

IMPLEMENTASI *ROLE PLAYING* DALAM PELAJARAN PPKN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 7 BANGKALAN

Oleh:

Nina Dea Mareta¹, Dian Eka Indriani², Ernawati³

nina22mareta@gmail.com, ernawati@stkipgri-bkl.ac.id, dianindriani79@gmail.com

Nomor HP : 081909734637¹

ABSTRACT

There are many varied learning methods that can be used by a teacher in the teaching and learning process so that students do not feel bored. But a consideration is needed in the application of the learning method. It must be adapted to the material that we will teach and not to be misdirected in applying the learning method. One of the learning methods that researchers want to apply in order to make it easier for teachers to explain Civics subject matter is the role playing learning method. The role playing learning method is a learning method by means of mastery of learning material through the development of students' imagination and appreciation. The development of imagination and appreciation is carried out by students by playing them as living figures or inanimate objects. The experience gained from this method includes the ability to work together, be communicative, and interpret an event. Through role playing, students try to discuss a problem so that later students are expected to be able to solve the problem. Based on the statement above, class VII students at SMPN 7 Bangkalan experience a lack of approach to the material presented, so that the conformity of Government Regulation Number 19 of 2005 concerning National Education Standards, which states that the class atmosphere must be active, fun, and allows students to work together cannot well implemented. In addition, based on the results of observations of researchers at SMPN 7 Bangkalan, they saw a lack of student interest in learning PPKn class VII because the teacher used the lecture method more dominantly. Based on the problems above, the researcher is interested in taking the research title "Implementation of Role playing in Civics Learning on Student Learning Outcomes of Class VII SMPN 7 Bangkalan".

Keywords: Implementation, Role playing, Learning method.

ABSTRAK

Banyak metode pembelajaran bervariasi yang dapat digunakan seorang guru dalam proses belajar mengajar agar siswa tidak merasa bosan. Tetapi diperlukan suatu pertimbangan dalam penerapan metode pembelajaran tersebut. Harus disesuaikan dengan materi yang akan kita ajarkan dan jangan sampai salah sasaran dalam menerapkan metode pembelajaran tersebut. Salah satu metode pembelajaran yang ingin peneliti terapkan dalam rangka mempermudah guru dalam menjelaskan materi mata pelajaran PPKn adalah metode pembelajaran *role playing*. Metode pembelajaran *role playing* adalah metode pembelajaran dengan cara penguasaan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan tersebut dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup maupun benda mati. Pengalaman yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mendiskusikan sebuah 3 permasalahan sehingga nanti siswa diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan tersebut. Berdasarkan dari pernyataan di atas siswa kelas VII di SMPN 7 Bangkalan mengalami kurang adanya pendekatan terhadap materi yang disampaikan, sehingga kesesuaian Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menyatakan suasana kelas harus aktif, menyenangkan, dan membuat siswa dapat bekerja sama tidak dapat diterapkan dengan baik. Selain itu berdasarkan hasil observasi peneliti di SMPN 7 Bangkalan melihat kurangnya minat belajar siswa pada mata pembelajaran PPKn kelas VII dikarenakan guru lebih dominan menggunakan metode ceramah. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik mengambil judul penelitian "Implementasi

Role playing Dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Hasil Belajar Sisw Kelas VII SMPN 7 Bangkalan”.

Kata Kunci: Implementasi, Role playing, Metode belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di Indonesia di semua jenjang pendidikan dari SD sampai dengan Perguruan Tinggi, hal ini dibuktikan dalam Pasal 37 ayat (1) & (2), UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dimana pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pembelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari, karena di dalamnya mempelajari tentang tata cara menjadi warga negara yang baik, dan mengkaji ilmu-ilmu yang berkenaan dengan kenegaraan (Sani Ridwan A, 2016). Namun kenyataannya banyak siswa yang masih kurang mengetahui pentingnya pelajaran PPKn di sekolah, masih banyak siswa-siswi menganggap pelajaran PPKn hanya berupa mata pelajaran menghafal, teori, dan definisi tentang kewarganegaraan, hal ini dibuktikan pada pembelajaran setiap harinya, siswa VII SMPN 7 Bangkalan yang hanya membaca setiap halaman yang ada pada buku dan guru menjelaskan maksud dari apa yang telah dibaca oleh siswa.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak serta kewajiban

untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945, adapun hal yang membuktikannya terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut, yaitu: 1) berfikir secara kritis, rasional, kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; 2) berpartisipasi secara aktif dalam bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi; 3) bertindak secara positif, demokratis, serta berkarakter; 4) berkembang secara pesat dalam perkembangan teknologi. Namun kenyataannya pendidikan kewarganegaraan tidak mampu menciptakan warga negara yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945, hal ini dibuktikan masih banyaknya siswa yang kurang menghargai guru, suka mengganggu temannya, tauran, bulying dan sebagainya yang kesemua itu berlawanan dengan apa yang seharusnya diajarkan tentang nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila dan UUD 1945.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang tersusun secara sistematis dimana di dalamnya terdapat orang yang melakukan suatu kegiatan belajar dan mengajar dengan didukung oleh kemampuan lainnya, seperti kurikulum, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan perangkat pembelajaran lainnya. Pembelajaran merupakan kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah.

Proses pembelajaran yang dilakukan merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan pendidikan (Arsyad Azhar, 2011). Siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam proses pembelajaran di sekolah, guru akan menghadapi siswa yang mempunyai karakteristik berbeda sehingga guru tidak akan terlepas dengan masalah hasil belajar. Dalam proses pembelajaran, juga terdapat kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode ataupun pendekatan guna mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Guru merupakan faktor utama sebagai penentu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seorang guru mempunyai tanggung jawab untuk menjadikan pembelajaran yang berkualitas, karena dengan pembelajaran yang berkualitas maka akan memberikan hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dan tidak boleh dikesampingkan yaitu metode pembelajaran. Guru akan dikatakan berhasil 2 apabila ia dapat menentukan dengan tepat metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Seorang guru akan kesulitan apabila dalam kegiatan belajar mengajarnya tidak tepat/salah dalam menggunakan metode pembelajaran. Dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dan kreatif maka akan membuat siswa tertarik lalu akan menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga hasil belajar siswa tentunya akan meningkat. Kemampuan peserta didik merupakan kunci

awal dari suatu proses pembelajaran banyaknya siswa yang dapat memahami materi dengan baik dapat membuat keberhasilan guru dalam menerapkan materi, penggunaan media dalam pembelajaran juga merupakan alat bagi guru dalam menyampaikan maksud dan tujuan dari pembelajaran supaya siswa paham dengan apa yang disampaikan oleh guru, hal ini dibuktikan pada saat guru menjelaskan mengenai kehidupan bawah laut guru tidak harus membawa siswa ke dasar laut untuk menjelaskannya, sehingga disinilah peran media itu diperlukan yaitu untuk memperjelas maksud dari apa yang dijelaskan oleh guru.

Sebenarnya sampai saat ini sangat banyak metode pembelajaran bervariasi yang dapat digunakan seorang guru dalam proses belajar mengajar agar siswa tidak merasa bosan. Tetapi diperlukan suatu pertimbangan dalam penerapan metode pembelajaran tersebut. Harus disesuaikan dengan materi yang akan kita ajarkan dan jangan sampai salah sasaran dalam menerapkan metode pembelajaran tersebut. Salah satu metode pembelajaran yang ingin peneliti terapkan dalam rangka mempermudah guru dalam menjelaskan materi mata pelajaran PPKn adalah metode pembelajaran *role playing*. Metode pembelajaran *role playing* adalah metode pembelajaran dengan cara penguasaan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Syaful Bahri Dzamarah, 2010). Pengembangan imajinasi dan penghayatan tersebut dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup maupun benda mati. Pengalaman yang diperoleh dari metode ini

meliputi, kemampuan kerja sama, komunikatif, dan menginterpretasikan suatu kejadian. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mendiskusikan sebuah 3 permasalahan sehingga nanti siswa diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan tersebut.

