

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING
TERHADAP PENINGKATAN KERJASAMA DALAM PEMBELAJARAN
PPKn (STUDI KELAS VII D SMP MUHAMMADIYAH 5 SURAKARTA)**

Resti Sukma Nastiti^{1*}, Arif Subowo²

^{1,2,3}Prodi PPKn, Universitas Muhammadiyah, Surakarta

*Email: restisukma098@gmail.com¹, arifsubowo50@gmail.com²

ABSTRACT

The problem in the research is the low level of student cooperation in the subject of Pancasila Education. This study aims to determine the effectiveness of the role playing type Kooperatifmodel to increase cooperation in learning PPKn grade VII D at SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) which is carried out for 3 meetings. The subjects of this study were 26 students of grade VII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. Data were obtained from observations, interviews, and documentation. Data analysis was obtained based on student cooperation indicators. The results showed that in the pre-cycle cooperation participation showed 31% increased to 58% in cycle I. Furthermore, in cycle II the average participation of cooperation increased to 69%, and cycle III reached 88% meeting the target of 80% of the initial planning. Thus, it can be concluded that the role playing type Kooperatifmodel can increase student cooperation in the subject of Pancasila Education in class VII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.

Keywords: *Role Playing, Cooperation, Cooperative*

Permasalahan dalam penelitian adalah rendahnya tingkat kerjasama siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran Kooperatif tipe role playing untuk meningkatkan kerjasama dalam pembelajaran PPKn kelas VII D di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta yang berjumlah 26 siswa. Data diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data diperoleh berdasarkan indikator kerjasama siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra siklus partisipasi kerjasama menunjukkan 31% meningkat menjadi 58% pada siklus I. Selanjutnya pada siklus II rata-rata partisipasi kerjasama meningkat menjadi 69% , dan siklus III mencapai 88% memenuhi target 80% dari perencanaan awal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe role playing dapat meningkatkan kerjasama siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta.

Kata Kunci : *Role Playing, Kerjasama, Kooperatif*

PENDAHULUAN

Fenomena kurangnya partisipasi peserta didik ketika proses pembelajaran mengindikasikan bahwa pendekatan yang dilaksanakan oleh guru terhadap peserta didik belum sepenuhnya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dapat disebabkan kurangnya aktivitas belajar yang mengedepankan ketrampilan bekerjasama dalam sebuah kelompok.

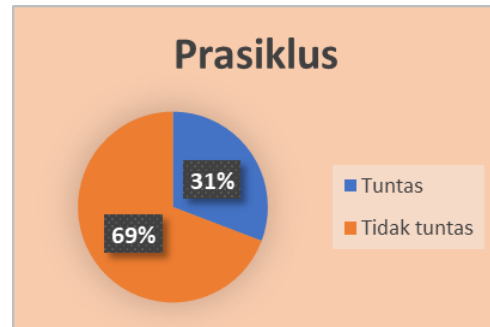
Pendidikan bertujuan untuk membentuk masa depan anak bangsa agar dapat mandiri atas kehidupannya serta dapat bermasyarakat sebagai makhluk sosial. Kematangan berpola pikir dan budi pekerti manusia dapat meningkatkan moral, intelektual, serta jasmani dipersiapkan dalam jangka panjang membangun bangsa Indonesia. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, yaitu warga negara yang memiliki kecerdasan spiritual, emosional, sosial, dan intelektual (Winataputra, 2014). Salah satu aspek penting dalam pembelajaran PPKn adalah kerjasama, dimana siswa diharapkan dapat bekerjasama dalam kelompok, berpartisipasi aktif, dan menghargai perbedaan pendapat (Budimansyah, 2010). Namun, dalam praktiknya, seringkali ditemukan kendala dalam menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung kerjasama, seperti kurangnya partisipasi siswa dan dominasi siswa tertentu dalam diskusi kelompok.

