaran produktif. Hal ini bisa dilihat dari kurang semangatnya peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran.

Tidak dipungkiri, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bagi sebagian siswa dianggap sebagai mata pelajaran yang menjemukan, membuat mengantuk atau bahkan tidak penting dan tidak menarik sama sekali, sehingga mengakibatkan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah. Hal ini masih ditambah lagi dengan pesatnya pengaruh negatif kemajuan IPTEK sehingga dikhawatirkan dapat menggerus nilai-nilai kepribadian peserta didik.

Masih banyak siswa di SMKN 1 Cangkringan yang memiliki motivasi belajar yang rendah, sebagian besar siswa masih bersifat pasif dan enggan berfikir kritis. Bahkan tak sedikit peserta didik yang mudah menyerah dan tidak ada kemauan berkompetisi.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2004 : 22). Sedangkan menurut Horwart Kingsley, dalam buku Sudjana, membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1). Keterampilan dan kebiasaan, (2). Pengetahuan dan pengarahan, (3). Sikap dan cita-cita (Sudjana, 2005 : 29). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan diatas, bermuara pada strategi pembelajaran yang masih berorientasi pada target penguasaan materi, bukan membekali siswa kemampuan untuk memecahkan persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Strategi yang digunakan kurang mampu membangkitkan ketrampilan berpikir kritis peserta didik, kurang mengembangkan kemampuan analitis, sintesis, dan evaluasi Komalasari (2014 : 260).

Alasan penulis memilih model pembelajaran role playing/bermain peran, karena pada saat ini baru hangat-hangatnya sidang tentang kasus pembunuhan Josua yang selalu muncul di Televisi dan menarik perhatian masyarakat. Di saat yang sama materi tentang perlindungan dan penegakkan Hukum di Indonesia sedang diajarkan. Model pembelajaran bermain peran ini mudah diterapkan, dan karena bersifat mempraktekkan secara langsung, maka akan lebih menyenangkan bagi peserta didik, sehingga diharapkan melalui model pembelajaran ini peserta didik dapat memahami materi dengan mudah yang meningkatkan didapat dalam kehidupan sehari-hari sebagai warga negara yang baik, warga negara yang berkonstitusi.

Role Playing (Bermain Peran) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru. Simulasi ini menitik beratkan pada tujuan untuk mengingat atau menciptakan kembali gambaran masa silam yang memungkinkan terjadi pada masa yang akan datang peristiwa tersebut bermakna bagi kehidupan sekarang (Masitoh dan Laksmi Dewi, 2009:119).

Oemar Hamalik (2009:199) berpendapat bahwa metode bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani. Teknik ini bertalian dengan studi kasus, tetapi studi kasus tersebut melibatkan individu manusia dan tingkah laku mereka atau interaksi antara individu tersebut dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain peran dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain peran tertentu atau sebagai pengamat (observer) tergantung pada tujuan dari penerapan teknik tersebut.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan *best practice* yang artinya penulis mengambil pengalaman terbaik nya dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata ppkn. Prosedur *best practice* ini

1. Kegiatan Pendahuluan

- a) Siswa mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar

Copyright (c) 2023 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

- b) Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan memimpin berdoa
 - c) Guru melakukan presensi siswa
 - d) Menyampaikan tujuan pembelajaran
 - e) Menjelaskan penerapan model pembelajaran role playing
 - f) Membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen dengan anggota 8-9 siswa sesuai dengan jumlah tokoh yang diperankan
2. Kegiatan Inti
- a) Guru menyusun/menyiapkan skenario proses persidangan yang akan ditampilkan.
 - b) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pembelajaran.
 - c) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 5-8 orang sesuai peran masing-masing.
 - d) Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
 - e) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario proses persidangan yang sudah dipersiapkan.
 - f) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati scenario proses persidangan yang sedang diperagakan.
 - g) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok
 - h) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
3. Kegiatan Penutup
- a) Membuat simpulan/rangkuman secara umum.
 - b) Melakukan evaluasi
 - c) Memberikan umpan balik
 - d) Salam penutup.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembelajaran dengan menggunakan Model *Role Playing* pada kelas XII APHP2, dimana peserta didik mengerjakan post test dengan jumlah soal 20 maka diperoleh hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Dengan Model Role Playing

N o	Nama Peserta	L / P	Jml Skor	Nilai	Ket
1	AFIFAH NUR	P	18	90	L
2	ANDIKA PRAKOSO	L	16	80	L
3	ANGGITA	P	16	80	L
4	ARI SULISTYO	L	16	80	L
5	DEVIA NUR RAHMA	P	18	90	L
6	EKA SETYA	L	18	90	L
7	FAHMY	L	20	100	L
8	FAJAR WICAKSONO	L	20	100	L
9	GALIH AJI	P	16	80	L
1	HAMDAN NA'IM	L	16	80	L
1	LALA TRIYANI	P	18	80	L