Namun pada kenyataannya hasil observasi terdahulu di SMPN 7 Bangkalan yang telah saya lakukan mengenai proses pembelajaran di kelas melalui pengamatan, ternyata kurangnya penerapan media yang dilakukan guru sehingga peserta didik kurang dalam memahami materi sehingga siswa menjadi pasif dan rasa ingin tahu siswa rendah, hal ini terbukti ketika dalam pembelajaran siswa hanya diam saja menunggu perintah dan penjelasan guru tanpa adanya ketertarikan untuk terlibat aktif dalam bertanya dan aktif sendiri dalam mencari sumber materi dan membaca buku atau dengan bertanya apabila ada materi yang kurang jelas.

Pembelajaran PPKn di SMPN 7 Bangkalan sebelumnya sudah menggunakan metode *Role playing* pada pembelajaran siswa dimateri yang lain dan penerapan yang dikakukan berdampak positif pada hasil belajar siswa, hal ini membuktikan dari penerapan yang dilakukan oleh salah satu guru Bahasa Indonesia yang merupakan salah satu guru di SMPN 7 Bangkalan menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan metode pembelajaran *Role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan metode sama sekali. Namun kenyataannya guru lebih sering menggunakan metode

ceramah atau konverensial dalam mengajar karena dalam penerapan metode *Role playing* membutuhkan waktu dan persiapan yang matang saat menerapkannya perlu adanya media dalam pembelajaran sehingga guru jarang menggunakan metode *Role playing* pada saat mengajar, hal ini terbukti guru kurang mampu menerapkan metode *Role playing* di dalam kelas, kurangnya persiapan guru dalam mengajar, dan guru hanya ingin mudah dan simpel sehingga guru hanya menggunakan metode konferensial dalam mengajar.

Menghadapi berbagai masalah yang terdapat dalam penerapan materi pembelajaran guru PPKn harus mampu secara selektif dan kreatif memunculkan content yang memang menjadi kebutuhan pelajar secara tepat. Penerapan strategi, metode atau metode dalam pembelajaran PPKn harus dapat menstimulasi lahirnya proses pembelajaran yang aktif dan kreatif, tanpa adanya strategi, metode, ataupun metode dalam pembelajaran maka penyampaian materi tidak akan berjalan dengan semestinya, hal ini dibuktikan dengan hasil observasi terdahulu pada siswa kelas VII di SMPN 7 Bangkalan. Pelajaran PPKn kurang diminati, karena PPKn dianggap sebagai mata pelajaran hafalan, banyaknya materi yang membuat siswa bingung terhadap materi yang rumit serta penjelasan terhadap pemahaman yang kurang jelas. Seharusnya guru mampu menjelaskan materi yang rumit kepada siswa dengan menggunakan strategi, metode atau metode yang membuat pemahaman siswa meningkat, penggunaan metode *Role playing* harus sering digunakan bukan hanya metode ini namun metode yang lain juga

harus diterapkan sehingga kejenuhan siswa tidak terus menjadi permasalahan di dalam kelas (Prasnowo, 2014). Namun kenyataannya penggunaan metode konvensional masih diterapkan dalam mengajar kurangnya penggunaan strategi, metode, atau metode dalam mengajar dan guru hanya menjelaskan sehingga siswa menjadi bosan dengan pembelajaran PKn, terbukti dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas, guru hanya menjelaskan konsep serta materi yang dibahas, sedangkan penerapan mengenai materi kurang dijelaskan dalam pembelajaran (Rusman, 2012). Karena itu perlu adanya penerapan strategi, metode, atau metode dalam pembelajaran sehingga maksud dari materi tersampaikan dengan baik.