Wujud pendidikan dalam kurikulum merdeka memberikan ruang kepada peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu aktivitas belajar yang membutuhkan keaktifan peserta didik yakni pada aspek kerjasama. Hal tersebut di dukung oleh pendapat Rukiyanti (2014) Kerja sama yang dilakukan dua orang atau lebih untuk berinteraksi, menggabungkan tenaga, ide, atau pendapat dalam waktu tertentu dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai kepentingan bersama.

Indikator kerjasama menurut Anggriani (2017:215) sebagai berikut: terdiri dari 8 poin antara lain: 1) Siswa dapat saling membantu dalam menyelesaikan tugas secara bersama-sama, 2)Siswa dapat memecahkan masalah dalam mencapai kesepakatan, 3)Siswa dapat menghargai pendapat tiap anggota kelompok, 4) Siswa dapat membagi tugas di dalam kelompok secara adil, 5)Siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan kelompok, 6)Siswa dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, 7) Siswa dapat meningkatkan minat belajar dalam berpartisipasi dalam kelompok, 8)Siswa dapat menyelesaikan tugas tepat waktu.

Permasalahan mengenai kerjasama peserta didik dapat diidentifikasi dari hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. Dari hasil wawancara dengan Bapak Yusuf Ma'arif Budi Setiawan,S.H. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII D dan Ibu Mudi Wigati, S.Pd. selaku

guru pamong PPL 1. Beliau menyatakan bahwa proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan sementara aktivitas kelompok jarang dilaksanakan. Sementara hasil observasi bersama guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode kerjasama menunjukkan Dalam studi lapangan di SMP Muhammadiyah 5 Surakarta didapati beberapa permasalahan antara lain peserta didik tidak memperhatikan penjelasan oleh guru, peserta didik banyak yang asyik mengobrol sendiri, mengganggu temannya yang sedang memperhatikan di kelas, sedangkan ketika guru memberikan aktivitas diskusi kelompok, peserta didik banyak yang menolak dengan alasan tidak cocok dengan teman satu kelompoknya, kurang aktif dalam diskusi, hanya beberapa peserta didik yang menjawab sendiri tugas yang diberikan tanpa adanya diskusi dalam kelompok tersebut. Dari hasil observasi yang dilaksanakan pada prasiklus mengidentifikasi tingkat kerjasama peserta didik dengan menggunakan indikator kerjasama dengan hasil 8 peserta didik yang memenuhi standar dari indikator kerjasama dalam presentase 30%. Hal tersebut tidak memenuhi kriteria ketuntasan dari indikator dalam bekerjasama.



Gambar 1.1 Tingkat Kerjasama Prasiklus

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat kerjasama peserta didik rendah di kelas VII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi peneliti untuk dapat memperbaiki sistem pembelajaran Pendidikan Pancasila agar memenuhi tujuan yang diharapkan dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, model pembelajaran *role playing* dapat menjadi alternatif yang efektif. Model pembelajaran *role playing* merupakan aktivitas siswa dalam berperan sesuai tokoh yang terdapat dalam peristiwa maupun materi yang disampaikan guru dalam bentuk rancangan sederhana (Tarigan, 2016). Bermain peran (Role Playing) dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa jika terdapat pelatihan secara berkala untuk berani mengungkapkan yang di rasakan dan dipikirkan, sehingga kedepannya siswa dapat bekerja sama dengan rekan sejawatnya, dan mudah mengungkapkan pendapat di depan banyak orang dan mudah berinteraksi (Ilsa, 2020:1088). Dari pernyataan berikut dapat dimaknai bahwa penggunaan model *role playing* dapat

memberikan pengalaman berperan sesuai dengan naskah yang berkaitan dengan materi untuk mendukung pemahaman materi dan meningkatkan hubungan sosial siswa dalam bekerjasama. Hal tersebut didukung dengan pernyataan dari Budiansyah (2017:157) Dalam metode *role playing* siswa dibimbing untuk memecahkan berbagai konflik, belajar memerankan peran sebagai tokoh, dan mengamati perilaku sosial.

