



Surabaya, 6 April 2022

SEMINAR NASIONAL HASIL RISET DAN PENGABDIAN

“Menuju Indonesia Bangkit dan Tangguh melalui Riset dan Pengabdian berbasis Teknologi”



PENERAPAN PROGRAM ROLEPLAYING PADA PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Lailatul Masturoh* , Srie Zahra Nur Nadiya P.U, Aulia Putri Eka F, Shendy Alfiana Putri, Ita Alfa Masruroh

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

*Email : dirtaalfiana@gmail.com

Abstrak

Metode role playing merupakan suatu cara yang ditempuh dalam mempelajari PPKN dengan mengabstraksikan kenyataan yang ada dalam bentuk pemeranan. Menurut Greenblat (Suparno 2007) simulasi adalah model dinamika yang menggambarkan atau mengungkapkan system fisik (non manusia) atau social (manusia) yang diabstraksikan dari kenyataan dan disederhakan untuk proses belajar. Metode simulasi atau role playing merupakan metode belajar yang menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan dalam metode ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan classroom action research, dimana peneliti ikut terjun langsung pada objek penelitian. Dengan demikian peneliti dapat melihat kesenjangan antara keadaan nyata dengan keadaan yang diharapkan, sehingga peneliti mengerti, memahami dan mengatasi masalah yang terjadi pada objek penelitian. Banyak definisi tentang roleplaying yang diberikan oleh para ahli pendidikan. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut: Bermain peran/role playing adalah salah satu bentuk bermain peran pendidikan (education games) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berpikir orang lain dengan memerankan orang lain. Pembangunan nasional dibidang pendidikan adalah suatu upaya yang bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat adil, maju dan makmur berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 yang memungkinkan warganya mengembangkan diri sebagai manusia Indonesia seutuhnya. Penerapan metode roleplaying memberikan pengaruh yang cukup tinggi terhadap peserta didik.

Kata Kunci : *Metode, Role Playing, PPKN.*

PENDAHULUAN

Pembangunan nasional di bidang pendidikan adalah suatu upaya yang bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat adil, maju dan makmur berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 yang memungkinkan warganya mengembangkan diri sebagai manusia Indonesia seutuhnya.

Metode role playing merupakan suatu cara yang ditempuh dalam mempelajari PPKN dengan mengabstraksikan kenyataan yang ada dalam bentuk pemeranan. Metode simulasi atau

role playing merupakan metode belajar yang menyenangkan. role playing atau bermain peran adalah suatu aktivitas pembelajaran sederhana yang terencana yang di rancang untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari keefektifan indikator pembelajaran. Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (real life situation). Uno (2008) menyebutkan prosedur bermain peran terdiri atas Sembilan langkah, yaitu:

1. Pemanasan (warning up),
2. Memilih partisipan,
3. Menyiapkan pengamat (observer),
4. Menata panggung,
5. Memainkan peran (manggung),
6. Diskusi dan evaluasi,
7. Memainkan peran ulang (manggung ulang),
8. Diskusi dan evaluasi

Metode ini juga mendukung beberapa cara dalam proses pengembangan sikap sopan dan demokratis dalam menghadapi masalah. Menurut Miftahul Huda (2014 :115), "Esensi Role Playing adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini". Dari uraian tersebut dipertegas oleh (Miftahul Huda 2014:115) yaitu Role Playing berfungsi untuk (1) mengeksplorasi perasaan siswa, (2) mentransfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan (4) mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara yang berbeda.

METODE

Pemilihan metode role playing merupakan salah satu metode yang membuat siswa menjadi aktif sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi bermakna bukan hanya mendengarkan dan mencatat saja, tetapi siswa diajak secara langsung untuk mempraktekkan tokoh yang ikut dalam organisasi yang ada di sekolah maupun masyarakat. Metode penelitian yang digunakan dalam metode ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan classroom action research, di mana peneliti ikut terjun langsung pada objek penelitian. Dalam penelitian ini data dan instrumen yang digunakan adalah perangkat pembelajaran terdiri dari silabus,

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Sedangkan instrumen pengumpul data yaitu lembar observasi tentang aktivitas guru dan siswa serta Lembaran Tes / Ulangan Harian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode Role Playing

Banyak definisi tentang role playing yang diberikan oleh para ahli pendidikan. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut : Bermain peran/role playing adalah salah satu bentuk bermain peran pendidikan (education games) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berpikir orang lain dengan memerankan orang lain (Depdikbud, 1995: 61). Role playing adalah jenis metode simulasi yang bertitik tolak dari permasalahan yang berhubungan dengan tujuan untuk mengkreasikan kembali peristiwa-peristiwa sejarah masa lalu, mengkreasikan kemungkinan-kemungkinan masa depan dan mengekspos kejadian-kejadian masa kini (Sudirman, 1992: 161).