Perlunya dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran dengan lebih memacu semangat dan minat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajar menjadi lebih aktif. Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, serta mengevaluasi, hal ini dibuktikan dalam Pasal 8 UU RI No. 14 Tahun 2005 yang mengamanatkan guru harus memiliki kualifikasi akademik minimal D-4/S-1 dan kompetensi sebagai agen pembelajaran yang meliputi kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial. Kenyataannya hanya sebagian guru yang bisa dikategorikan profesional, memiliki kepribadian yang baik, memiliki kemampuan dalam menjelaskan materi, dan mampu berkomunikasi serta bergaul secara

efektif dengan siswa, terbukti masih dijumpainya guru yang merokok di dalam kelas, kurangnya guru dalam menguasai materi, pengelolaan kelas yang kurang baik sehingga siswa tidak kondusif di dalam kelas, serta kurangnya komunikasi antar guru dan siswa.

Permasalahan dalam pembelajaran menjadikan tujuan bagi setiap guru dalam melakukan sebuah penelitian, cara penyelesaian menjadikan langkah sebuah proses yang menjadi penyelesaian dalam permasalahan yang dihadapi, meningkat atau menurunnya hasil belajar siswa tergantung pada sikap siswa dalam menerima materi yang telah diajarkan sesuai dengan apa yang telah diterapkan oleh guru sebelumnya, penggunaan strategi, metode, media, dan bahan lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pengetahuan yang didapat tergantung dengan bagaimana langkah dalam penyampaian yang dilakukan berhasil atau tidak tergantung dengan hasil tes yang dilakukan, guru hanya sebagai mediator dalam pelengkap proses pembelajaran sedangkan siswa yang menjadi penentu berhasil atau tidaknya penelitian yang dilakukan.

Peneliti sepakat untuk menerapkan pembelajaran PKn materi “Keputusan Bersama” menggunakan metode *Role playing* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dan kemandirian di kelas VII terutama dalam materi “Keputusan Bersama”, dengan demikian perlu diadakan penelitian selanjutnya yang mengkaji dampak serta pengimplementasian metode *Role playing*, karena metode *Role playing* merupakan

metode pembelajaran yang menyenangkan, mengajak siswa untuk aktif serta menjalin kerja sama. Tujuannya ialah agar dapat menarik perhatian siswa, siswa akan mengikuti pembelajaran dengan aktif, menantang, sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu gemar bermain, serta menambah kerja sama siswa.

Berdasarkan dari pernyataan diatas siswa kelas VII di SMPN 7 Bangkalan mengalami kurang adanya pendekatan terhadap materi yang disampaikan, sehingga kesesuaian Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menyatakan suasana kelas harus aktif, menyenangkan, dan membuat siswa dapat bekerja sama tidak dapat diterapkan dengan baik. Selain itu berdasarkan hasil observasi peneliti di SMPN 7 Bangkalan melihat kurangnya minat belajar siswa pada mata pembelajaran PPKn kelas VII dikarenakan guru lebih dominan menggunakan metode ceramah. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik mengambil judul penelitian “Implementasi *Role playing* Dalam Pembelajaran PPKn Terhadap Hasil Belajar Sisw Kelas VII SMPN 7 Bangkalan”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti ini adalah jenis penelitian kualitatif lapangan (*field research*) dengan metode penelitian deskriptif (*eksploratif*) yaitu didasarkan kepada pengamatan obyektif terhadap suatu fenomena sosial. Peneliti dalam hal ini menyusun atau membuat gambaran yang semakin jelas sementara data dikumpulkan

dan bagian-bagian diuji (Ahmad Tanzeh, 2009). Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk mempelajari dan memahami mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian dilapangan.