1	LINDA ARILA	P	16	80	L
1	LUTFIANA	P	16	80	L
1	MARETA ADINDRA	P	16	80	L
1	MAYLA VEZA	P	20	100	L
1	MUHAMMAD BIMO	L	16	80	L
1	MUHAMMAD NUR	L	16	80	L
1	NADHILAH	P	20	100	L
1	NURIDA EKI	P	20	100	L
2	PUTRI INTAN	P	18	90	L
2	PUTRI WULAN	P	16	80	L
2	RAHMA CANDRA	P	16	80	L
2	RAHMAD	L	20	100	L
2	RIFAN RESTU	P	16	80	L
2	RISKA WAFIK	P	18	90	L
2	RIVALDO YUDA	L	18	90	L
2	RIZAL AHMAD	L	18	90	L
2	SEPTIANA TRI	P	18	90	L
2	SHAIFA FAIRUZ	L	16	90	L
3	SHERLINA NUR	P	18	90	L
3	SIYATI	P	18	90	L
3	UDARA NURTI	L	16	80	L
3	VIKI FRENANDO	L	16	80	L
3	VIO EKO SAPUTRO	L	16	80	L
3	YULI ARISTA	P	18	90	L
	Skor Total				2990
	Skor Maksimal				100,0
	Nilai ata-rata				85,42

Keterangan :

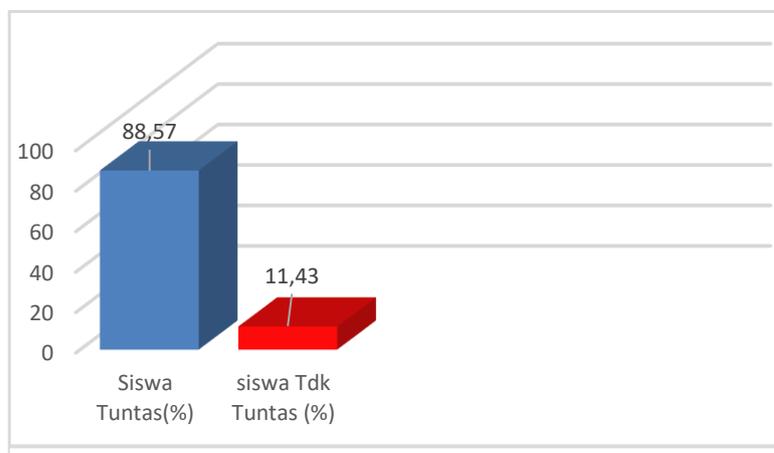
L : Lulus KKM TL : Tidak Lulus KK

Tabel 2. Analisis Hasil Belajar Dengan Model *Role Playing*

No	Kategori	Keterangan
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	70
3	Jumlah siswa	35
4	Jumlah siswa tuntas belajar	32
5	Jumlah siswa belum tuntas belajar	3
6	Rata – rata nilai hasil belajar kelas	88,57
7	Persentase ketuntasan kelas	94,28%

Pada pembelajaran dengan penggunaan model *Role Playing* diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Jumlah siswa yang tuntas belajarnya 31 siswa sedangkan yang belum tuntas berjumlah 4 siswa. Rata-rata nilai hasil belajar kelas adalah 88,57 dan persentase tuntas

kelas sebesar 94,28%. Hasil belajar dengan model *Role Playing* ini disajikan dalam gambar berikut ini:



Gambar 1. Grafik Hasil Belajar Dengan Pembelajaran *Role Playing*

Berdasarkan data tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Role Playing* pada materi Perlindungan dan Penegakkan Hukum Di Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa . Hal ini ditunjukkan dengan jumlah nilai post test yang lebih besar setelah menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing*.

a) Indikator Keberhasilan

Sementara itu indikator keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari jika hasil belajar minimal 75 dan prosentase ketuntasan %. Pada pembelajaran pertemuan ke-2 dengan penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* dapat dilihat aktifitas siswa meningkat sangat signifikan. Terutama pada Materi Perlindungan dan Penegakkan Hukum, karena dengan bermain peran siswa terlibat langsung sehingga jauh lebih memahami materi. Keaktifan siswa dapat dilihat dari table pengamatan berikut :

Tabel 3. Hasil Observasi Keaktifan Siswa dengan Model Pembelajaran *Role Playing*