Beberapa penelitian telah menunjukkan efektivitas model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan kerjasama dan partisipasi siswa dalam pembelajaran PPKn, seperti penelitian yang dilakukan oleh Hasan (2017), Budiansyah (2017) dan Anggriani (2017).

Anggriani (2017:2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Keefektifan metode *role playing* terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS” menemukan bahwa model pembelajaran *role playing* terdapat kerja sama yang menentukan keberhasilan dari *role playing* itu, siswa bekerjasama, dan berbagi ide. Dengan cara demikian ini tentu bisa meningkatkan kerjasama siswa. Hasan (2017:28) juga melaporkan hasil serupa pada penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Dalam Mata Pelajaran PKN untuk meningkatkan Hasil Belajar”, dimana model pembelajaran *role playing* (simulasi) dapat meningkatkan ketrampilan dan kreativitas siswa dalam mengatasi kesulitan belajar PKN. Sementara itu, Budiansyah

(2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial” menyimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS, serta membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yang dilaksanakan menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas melalui proses refleksi dan tindakan (Arikunto, 2015, 193). Model penelitian tindakan kelas yang disampaikan oleh Kemmis dan Mc Taggart sebagaimana dikutip Arikunto (2010: 137), melalui empat tahapan yakni: 1) Perencanaan, 2) Tindakan, 3) Observasi dan evaluasi, dan 4) Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 5 Surakarta. Waktu penelitian dilaksanakan pada Semester I (Ganjil) tahun ajaran 2023/2024. Masa penelitian tindakan kelas dimulai bulan September sampai Desember 2023.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada saat dilapangan. Menurut Sugiyono (2017: 308), “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utamanya untuk mendapatkan data”. Teknik Pengumpulan data

yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara, dokumentasi, dan observasi. Metode wawancara dilaksanakan dengan guru Pendidikan Pancasila kelas VII D yaitu Bapak Yusuf Ma'arif Budi Setiawan, S.H. dan guru pamong Bu Mudi Wigati S.Pd. untuk menggali informasi mengenai penerapan tindakan mengajar di kelas. Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan bukti dukung yang terdiri dari foto, video pembelajaran, modul ajar, dan catatan mengajar. Metode observasi dilaksanakan untuk mengidentifikasi permasalahan/kendala yang dihadapi, karakteristik siswa, dan metode mengajar guru di kelas VII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. Observasi yang dilakukan mengamati tentang kerjasama siswa yang rendah. Selain itu, observasi pada penelitian tindakan kelas di siklus 1 sampai siklus 3 dengan mengamati perubahan/ peningkatan kerjasama siswa kelas VII D dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tahun pelajaran 2023/2024.

Menggunakan instrumen berupa lembar pengamatan berdasarkan indikator ketercapaian kerjasama dan dokumentasi proses pelaksanaan siklus 1 sampai dengan siklus 3. Analisis data dihitung menggunakan skala presentase dan indikator kerjasama yang ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Pra Siklus

Langkah awal yang dilaksanakan oleh peneliti dalam mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di kelas VII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta yaitu melakukan dialog awal dengan Bapak Yusuf Ma'arif Budi Setiawan, S.H. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII D dan Ibu Mudi Wigati, S.Pd. selaku guru pamong PPL 1 yang dilaksanakan pada hari Jumat, 13 Oktober 2023. Hasil wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti dengan narasumber meliputi karakteristik peserta didik, proses pembelajaran di kelas, model pembelajaran dan metode pembelajaran. Subjek Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari siswa kelas VII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta dengan jumlah 26 siswa.