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang menggambarkan objek sesuai dengan apa adanya dan sistematis. Dengan cara menjelaskan, memaparkan atau menggambarkan dengan kata-kata secara jelas dan terperinci melalui bahasa (tidak terwujud angka/nomor) dan menggunakan pendekatan fenomenologi dapat diasumsikan bahwa sifat dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif lapangan. Kegiatan pokok dalam penelitian ini adalah mendiskripsikan dan menganalisis secara intensif pelaksanaan guru dalam proses pembelajaran dengan fokus penelitian, yaitu: Implementasi *role playing* dalam pembelajaran PPKn terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMPN 7 Bangkalan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kualitatif, maka kehadiran peneliti di lapangan sangat diperlukan supaya penelitian ini bisa berjalan dengan optimal. Peneliti merupakan salah satu instrument kunci yang secara langsung mengamati, mewawancarai dan

mengobservasi objek yang diteliti. Kehadiran peneliti adalah unsur yang paling penting dalam penelitian kualitatif. Peneliti merupakan perencana, pelaksana, pengumpul data, analisis, penafsir data, dan pada akhirnya menjadi pelopor hasil penelitiannya (Lexy J. Moloeng, 2002).

Dalam penelitian ini peneliti juga berperan sebagai pengamat partisipatif atau pengamat. Dengan hal ini peneliti secara langsung dapat mengamati subjek secara langsung sehingga data yang dikumpulkan benar-benar lengkap, karena peneliti mengamati secara langsung proses pembelajaran PPKn yang dilaksanakan di SMPN 7 Bangkalan.

Sebagian Peneliti kualitatif disebutkan bahwa Instrument utama dalam peneliti ini adalah manusia karena untuk menyimpulkan data secara komprehensif maka kehadiran peneliti dilapangan sangat diutamakan karena pengumpulan data harus dilakukan dalam situasi yang sebenarnya. Instrument utama dalam penelitian ini adalah manusia, buku PPKn, siswa kelas VII SMPN 7 Bangkalan, sehingga untuk menyimpulkan data secara komprehensif dan utuh maka kehadiran peneliti dilapangan sangat diutamakan (Rochiawati Wiratmaja, 2007).

Peran sebagai instrumen sekaligus pengumpulan data, penulis mendatangi

lokasi penelitian di SMPN 7 Bangkalan. Kemudian peneliti memperkuat data dengan mendatangi Kepala Sekolah, guru-guru SMPN 7 Bangkalan, khususnya guru kelas VII SMPN 7 Bangkalan sebagai informan.

HASIL PENELITIAN

Pada kegiatan ini guru memasrahkan peneliti untuk mengajar sementara dalam kurun waktu 2 minggu untuk mengajar PPKn di kelas. Guru mempersilahkan peneliti untuk memperkenalkan diri dan menyapa seluruh siswa dikelas. Siswa tampak antusias merespon sapaan peneliti. Disini, guru dan teman sejawat peneliti yang mengisi lembar observasi bertindak sebagai observer.

Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti memberikan pertanyaan berkaitan dengan materi untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik tentang materi yang akan dilaksanakan. Hal ini diharapkan dapat memancing keaktifan peserta didik. Peneliti memberikan penjelasan secara global bahwa pembelajaran kali ini menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Beberapa siswa terlihat bingung, mungkin karena masih ada yang belum paham apa itu metode *role playing*. Namun tak apa, peneliti mampu merangkul kebingungan siswa dengan mengajak para

siswa turut menyimak penjelasan peneliti. Sebelum masuk pada materi, peneliti membagi kelas menjadi 5 kelompok, dengan jumlah 6 orang perkelompok.