No	Nama Siswa	Skor Tiap Aktivitas					Skor Akhir
		1	2	3	4	5	
1	AFIFAH NUR APSARI	4	4	4	4	4	20
2	ANDIKA PRAKOSO	2	3	3	3	3	14
3	ANGGITA	2	2	3	3	3	13
4	ARI SULISTYO	2	2	3	3	3	13
5	DEVIA NUR RAHMA	3	3	4	4	4	18
6	EKA SETYA	3	4	4	3	4	18
7	FAHMY	4	4	4	3	3	18
8	FAJAR WICAKSONO	4	4	4	3	3	18
9	GALIH AJI	2	4	4	3	4	17
10	HAMDAN NA'IM	2	3	4	4	4	17
11	LALA TRIYANI	2	2	4	3	4	15
12	LINDA ARILA	2	2	3	3	3	13
13	LUTFIANA	2	2	3	3	3	13
14	MARETA ADINDRA	2	2	3	3	3	13
15	MAYLA VEZA	2	2	3	3	4	14
16	MUHAMMAD BIMO	4	4	3	4	4	19
17	MUHAMMAD NUR	3	3	4	4	4	18

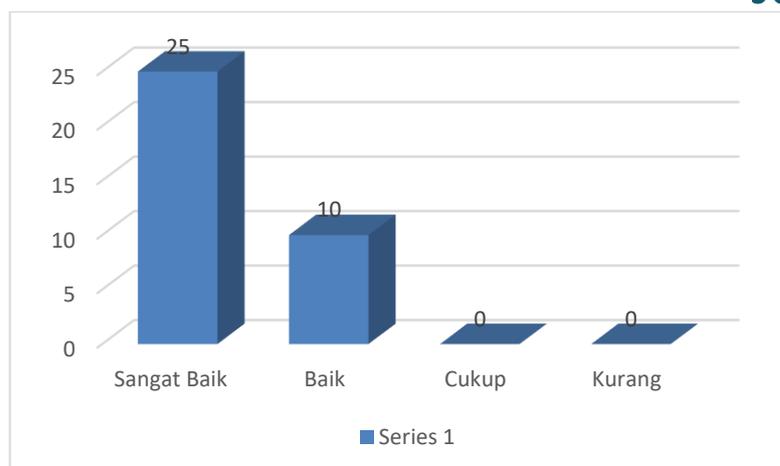
18	NADHILAH	4	4	4	4	4	20
19	NURIDA EKI	4	4	4	4	4	20
20	PUTRI INTAN	4	4	4	4	4	20
21	PUTRI WULAN	3	3	3	4	3	16
22	RAHMA CANDRA	2	2	3	3	3	13
23	RAHMAD	4	4	4	4	4	20
24	RIFAN RESTU	3	3	3	3	4	16
25	RISKA WAFIK	3	3	4	4	4	18
26	RIVALDO YUDA	4	3	4	4	4	19
27	RIZAL AHMAD	3	3	4	4	4	18
28	SEPTIANA TRI	3	3	4	4	4	18
29	SHAIFA FAIRUZ	2	3	3	3	3	14
30	SHERLINA NUR	3	3	3	3	4	16
31	SIYATI	4	4	4	4	4	20
32	UDARA NURTI	3	3	3	3	4	16
33	VIKI FRENANDO	3	3	4	4	4	18
34	VIO EKO SAPUTRO	4	4	4	4	4	20
35	YULI ARISTA	3	4	4	4	4	19
Skor Total							592
Skor Maksimal							700
Persentase							84,57

Dari tabel di atas dapat terlihat bahwa siswa menunjukkan aktivitas yang beragam pada saat menerima pelajaran. Untuk menilai aktivitas siswa maka dapat dikategorikan dalam interval berikut ini.

Tabel 4. Kategori Nilai Keaktifan Siswa dengan Model *Role Playing*

No	Kategori	Skor aktivitas siswa	Jumlah siswa	Persentase siswa
1	Kurang	5-8	-	-
2	Cukup	9-12	-	-
3	Baik	13-16	10	28,57 %
4	Sangat baik	17-20	25	71,43 %
	Jumlah		35	100%

Hasil pengamatan keaktifan siswa yang dilakukan pada pertemuan ke- 2 dengan Model Pembelajaran *Role Playing* menunjukkan bahwa aktivitas siswa yang termasuk dalam kategori baik sebanyak 10 siswa (28,57 %) dan kategori sangat baik sebanyak 25 siswa (71,43%) dari 35 siswa. Angka tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa kelas XII APHP2 pada pembelajaran dengan menggunakan *Role Playing* tergolong tinggi dan antusias karena tidak ada siswa yang masuk dalam kategori kurang dan cukup. Keaktifan siswa dalam pembelajaran menjadi anak semakin memahami materi sehingga mendorong hasil belajar siswa juga menjadi meningkat. Keaktifan dengan model *Role Playing* ini disajikan dalam gambar di bawah ini.