Permasalahan yang terjadi pada proses mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu peserta didik tidak memperhatikan penjelasan oleh guru, peserta didik banyak yang asyik mengobrol sendiri, mengganggu temannya yang sedang memperhatikan di kelas, sedangkan ketika guru memberikan aktivitas diskusi kelompok, peserta didik banyak yang menolak dengan alasan tidak cocok dengan teman satu kelompoknya, kurang aktif dalam diskusi, hanya beberapa peserta didik yang menjawab sendiri tugas yang diberikan tanpa adanya diskusi dalam kelompok tersebut. Dalam memperbaiki sistem pembelajaran

yaitu merancang pembelajaran Kooperatif tipe Role Playing. Hal yang dipersiapkan antara lain pembuatan RPP, LKPD, dan media pembelajaran dengan berbasis teknologi seperti wordwall, video pembelajaran sosio drama/ animasi, dan PPT dari canva. Indikator kerjasama yang digunakan oleh peneliti.

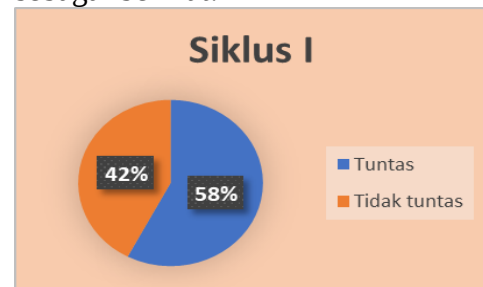
Pada tahap prasiklus penelitian tindakan kelas dengan hasil observasi dengan parameter indikator kerjasama pada tanggal 13 Oktober 2023 mendapatkan kesimpulan bahwa tingkat kerjasama peserta didik rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan presentase 8 siswa (31%) dari jumlah keseluruhan 26 siswa. Sementara dari wawancara bersama guru pendidikan Pancasila sudah mengupayakan perbaikan sistem pembelajaran dengan memberikan materi dan contoh implementasi saling menghargai dan gotong royong terhadap sesama, mencontohkan sikap keterbukaan, bertanggung jawab, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengemukakan pendapat ketika mengerjakan tugas kelompok. Pendekatan yang dilakukan oleh Bapak Yusuf Ma'arif Budi Setiawan, S.H. belum mampu untuk meningkatkan kerjasama peserta didik secara signifikan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dari permasalahan yang hadir di kelas VII D, solusi yang dapat diterapkan oleh peneliti yakni peningkatan kerjasama melalui model Kooperatif tipe *role playing*. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *role playing*

memberikan pengalaman belajar peserta didik untuk dapat aktif, kreatif, percaya diri, dan mampu bekerja sama dengan tim secara maksimal. *Role Playing* dapat menghantarkan siswa kepada pengalaman/ pemahaman konsep sesuai realitas yang terjadi disekitar lingkungan mereka. Sehingga akan lebih mudah untuk menjalin komunikasi dengan menyantukan berbagai pendapat serta berperan sesuai dengan tanggung jawab masing-masing siswa.

Siklus I

Dalam proses pembelajaran, peneliti melakukan *treatment* sesuai dengan sintaks pada model pembelajaran Kooperatif learning. Pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* memberikan sentuhan menarik pada saat diskusi maupun presentasi. Dari hasil pengamatan yang dilaksanakan terdapat peningkatan kerjasama menjadi 15 siswa (58%). Dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.2 Tingkat Kerjasama Siklus I

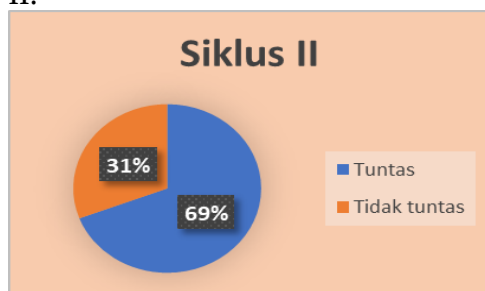
Dari data yang sudah dipaparkan di atas bahwa pada siklus I dengan materi "Hak dan Kewajiban pada Norma" yang dilaksanakan pada 20 Oktober 2023 dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe

Role Playing dalam meningkatkan kerjasama siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII D belum mencapai target yang ditentukan sebesar 80%.

Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Kooperatif tipe *role playing* dilanjutkan pada siklus II mengangkat materi “UUD NRI Tahun 1945 Sebagai Dasar Hukum Tertulis Negara” yang dilaksanakan pada Jumat, 20 Oktober 2023.

Dari hasil pengamatan, ditemukan peningkatan terhadap kerjasama peserta didik dalam berkelompok. Hal ini dibuktikan pada siklus I terdapat 15 siswa (58%) menjadi 18 siswa (69%) pada siklus II.



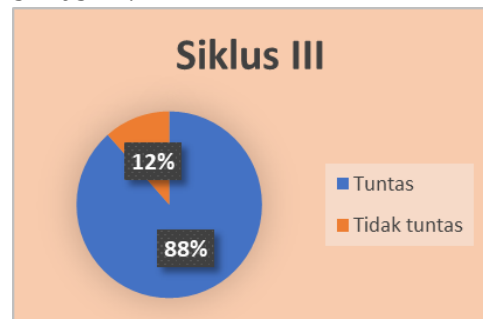
Gambar 1.2 Tingkat Kerjasama Siklus II

Perbaikan siklus I ditunjukkan pada metode yang dilaksanakan pada siklus II dengan memberikan pemahaman mendalam tentang aktivitas *Role Playing* dan menampilkan video sosio-drama yang dapat menggambarkan intruksi yang guru sampaikan. Sehingga pada data siklus II mengalami peningkatan namun masih belum memenuhi target yang sudah ditentukan yaitu 80 % dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Role

Playing.

Siklus III

Setelah melaksanakan kedua siklus pada pembelajaran Pendidikan Pancasila namun belum memenuhi target ketercapaian tingkat kerjasama siswa. Maka dilaksanakan siklus III dengan materi “Perumusan dan Pengesahan UUD NRI 1945” pada Jumat, 13 November 2023. Dari hasil pengamatan mengalami peningkatan kerjasama dari 18 siswa (69%) pada siklus II menjadi 23 siswa (88%) di siklus III.



Gambar 1.3 Tingkat Kerjasama Siklus III

Sehingga pada data siklus III mengalami peningkatan dan sudah memenuhi target yang ditentukan yaitu 80 % dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing.

PEMBAHASAN

Pada tahap prasiklus, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. kerjasama dalam kelompok terlihat rendah pada saat observasi dilaksanakan. Peserta didik cenderung kurang aktif dalam diskusi kelompok. Hanya beberapa peserta didik saja yang menjawab tugas yang diberikan tanpa adanya

diskusi yang sebenarnya dalam kelompok tersebut. Hal ini mengindikasikan kurangnya kerjasama dan partisipasi aktif dari sebagian besar peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk mengukur tingkat kerjasama peserta didik secara lebih objektif, peneliti melakukan observasi dengan menggunakan parameter indikator kerjasama pada tanggal 13 Oktober 2023. Hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat kerjasama peserta didik pada tahap prasiklus masih rendah. Dari jumlah keseluruhan 26 siswa, hanya terdapat 8 siswa (31%) yang menunjukkan kerjasama dalam proses pembelajaran.

Rendahnya tingkat kerjasama peserta didik pada tahap prasiklus ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya motivasi dan minat dalam mengikuti pembelajaran, serta belum terbiasanya peserta didik dengan aktivitas diskusi dan kerjasama kelompok. Berdasarkan data pada tahap prasiklus, terlihat bahwa kerjasama peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kerjasama dan partisipasi aktif peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, peneliti melakukan treatment sesuai dengan sintaks pada model pembelajaran Kooperatif tipe *role playing*. Pelaksanaan pembelajaran dengan model ini memberikan sentuhan menarik pada saat diskusi maupun presentasi. Dari hasil pengamatan pada siklus I yang

dilaksanakan pada 20 Oktober 2023, terdapat peningkatan kerjasama menjadi 15 siswa (58%). Meskipun terjadi peningkatan, pencapaian ini masih belum memenuhi target yang ditentukan sebesar 80%.