Pada kegiatan eksplorasi peserta didik diarahkan duduk bersama kelompoknya, beberapa siswa dengan sigap menemukan kelompoknya, namun juga ada beberapa siswa yang terlihat sedikit tidak bersemangat. Kemudian peneliti menampilkan Power point berisi materi yang akan dipelajari, menayangkan video sebagai contoh *Role Playing*, dan penugasan untuk membuat naskah secara berkelompok. Penugasan pada masing-masing kelompok bertujuan supaya mereka bisa berpikir dan bekerja sama dalam membuat naskah, setelah itu peneliti memberi arahan sedikit mengenai alur pembelajaran *role playing*, seperti Prolog itu seperti apa, kemudian suara yang perlu dilantangkan, penghayatan yang perlu diperankan dan lain sebagainya

Setelah materi tersampaikan, peneliti mengajukan pertanyaan, memastikan bahwa seluruh siswa paham dengan tugas yang akan dilaksanakan hari ini. Terlihat semua siswa hanya menggelengkan kepala yang berarti mereka tidak ada pertanyaan dan mengerti dengan alur tugasnya.

Pada kegiatan kolaborasi, peneliti

menjelaskan bahwa semua kelompok harus berperan aktif dalam kegiatan kelompok. Peserta didik diminta untuk membagi peran satu sama lain, mereka juga memahami alur yang dimaksud dalam skenario drama yang akan mereka tampilkan dan mencoba bermain drama dengan kelompoknya sebelum mereka siap tampil di depan kelas. Pada kegiatan inti, peneliti menunjuk kelompok secara acak untuk menampilkan hasil naskah drama yang sudah disusun secara kelompok. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa terlihat sangat bersemangat dan antusias sekali. Peneliti memperbolehkan siswa menggunakan alat yang ada dikelas, dan siswa memanfaatkan hal itu. Peneliti juga mengintruksikan agar ketika salah satu kelompok sedang memainkan drama didepan kelas, kelompok lain dilarang membuat keributan, mereka harus memperhatikan kelompok lain yang sedang tampil didepan kelas. Nantinya mereka harus bisa mengevaluasi dan memberikan kesimpulan cerita atas kelompok lain yang tampil. Intruksi peneliti mendapat anggukan dari seluruh siswa, dan selama penampilanpun, siswa lebih banyak menyimak dan ikut larut dalam penampilan yang dibawakan oleh teman-temannya. Walau ada beberapa siswa yang berisik, guru yang mengamati hanya menegurnya

tanpa membuat keributan.

Implementasi role playing berjalan dengan lancar, walau masih ada beberapa siswa yang tampak grogi, terlihat malu-malu, dan kurang mengekspresikan mimik wajahnya, namun itu merupakan langkah yang baik untuk mereka berani maju kedepan, membuat pelajaran PPkn lebih hidup dan lebih bersemangat. Setelah semua kelompok selesai menampilkan drama masuk pada kegiatan akhir, dimana peneliti dan peserta didik menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan, peneliti memotivasi peserta didik agar selalu rajin belajar.

1. Reduksi data

Tabel 4.2 Analisis Reduksi Data Penelitian

ANALISIS REDUKSI DATA PENELITIAN		
SUMBER DATA	REDUKSI	KESIMPULAN
Observasi	Terlihat semua siswa hanya menggelengkan kepala yang berarti mereka tidak ada pertanyaan dan mengerti dengan alur tugasnya	Semua siswa mengerti dengan alur tugas yang diberikan.
	Siswa mencoba bermain peran dengan	Suasana kelas

Kemudian peneliti menginformasikan kepada peserta didik untuk belajar lagi tentang Paham Kebangsaan, Nasionalisme, dan menjaga NKRI yang telah diajarkan karena pertemuan selanjutnya akan diadakan post test. Selanjutnya, peneliti mengajak peserta didik berdoa dan mengucapkan salam.

A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 7 Bangkalan Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 30 orang, terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan.