Gambar 2. Keaktifan Siswa Dengan Model *Role Playing*

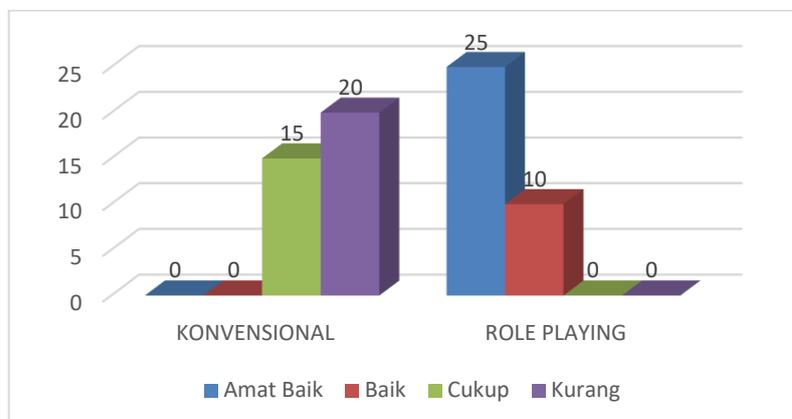
Adapun persentase keaktifan siswa pada siklus 2 sesuai dengan data tabel di atas, dapat diketahui bahwa skor total adalah 592 dari skor maksimal 700. Hasil perhitungan persentasenya adalah 84,57 %. Model pembelajaran *Role Playing* yang dilakukan pada kelas tersebut dikatakan berhasil karena persentase aktivitas siswa melebihi 75 % dan bagi penulis model ini sebagai *Best Practise* dalam perannya sebagai Pengajar yang telah mencoba berbagai model Pembelajaran. Terutama dalam materi Perlindungan dan Penegakkan Hukum

Sementara itu Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Role Playing* diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 5. Persentase Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

No	Pertanyaan	Jawaban (%)	
		Ya	Tidak
1	Apakah materi yang dipelajari menyenangkan?	96,7 %	13,3 %
2	Apakah anda tahu bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan <i>Role playing</i> ?	100 %	0
3	Apakah metode <i>role playing</i> membantu anda dalam memahami materi pelajaran?	83,3 %	16,7 %
4	Apakah anda merasa tertantang pada saat diberikan tugas memerankan salah satu tokoh pada saat pembelajaran ?	86,7 %	23,3 %
5	Apakah anda merasa senang dengan model pembelajaran <i>role playing</i> ?	86,7 %	23,3 %
6	Apakah anda bersemangat saat mengikuti jalannya pembelajaran?	90%	10%
7	Apakah metode <i>role playing</i> membantu anda memahami materi ?	93,3 %	6,7 %
8	Apakah anda bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berikutnya?	100 %	0

Dari tabel di atas terlihat bahwa respon siswa terhadap pembelajaran sudah meningkat berada di atas 80% yang menandakan bahwa siswa sudah merasakan manfaat pembelajaran menggunakan model *Role Playing*.



Gambar 3. Perbandingan Keaktifan Siswa Dengan Model Konvensional dan Role Playing

KESIMPULAN

Nilai hasil belajar yang dicapai siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75, rata-rata nilai siswa dengan Model Konvensional (Ceramah) yaitu 64,00 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 40%, dan pada siklus 2 rata-rata nilai siswa adalah 88,57 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 94,287%. Persentase keaktifan siswa yang ditetapkan peneliti adalah 70%. Persentase keaktifan siswa pada siklus 1 sebesar 41,43 % meningkat menjadi 84,57% pada pembelajaran dengan Model Role Playing. Penerapan model *Role Playing* terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi Perlindungan dan Penegakkan Hukum siswa kelas XII APHP2 SMK N 1 Cangkringan Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Joko Tri Prasetya. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Atmaja , Gede. (2012). *Hukum Konstitusi, Problematika Konstitusi Indonesia Sesudah perubahan UUD 1945*. Malang : Setara Press.
- Hamalik, Oemar. (2009). *Perencanaan Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : Bumi Aksara
- Komalasari, Kokom. (2014). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung :PT. Refika Aditama
- Komara , Endang. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung : PT.Refika Aditama.
- Masitoh, dan Laksmi Dewi. (2009). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama
- Saefuddin , Asis. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Sagala, S. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Solihatini , Etin.(2014). *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta : PT.Bumi Aksara.