Penerapan model role playing berpengaruh terhadap keterampilan intelektual tersebut dapat dianalisis dari beberapa hal: Pertama, model role playing dalam proses pembelajaran, dapat dikaitkan dengan kegiatan yang biasa dilakukan oleh siswa. Menggali nilai sosial serta mengasah keterampilan yang telah dimiliki terlebih dalam memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu juga penerapan role playing dalam pembelajaran akan berdampak pada kegiatan siswa yang akan memperoleh pengalaman baru, pola berpikir dengan cara yang berbeda (Vincent B. Van Hasselt, 2008; Wijaya et al., 2018).

Kedua, model role playing dalam proses pembelajaran menekankan siswa untuk mengidentifikasi masalah, mendiskripsikan masalah dan mengambil sikap.

Kelebihan Metode Role Playing

Menurut mansyur dalam Ruminiati (2007) menerangkan bahwa metode role playing memiliki kelebihan seperti :

- a. Melatih siswa untuk berkreaitif dan berinisiatif.
- b. Melatih siswa untuk memahami sesuatu dan mencoba melakukannya.
- c. Memupuk siswa yang memiliki bakat seni dengan baik melalui bermain peran yang sering dilakukannya dengan metode ini.

- d. Memupuk kerja sama antar teman dengan lebih baik pula
- e. Membuat siswa merasa senang, karena dapat menghibur teman-temannya.

Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran PPKN

Seiring dengan kemajuan teknologi pada zaman ini. Proses belajar mengajar juga akan lebih berkembang secara pesat. Dengan begitu, semakin banyak pula media pembelajaran yang akan diterapkan pada peserta didik. Dalam pemanfaatan metode belajar bermain peran dalam pembelajaran PKN, guru akan mempersiapkan media dan peralatan, mengatur tata letak media, menjelaskan tujuan dan memberikan pendahuluan. Hal ini dimaksudkan agar siswa memahami media yang akan dipakai sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan lancar. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan berbagai metode belajar berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh.

Berdasarkan data yang terkumpul semua guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa tentang persoalan yang belum dipahami. Semua guru akan mengulang keterangan dengan media seandainya siswa kurang memahami materi yang telah disampaikan sehinggasiswa lebih jelas.

Setelah proses pembelajaran berlangsung dan guru telah menyelesaikan suatu materi berdasarkan data yang terkumpul semua guru memberi tes baik itu lisan maupun tulisan dengan tujuan agar guru mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan.

Hambatan Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran PPKN

Kendala dalam memanfaatkan bermain peran dapat dilihat dari:

1. Dari guru, Hambatan yang dirasakan oleh guru adalah kurangnya motivasi guru untuk menambah pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan metode bermain peran.
2. Dari siswa, Kurang aktifnya siswa dalam menggunakan atau mencoba media PKN, sehingga siswa kurang begitu trampil, selain itu juga pengetahuan siswa yang berbeda-beda sehinggadaya tangkap dan konsentrasi siswa terhadap materi yang disampaikan berbeda-beda
3. Hambatan Lingkungan, Hambatan yang dirakan guru adalah apabila proses pembelajaran dengan memanfaatkan media lingkungan akan banyak menghabiskan

waktu, karena di sini guru harus ikut serta mengawasi semua kegiatan yang dilakukan di luar lingkungan sekolah.

Cara Mengatasi Hambatan Dalam Penggunaan Metode Role Playing (bermain peran) pada bidang studi PKn.

Adanya hambatan dalam memanfaatkan penggunaan metode bermainperan materi PKn perlu dicari solusi pemecahannya.

- a. Cara mengatasi hambatan dari guru, Hambatan yang dijumpai guru dapat diatasi denganmemberi kesempatan kepada guru mengikuti seminar atau kursus-kursus tentangpemanfaatan dan penggunaan metode bermain peran atau dapat juga memberikan jampelajaran PKn di luar jam pelajaran ang telah ditetapkan sekolah, misalnya pada jam ke nol (0) sebelum pelajaran dimulai atau pada jam setelah peajaran usai. Solusi ini untukguru yang merasa waktu belajar kurang.
- b. Cara mengatasi hambatan dari siswa, Agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran,maka siswa diberi tugas-tugas eperti membuat laporan atau membuat klipng, selain itumenyajikan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, sehingga siswalebih termotivasi dan tertarik dengan materi PKn.
- c. Cara mengatasi hambatan dari lingkungan, Hambatan dari lingkungandapat diatasidengan menyisihkan sebagian uang siswa untuk ditabung guna keperluan karya wisata, sedangkan dalam hal mengandung resiko dapat dilakukan dengan tindakan preventifdengan cara melakukan koordinasi kepada guru sebagai pemandu sehingga guru-guru dapat menghimbau siswa untuk menghindari hal-hal yang mengandung resiko.