B. Teknik Analisis Data

	<p>kelompoknya sebelum mereka siap tampil di depan kelas</p> <p>Walau ada beberapa siswa yang berisik, guru yang mengamati hanya menegur tanpa membuat keributan.</p>	<p>menjadi lebih hidup karena siswa sangat bersemangat dan antusias sekali</p> <p>Saat penampilan, siswa lebih banyak menyimak dan ikut larut dalam penampilan yang dibawakan oleh teman-temannya.</p>
Wawancara	<p>Mmmm.. saya anu kak, itu lebih ke grogi</p> <p>Yaaaa itukan karena saya tidak hafal sama naskahnya kak</p> <p>Saya itu takut kak, karena kan saya belum pernah tampil drama</p> <p>Saya senang pas praktek role playing</p>	<p>Saya grogi kak</p> <p>Karena saya tidak hafal naskahnya kak</p> <p>Saya takut kak, karena saya belum pernah tampil drama</p>

	dilaksanakan, bikin gak ngantuk	Saya senang saat praktek role playing dilaksanakan, karena membuat saya tidak mengantuk
Dokumentasi	Modul belajar Foto Rekaman wawancara	Mpdul belajar Foto

2. Penyajian Data

a) Observasi/pengamatan

Berikut merupakan hasil observasi dari pengamat 1 saat pelaksanaan role playing

Tabel Pengamat 1

No.	Indicator	Aspek yang diamati	4	3	2	1	Keterangan
1.	Implementasi RPP/Modul Ajar	<ul style="list-style-type: none"> • Rangkaian belajar sesuai dengan RPP • Materi Belajar sesuai dengan RPP 	√	√			peneliti sudah cukup baik mengimplementasikan RPP/modul aja sesuai dengan kurikulum. Merdeka yang dibuat
2.	Pelaksanaan KBM	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa tidak berbicara Ketika pengajar menyampaikan materi • Pengajar mampu menyiapkan peserta didik untuk belajar • Siswa tidak mengantuk saat pengajar menyampaikan materi • Siswa aktif dalam diskusi 	√	√	√	√	peneliti mampu meng-handle peserta didik walaupun masih ada peserta didik yang tidak fokus dan berbicara sendiri saat peneliti menjelaskan materi yang akan disampaikan

						n
3.	Implementasi Role Playing siswa	<ul style="list-style-type: none"> Siswa suka dengan media yang digunakan saat menjelaskan materi Siswa sangat antusias mengikuti pelajaran Siswa memberikan penampilan terbaik Siswa bebas mengimprovisasi saat tampil di depan kelas 	√	√	√	<p>siswa terlihat antusias dengan apa yang peneliti suguhkan, selain memberi hal baru kepada peserta didik, peneliti mampu dengan mudah menyita perhatian dari peserta didik</p> <p>peserta didik kurang lues saat pelaksanaan bermain peran dan kurang</p>

						mengimprovisasi saat menampilkan didepan.
4.	Hasil Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa merasa senang Ketika pengajar menggunakan media video • Siswa senang jika guru mengajar dengan metode yang dipraktekkan • Siswa senang Ketika pengajar mengenalkan metode tersebut 	√	√	√	<p>saat peneliti. Menayangkan video sebagai contoh, peserta didik fokus memperhatikan dan betul betul menyimak.</p> <p>Dari praktek drama peserta didik terlihat sangat senang belajar PPKn karena metode belajar yang</p>

							peneliti gunakan
--	--	--	--	--	--	--	---------------------

Berdasarkan hasil observasi pengamat 1, Peneliti menyiapkan pembelajaran dengan cukup baik, peneliti mengimplementasikan metode roleplaying sangat baik, karena sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang dibuat. Modul ajar sudah sesuai dengan materi kelas VII. Peneliti juga mampu menguasai kelas dan perhatian peserta

didik. Pelaksanaan *role playing* berjalan dengan lancar walau ada beberapa yang harus diperhatikan kedepannya. Yang terpenting adalah *role playing* mampu mempermudah para peserta didik dalam memahami materi belajar.