Pada siklus I, penerapan model pembelajaran *role playing* masih belum optimal. Beberapa siswa terlihat kurang memahami instruksi dan tujuan dari kegiatan bermain peran, sehingga partisipasi dan kerjasama dalam kelompok belum maksimal. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, pada siklus II yang dilaksanakan pada 27 Oktober 2023, guru memberikan penjelasan lebih mendalam tentang aktivitas *role playing* dan menampilkan video sosio-drama sebagai contoh nyata.

Upaya perbaikan pada siklus II tersebut menunjukkan hasil yang positif. Dari hasil pengamatan, ditemukan peningkatan terhadap kerjasama peserta didik dalam berkelompok. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah siswa yang berpartisipasi aktif dalam kerjasama kelompok, dari 15 siswa (58%) pada siklus I menjadi 18 siswa (69%) pada siklus II. Meskipun demikian, pencapaian ini masih belum memenuhi target yang ditentukan sebesar 80%.

Mengingat belum tercapainya target pada siklus II, maka dilaksanakan siklus III pada Jumat, 13 November 2023. Pada siklus ini, guru lebih intensif dalam membimbing dan memfasilitasi siswa dalam kegiatan bermain peran. Guru juga memberikan penguatan dan motivasi kepada siswa untuk lebih aktif dan bekerjasama dalam kelompok. Hasilnya, pada siklus III

terjadi peningkatan yang signifikan, di mana kerjasama siswa meningkat dari 18 siswa (69%) pada siklus II menjadi 23 siswa (88%) di siklus III. Pencapaian ini sudah memenuhi target yang ditentukan sebesar 80%.

Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* secara bertahap dan berkelanjutan dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas VII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta. Peningkatan ini terjadi seiring dengan upaya perbaikan yang dilakukan pada setiap siklus, seperti memberikan penjelasan yang lebih mendalam, menampilkan contoh nyata, serta memberikan bimbingan dan motivasi yang intensif kepada siswa.

Pembahasan Antar Siklus

Dengan melaksanakan siklus 1 sampai dengan siklus 3, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan kerjasama dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe Role Playing. Hal ini dapat dibuktikan dengan data yang sudah dikumpulkan selama proses penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tahap pra siklus hanya 8 siswa (31 %) tingkat kerjasama siswa, setelah mengalami perencanaan, tindakan, dan refleksi mengalami peningkatan dari siklus 1 sebanyak 15 siswa (58%), siklus II 18 siswa (69%), dan siklus III terdapat 23 siswa (88%).

Pada siklus III telah memenuhi target yang ditentukan sebesar 80%.

Keberhasilan ini menunjukkan efektivitas model pembelajaran *role playing* dalam mengatasi permasalahan rendahnya kerjasama pada tahap pra siklus. Dengan rincian tingkat kerjasama siswa SMP Muhammadiyah 5 Surakarta secara berkala sebagai berikut :

Tabel 1. Presentase Tingkat

Kerjasama

No.	Pertemuan	Persentase	Kriteria
1	Pra siklus	31 %	Kurang
2	Siklus 1	58%	Cukup
3	Siklus 2	69%	Baik
4	Siklus 3	88%	Sangat Baik

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan di kelas VII D SMP Muhammadiyah 5 Surakarta selama 3 siklus memberikan proses pembelajaran yang bermakna baik bagi siswa maupun guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan mengatasi kendala siswa dari hasil identifikasi pada saat observasi kelas. Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* untuk meningkatkan kerjasama siswa di kelas mengalami peningkatan. Diskusi yang semula berjalan tanpa adanya partisipasi dari seluruh siswa dan kurangnya motivasi belajar, setelah dilaksanakan model pembelajaran Kooperatif tipe *role playing*, semua siswa memiliki tanggung jawab dalam berperan dan memberikan ruang untuk mengeksplorasi pemahaman serta pengalaman yang akan dituangkan dalam tokoh yang

akan diperankan dalam skenario yang telah disusun bersama.

Pada siklus I ini merupakan tahap adaptasi terhadap model pembelajaran Kooperatif tipe Role Playing. Dimana guru memberikan intruksi kepada siswa untuk berkelompok, selanjutnya menayangkan gambaran naskah drama pada penayangan PPT untuk diperagakan oleh sampel siswa, langkah berikutnya memberikan LKPD dengan penugasan untuk melakukan aktivitas membuat naskah dialog untuk berperan sesuai tokoh dalam permasalahan sosial yang diangkat. Dalam kegiatan ini siswa diharapkan dapat berkolaborasi dengan baik dan membangun komunikasi yang efektif. Namun dalam prakteknya, sebagian besar minim partisipasi karena masih kurang memahami alur kegiatan, rendahnya kepercayaan diri, cenderung malas dan menggandakan rekan sejawat untuk menyelesaikan penugasan dalam LKPD.

Dewi (2014, 10) menyatakan dalam penelitiannya bahwa penerapan metode *role playing* membantu siswa memahami materi, menanamkan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran dan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini terbukti dalam penelitian ini, dimana pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 69 %. Faktor yang mempengaruhi peningkatan dari siklus I setelah diberikan stimulus oleh guru dan sudah mulai dapat beradaptasi dalam model pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* sehingga siswa mulai dapat membagi tugas di dalam kelompok secara adil, berperan aktif dalam

kegiatan kelompok, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Pada siklus III, dengan bimbingan dan motivasi yang intensif dari guru, semua indikator kerjasama menunjukkan peningkatan signifikan, termasuk meningkatnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila ketika berpartisipasi dalam kelompok dan kemampuan menyelesaikan tugas tepat waktu. Pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 88% dimana presentase tersebut sudah memenuhi target yang ingin dicapai oleh peneliti. Penelitian ini didukung oleh Nurgiansah (2021,62) pada penelitiannya yang berjudul "*Role Playing* dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan" bahwa menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat memiliki dampak positif terhadap meningkatnya antusiasme, motivasi, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Dari pemaparan di atas bahwa pada siklus III telah memberikan perbaikan pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Karena mereka sudah paham terkait langkah *Role Playing* menimbulkan peran aktif dalam bekerjasama sehingga keterlibatan guru tidak mendominasi dalam proses mengajar belajar di kelas.

Alam (2023,3) Berpendapat bahwa Salah satu keunggulan dari model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* adalah siswa dilatih untuk menumbuhkan sikap saling

pengertian, tanggung rasa dan toleransi. Hal ini sesuai dengan tujuan Pendidikan Pancasila. Dari pernyataan tersebut dapat mendukung penelitian terkait model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan kerjasama dan komunikasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian tersebut menegaskan bahwa melalui bermain peran, siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan empati yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Pancasila. Hal ini dirasakan ketika proses pembelajaran di kelas VII D ketika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* siswa lebih menghargai pendapat, aktif dalam kelompok ketika berdiskusi, menarik perhatian dari siswa lainnya untuk dapat memberikan tanggapan dari kelompok yang sedang presentasi di depan kelas, meningkatkan pemahaman dari konsep yang sudah diajarkan oleh guru, dan proses pembelajaran lebih terasa hidup ketika dihubungkan dengan pengalaman maupun realitas lingkungan sekitar siswa.

Dibalik keberhasilan penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* hingga mencapai target 80 %, namun terdapat kendala yang ditemukan selama siklus 1 sampai dengan siklus 3, antara lain: 1) Dalam proses perencanaan yang dilakukan oleh pendidik tidak semua materi pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing*, 2) Bermain peran dalam kelas VII D merupakan hal yang baru, sehingga siswa mengalami kebingungan dengan intruksi yang

diberikan oleh guru, 3) Siswa kelas VII D yang memiliki kondisi hiperaktif sehingga dapat menimbulkan kegaduhan dalam proses diskusi yang menyebabkan memakan waktu yang lebih untuk mengelola kelas agar kondusif, dan 4) keterbatasan waktu mengajar di kelas.

Solusi yang diterapkan dari kendala tersebut yaitu memberikan pemahaman dengan menggunakan video dari berbagai situs web yang menggambarkan tentang pelaksanaan bermain peran, memberikan contoh dengan menggunakan skenario dan sampel siswa untuk mempraktekkan secara langsung didepan rekan-rekannya, adanya tanggapan dari kelompok lain saat presentasi kelompok lainnya agar melatih fokus siswa untuk tidak terjadi kegaduhan dan memberikan penghargaan bagi rekan sejawatnya, memberikan teguran dan pendampingan ekstra bagi siswa yang tidak fokus dan ramai di kelas.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII D SMP Muhammadiyah 5 tahun ajaran 2023/2024 pada BAB Norma dan UUD NRI 1945 dinilai efektif dalam meningkatkan kerjasama siswa dari siklus I sampai pada siklus 3. Jika diuraikan presentase tingkat kerjasama siswa yaitu pada prasiklus hanya 8 siswa (31%) setelah menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* meningkat secara berkala pada siklus 1 sebanyak 15 siswa (58%), siklus II 18 siswa (69%), dan

siklus III terdapat 23 siswa (88%). Meningkatnya kerjasama siswa menunjukkan keberhasilan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menghadirkan pengalaman berperan aktif dalam mengemukakan pendapat sesuai dengan pemahaman yang dipraktekkan langsung dengan skenario yang dibuat bersama.

Keberhasilan model pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* tidak lepas dari berbagi faktor baik dari stimulus yang dilakukan oleh guru dalam memberikan intruksi/arahan, motivasi belajar, dukungan penuh, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mendominasi proses pembelajaran berlangsung. Sementara pengaruh siswa dalam merespon pengajaran dari guru dapat mencapai keberhasilan antarlain sikap tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan, menghargai pendapat teman, saling membantu ketika mengalami kesulitan merupakan wujud empati, bekerjasama dalam pembagian tugas secara adil, antusiasme, dan berpartisipasi aktif pada diskusi kelompok.

SARAN

Berdasarkan simpulan tersebut, maka dapat disampaikan saran sebagai berikut. Bagi guru Pendidikan Pancasila dalam meningkatkan kerjasama siswa hendaknya dapat mengimplementasikan model pembelajaran *role playing* secara berkala untuk membangun pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dapat mengoptimalkan bentuk kerjasama, dan sesuai dengan realitas

lingkungan siswa.

Bagi siswa hendaknya mengikuti langkah-langkah pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* dengan keseriusan agar intruksi dari guru maupun konsep yang digabungkan dengan pengalaman dari bermain peran dapat mempermudah pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Role Playing untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SD Inpres Karunrung Makassar Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1-20
<http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/33112>
- Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2017). Keefektifan metode role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 212-221.
<https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i2.11017>
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, hal. 193.
- Budiansyah. (2017). Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar Negeri Palembang. *Trilogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah*, 1(2), 152-169
<https://doi.org/10.31326/jipgsd.v1i02.106>
- Budimansyah, D. (2010). *Penguatan pendidikan kewarganegaraan untuk membangun karakter bangsa*. Bandung: Widya Aksara Press.
- Dewi, Ratna P. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi dan

- Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(3),1-11.
- Hamdayana, J. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ilsa, F. N., & Nurhafizah, N. (2020). Penggunaan metode bermain peran dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1080-1090.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.571>
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56-64.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jk>
- Rukiyati, Sutarini, N. & Priyoyuwono. 2014. Penanaman Nilai Tanggung Jawab dan Kerjasama Terintegrasi dalam Perkuliahan Ilmu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, IV (2).
<https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.2797>
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*. In Alfabeta. Alfabeta.
https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail%5C&id=43
- Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary:Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 102-112
<http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v5i3.3898>