Copyright © (2022) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 4

KESIMPULAN

Sekolah adalah suatu lembaga formal yang dikelola oleh pemerintah dan swasta dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan secara berencana, sengaja, terarah, sistematis oleh para pendidik profesional dengan program yang dituangkan ke dalam kurikulum untuk jangka waktu dan diikuti oleh siswa pada setiap jenjang pendidikan tertentu. Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Sedangkan menurut Kindsvatter, dkk (Suparno, 2007) ada beberapa langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan metode simulasi baik

memerankan manusia maupun non manusia (1) orientasi, guru dan siswa mendiskusikan arti penting simulasi, menjelaskan tujuan yang ingin dicapai dari simulasi, dan persoalan yang ingin dipecahkan dalam simulasi, (2) persiapan peserta, guru dan siswa bersama-sama mempersiapkan scenario dan persoalan yang akan digunakan dalam simulasi, menentukan prosedur yang dilaksanakan siswa, memilih siswa yang akan memerankan, mengatur tata letak tempat, dan menentukan pengarah, (3) perjalanan simulasi, siswa diberikan kebebasan dalam melaksanakan simulasi dan guru berperan memfasilitasi agar simulasi berjalan lancar, (4) diskusi, pada akhir proses pembelajaran sebaiknya guru dan siswa bersama-sama mendiskusikan tentang simulasi yang telah dilaksanakan. Metode penelitian yang digunakan dalam metode ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan classroom action research, dimana peneliti ikut terjun langsung pada objek penelitian. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut: Bermain peran/role playing adalah salah satu bentuk bermain peran pendidikan (education games) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berpikir orang lain dengan memerankan orang lain.

Metode bermain peran atau dapat juga memberikan jam pelajaran PKn di luar jam pelajaran yang telah ditetapkan sekolah, misalnya pada jam ke nol (0) sebelum pelajaran dimulai atau pada jam setelah pelajaran usai. Solusi ini untuk guru yang merasa waktu belajar kurang. Cara mengatasi hambatan dari lingkungan. Hambatan dari lingkungan dapat diatasi dengan menyisihkan sebagian uang siswa untuk ditabung guna keperluan karya.

DAFTAR PUSAKA

- A.Rahim, Risky Dwiprabowo. "PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SEKOLAH DASAR". Jurnal Ilmiah Kependidikan 1.2 (2020).
- Catur Nugroho. "Keefektifan Metode Pembelajaran RolePlaying Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN Siswa Kelas X di SMK N 2 Magelang". (2017).
- INDRIYANTI WARSININGSIH. "PENGARUH PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PKn KELAS V MIN" Pontianak (2017).
- Purwanti, Purwanti. "Penerapan Metode Role Playing sebagai Metode Pembelajaran Bidang Studi PKn di SD Girisuko Panggung Gunung Kidul." Academy of Education Journal 5.2 (2014).

Rahim, A., and Rizky Dwiprabowo. "PENERAPAN METODE ROLE PLAYING PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SEKOLAH DASAR." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1.2 (2020): 210-217.

Salimi, Asmayani. "PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 4.7.

Slamet, Berti Ria Novita. "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PKN POKOK BAHASAN KEBEBASAN BERORGANISASI PADA SISWA KELAS V DI SDN SUKOWONO 04 JEMBER" (2017).

Tika Nofita, Suryani, Asmayani Salimi. "PENERAPAN METODE ROLE PLAYING TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 4.7. (2015). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/10689> (Diakses pada 03 April 2022)

Widiyawati, Mahmud Alpusari, Zariul Antosa. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS II SD NEGERI 136 PEKANBARU" Pekanbaru.

Wijaya, Apriyanda Kusuma, Urip Gitono, and Muhammad Mona Adha. "Kontribusi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Model Role Playing untuk Pengembangan Keterampilan Intelektual Siswa." *Jurnal Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan Universitas Tanjungpura* 1.2 (2020): 130-139.