Berikut merupakan hasil observasi pengamat 2 saat pelaksanaan *role playing* berlangsung

Tabel Pengamat 2

N o.	indikator	Aspek yang diamati	4	3	2	1	Keterangan
1.	Impleme ntasi RPP/ Modul Ajar	<ul style="list-style-type: none"> • Rangkaian belajar sesuai dengan RPP • Materi Belajar sesuai dengan RPP 	√ √				peneliti menyampaika n sesuai RPP Materi belajar juga sesuai dengan yang dipelajari kelas 7

2.	Pelaksanaan KBM	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa tidak berbicara Ketika pengajar menyampaikan materi • Pengajar mampu menyiapkan peserta didik untuk belajar • Siswa tidak mengantuk saat pengajar menyampaikan materi • Siswa aktif dalam diskusi 	√	√	√	<p>masih ada peserta didik yang berbicara sendiri</p> <p>Peneliti mampu menyiapkan peserta didik walau masih ada satu peserta didik yang mengantuk, peserta didik masih aktif saat diskusi.</p> <p>Kelompok</p>
----	-----------------	--	---	---	---	---

3.	Implementasi Role Playing siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa suka dengan media yang digunakan saat menjelaskan materi • Siswa sangat antusias mengikuti pelajaran • Siswa memberikan penampilan terbaik • Siswa bebas mengimprovisasi saat tampil di depan kelas 	√	√	√	√	<p>peserta didik suka dengan media yang digunakan penelitian</p> <p>peserta didik antusias mengikuti pembelajaran seperti menunggu apa yang akan peneliti berikutnya</p> <p>Peserta didik memberikan penampilan yang cukup baik, hanya kurang mengimprovisasi teks dari naskah yang dibuat</p>
4.	Hasil Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa merasa senang 	√				

		Ketika pengajar menggunaka n media video <ul style="list-style-type: none"> • Siswa senang jika guru mengajar dengan metode yang dipraktekkan • Siswa senang Ketika pengajar mengenalka n metode tersebut	√				
--	--	---	---	--	--	--	--

Berdasarkan hasil observasi pengamatan 2, Kegiatan belajar mengajar menggunakan metode *role playing* terbilang berjalan lancar dengan beberapa catatan yang harus diperhatikan lagi kedepannya. Persiapan peneliti dalam mempersiapkan penelitian cukup baik, mampu memfokuskan peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dan membuat kelas terasa lebih hidup.

SIMPULAN

Dari data yang telah diproses kemudian ditarik untuk suatu kesimpulan dengan menggunakan metode induktif. Kesimpulan tersebut kemudian di verifikasi selama penelitian berlangsung, dengan cara melihat kembali pada reduksi data maupun pada display data. Sehingga kesimpulan yang diambil tidak menyimpang dari permasalahan penelitian.

Berdasarkan persepsi siswa dari hasil penelitian, menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 7 Bangkalan pada pembelajaran PPKn menggunakan metode *role playing* siswa merasa terbantu dalam mengingat materi dan siswa termotivasi untuk belajar mata pelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. (2011). *Medi Pembelajaran*. Jakarta.
- Depdiknas. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta.
- Hardiyansyah, H. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta.
- Hariyanto, S. D. (2011). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung.
- Lukman, A. (2007). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya.
- Moloeng, L. J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung.
- Prasnowo. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta.
- Riant, N. (2003). *Prinsip Penerapan Pembelajaran*. Jakarta.
- Ridwan, A. S. (2016). *Buku Inovasi Pembelajaran*. Jakarta.
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif*.
- Rusman. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung.
- Sanjaya, D. W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: hlm.82.
- Suharsimi, A. (2009). *Prosedur Penelitian*. Jakarta.
- Sutrisno, D. (2013 Hal 6-11). *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Pakematik Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar*, *Jurnal Pendidikan*. Volume 2 No 3.
- Tanzah, A. (2002). *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta.
- Tarigan, A. (2016). *Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang SariKecamatan Ukui*.
- Wiratmaja, R. (2007). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung Rosdakarya: hlm.96.
- Zain, D. S. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta.