

USING A ROLE PLAYING STRATEGY IN COLLABORATION WITH ACTIVE DEBATE FOR DEVELOPING LEARNING INTEREST IN CIVIC EDUCATION LEARNING PROCESS

Yulianto Bambang Setyadi and Rejeki Trismantya
Study Program of Civic and Pancasila Education Faculty of Trainer and Training
Universitas Muhammadiyah University of Surakarta
yulianto_bs@ums.ac.id/ yuliantobs@gmail.com

ABSTRACT: The research specific aims to develop learning interest by using a role playing strategy in collaboration with Active Debate in a Civic Education learning process of the Class-VIII students of VIII SMP Juniro High School Prawira Marta Kabupaten Sukoharjo in 2015/2016. In the strategy collaboration in a learning process greatly needs the students by using a role playing strategy in collaboration with active debate, it will develop a learning activity. The performance indicator in the study is developing the students' learning interest in a Civic Education learning process of 80% of the 25 students. The students' leaning interest development in a Civic Education learning process was observed through the activity in expressing their opinions of a problem and could argue them so that there was a debate. The results of the study show that using a role playing strategy in collaboration with active debate could develop the students' interest before a class-action research. The students who were highly interested in learning of 10 students (40%); then the cycle I reached 15 students (60%), finally the cycle II amounted to 21 students (84%). It indicates the achievement of the performance indicator as stated in the early research (80%).

Keywords: role playing, active debate, leaning interest, collaboration

PENDAHULUAN

Guru sebagai pemeran utama keberhasilan pendidikan, karena memiliki peran yang sangat besar dalam pengelolaan proses pembelajaran. Mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan sistem proses pembelajaran antara peserta didik dan sekolah. Guru sering mendapat berbagai masalah untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran. Minat belajar siswa yang rendah menjadi salah satu penyebab timbulnya suatu permasalahan di dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VIII SMP Prawira Marta Kabupaten Sukoharjo selama ini belum dapat menumbuhkan dan membangun minat belajar yang tinggi. Hal ini terbukti masih banyak peserta didik yang kurang bersungguh-sungguh pada saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, kurang aktif, dan cenderung sibuk dengan hal lain di luar konteks pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Berdasarkan observasi langsung di kelas dan wawancara dengan guru mata pelajaran PKn diketahui bahwa peserta didik yang sungguh-sungguh memperhatikan guru dan aktif saat

belajar hanya 10 orang dari 25 peserta didik, sisanya 15 anak kurang aktif dan cenderung sibuk dengan hal lain di luar konteks pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan telah menerapkan berbagai solusi untuk meningkatkan minat siswa, antara lain menggunakan cara ceramah bervariasi, diskusi, menerangkan materi tidak terlalu banyak, dan memberikan pertanyaan. Berbagai solusi tersebut belum berhasil untuk meningkatkan minat belajar, kesungguhan, konsentrasi, dan keaktifan siswa. Belum berhasilnya upaya tersebut terbukti ketika menggunakan metode ceramah masih terdapat siswa yang pasif, ramai sendiri, ngobrol dengan temannya, dan tidak mengerti ketika ditanya. Pada saat menggunakan metode diskusi siswa hanya diam dan terkadang membuat sensasi sehingga suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Solusi alternatif yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan rendahnya minat belajar siswa yaitu melalui penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate*. Penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate* diharapkan mampu

menumbuhkan minat belajar siswa. Penerapan kolaborasi kedua strategi tersebut sangat membutuhkan keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Secara langsung pada saat peserta didik ikut serta dalam proses pembelajaran melalui penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate*, berarti akan tumbuh minat mereka dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “Apakah melalui Penerapan Strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate* dapat Meningkatkan Minat Belajar dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas VIII SMP Prawira Marta Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2015/2016?”.

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar melalui penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate* dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas VIII SMP Prawira Marta Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2015/2016. Peningkatan minat belajar itu akan berdampak positif terhadap peningkatan perhatian, kesungguhan belajar, kemampuan berpikir kritis, kepercayaan diri, kemampuan kerjasama dan kepemimpinan, keaktifan, partisipasi, serta hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Minat belajar siswa merupakan suatu keinginan yang timbul dari diri sendiri karena pengaruh luar untuk melakukan perubahan mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Safari (2003), sebagaimana dikutip Zone (2011), indikator minat belajar meliputi: 1) Perasaan senang, 2) Ketertarikan siswa, 3) Perhatian, dan 4) Keterlibatan siswa. Berdasarkan paparan tersebut, maka indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini mencakup: 1) Perasaan senang siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, 2) Ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, 3) Perhatian siswa terhadap materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, misalnya siswa menanyakan materi yang belum jelas; 4) Partisipasi siswa terhadap pelaksanaan strategi pembelajaran yang dilakukan; 5) Keterlibatan siswa saat menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Menurut Rusmono (2012:6-7), pembelajaran merupakan suatu upaya untuk menciptakan suatu kondisi bagi terciptanya suatu kegiatan belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang memadai. Sementara menurut Rosdiani (2013:73), pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengalaman.

Silberman sebagaimana dikutip Setyadi dan Muhibbin (2011:31) merumuskan bahwa *Role Playing* adalah bermain peran dengan menempatkan pengajar dalam peran utama dan melibatkan kelas dalam memberikan respon dan mengatur arah skenario. Menurut Zaini dkk. sebagaimana dikutip Setyadi dan Muhibbin (2011:31), bahwa “*Role Play* adalah suatu aktivitas pembelajaran yang terencana dan dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan yang spesifik”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran dengan menempatkan pendidik sebagai pemeran utama yang terencana dan dirancang untuk mencapai tujuan spesifik.

Menurut Haryono (2009), “metode debat merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa”. Martini (2010:21) merumuskan bahwa “teknik debat aktif adalah cara untuk mencapai suatu tujuan (lebih bersifat implementatif) dengan pembelajaran berbicara dengan menyajikan tema kontroversi yang menarik untuk diperdebatkan”.

Berdasarkan kajian teori sebagaimana dipaparkan di atas dapat dirumuskan bahwa penerapan strategi *role playing* kolaborasi *active debate* berarti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan secara terintegrasi ke dua strategi tersebut dalam satu proses pembelajaran. Beberapa kelebihan dari *Role Playing* kolaborasi *Active Debate*, yaitu: 1) melatih siswa bertanggung jawab dan bisa menghargai orang lain; 2) menjadikan siswa mempunyai rasa percaya diri, tidak malu, dan tegas; 3) memberi kesempatan siswa untuk menuangkan ide dan pendapatnya; 4) siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran sehingga

mengurangi rasa kejenuhan, serta 5) siswa merasa senang dengan strategi yang seperti ini.

Adapun langkah-langkah penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate* meliputi: 1) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok, yaitu setiap satu kelompok ada 6 atau 7 siswa; 2) Setiap kelompok bermain peran sesuai dengan skenario yang sudah disiapkan; 3) Guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mensimulasikan peran yang telah disiapkan dalam skenario tersebut; 4) Peran yang ditampilkan mengandung perdebatan, sehingga muncul strategi *Active Debate* dan kembali dilanjutkan dengan bermain peran; 5) Pada saat para siswa mulai memanas karena perdebatan soal peran tadi, maka mulailah guru menengahi perdebatan tersebut; 6) Guru mengklarifikasi kegiatan siswa yang sudah selesai dilakukan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menerapkan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Arikunto dkk (2006:16-20), tindakan yang diterapkan dalam penelitian tindakan kelas melalui empat tahapan yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Siklus penelitian paling sering digunakan yaitu model yang disampaikan oleh Kemmis dan MC Taggart yang melalui empat tahapan tersebut.

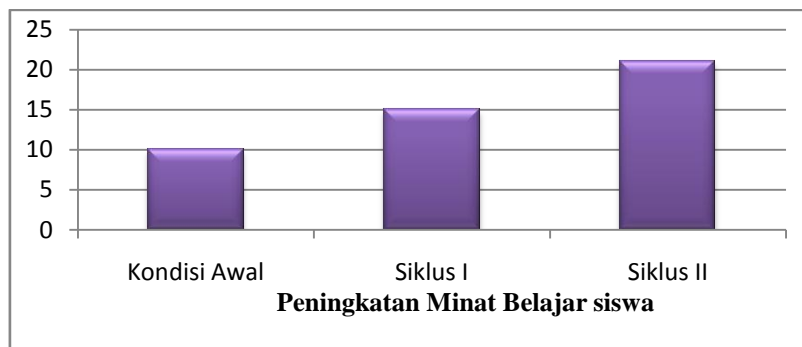
Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Prawira Marta kabupaten Sukoharjo dan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan VIII SMP Prawira Marta Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2015/2016. Objek penelitian ini peningkatan minat belajar melalui penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate* dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas VIII SMP Prawira Marta kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2015/2016.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode angket, observasi, dan wawancara. Angket

digunakan untuk mengumpulkan data minat belajar siswa. Data minat belajar tersebut selanjutnya dijumlahkan berdasarkan skor yang didapat oleh masing-masing siswa, kemudian ditafsirkan dalam bentuk kalimat yang bersifat kualitatif. Tafsiran yang digunakan untuk data kuantitatif menjadi data kualitatif adalah minat belajar tinggi (sangat berminat dan berminat) serta minat belajar rendah (tidak berminat dan sangat tidak berminat). Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah peningkatan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pencapaian yang diharapkan melalui penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate* dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas VIII SMP Prawira Marta Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2015/2016 ini dapat meningkatkan minat belajar siswa minimal 80% dari jumlah keseluruhan peserta didik dalam satu kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate* ini mendorong siswa untuk fokus terhadap pelajaran yang disampaikan. Minat belajar siswa menjadi meningkat, dapat dilihat dari keaktifan siswa bermain peran, mengemukakan pendapat dan bertanya tentang materi terkait. Peningkatan minat belajar siswa secara tidak langsung dapat meningkatkan keaktifan siswa serta secara perlahan-lahan dapat menambah rasa ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Grafik peningkatan minat belajar dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas VIII SMP Prawira Marta kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2015/2016 dari prasiklus sampai siklus II sebagaimana gambar berikut ini.



Gambar 7.

Grafik Peningkatan Minat Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas VIII SMP Prawira Marta Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2015/2016

dari Prasiklus sampai Siklus II

Keterangan:

1. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi pada kondisi awal sebanyak 10 anak (40%) dari 25 peserta didik.
2. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi pada akhir siklus I meningkat menjadi sebanyak 15 anak (60%) dari 25 peserta didik.
3. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi pada akhir siklus II sebanyak 21 anak (84%) dari 25 peserta didik

Hasil penelitian ini sejalan dengan kajian Andriyani (2012) yang menunjukkan bahwa melalui penerapan strategi *Role Playing* dan *Snow Balling* dapat meningkatkan penguasaan konsep sistem hukum dan peradilan nasional. Hasil penelitian inipun memperkuat hasil kajian Mutmayana (2009:40) sebagaimana dikutip oleh Rahayu (2012:19), yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan penerapan strategi Sosiodrama kolaborasi Debat Aktif. Hal ini sekaligus memperkuat kajian Kartini (2007) yang membuktikan bahwa penggunaan metode *Role Playing* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Hasil penelitian ini sejalan pula dengan hasil kajian Caraswati (2013) maupun kajian Paskasari (2013), yang membuktikan penerapan strategi *Active Debate* mampu meningkatkan minat belajar maupun motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Efektivitas penggunaan metode tersebut dapat dilihat dari munculnya beberapa perubahan yang positif, baik yang terjadi pada guru maupun siswa, terutama perubahan peningkatan minat belajar siswa

dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

KESIMPULAN

Penerapan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate* mampu meningkatkan minat belajar siswa, yaitu pada kondisi awal peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebanyak 10 anak (40%), kemudian siklus I sebanyak 15 siswa (60%), lalu siklus II meningkat menjadi 21 peserta didik (84%). Peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran di kelas VIII SMP Prawira Marta Kabupaten Sukoharjo tersebut dapat diamati melalui kegiatan mengungkapkan pendapat sesuai dengan pendapat siswa masing-masing tentang permasalahan yang telah disiapkan serta dapat mempertahankan pendapatnya sehingga terjadi adu pendapat.

Kesimpulan di atas memberikan implikasi bahwa minat belajar siswa akan meningkat apabila menggunakan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate* dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru apabila ingin meningkatkan minat dalam pembelajaran, maka salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan strategi *Role Playing* kolaborasi *Active Debate*. Hasil penelitian ini, juga dapat dipakai guru sebagai acuan dalam menerapkan strategi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Novina. 2012. "Upaya Meningkatkan Penguasaan Konsep Sistem Hukum dan Peradilan Nasional dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Strategi *Role Playing* dan *Snow Balling* pada Siswa Kelas X TKJ-3 SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2011/2012". *Skripsi*. Surakarta: Prodi PPKn FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Arikunto dkk, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Caraswati, Santi. 2013. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar dengan Menggunakan Audiovisual Kombinasi Strategi *Active Debate* dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Warga Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013". *Laporan PTK*. Surakarta: Prodi PPKn FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Haryono. 2009. *Debat Aktif*. (<http://haryono10182.wordpress.com/tag/metode-debat/>). Diakses Jum'at, 3 April 2015 pukul 19.10 WIB.
- Martini, Eny. 2010. "Upaya Meningkatkan Pembelajaran Berbicara Melalui Kolaborasi Model *Active Debate* Dan *Time Token*: Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Siswa Kelas X-A SMA Negeri 14 Bandung Tahun Ajaran 2009-2010". Universitas Pendidikan Indonesia. (<http://repository.upi.edu/skripsiview.php?start=470>). Diakses Minggu, 5 April 2015 pukul 20.00 WIB.
- Paskasari, Arista. 2013. "Peningkatan Motivasi Belajar melalui Penerapan Strategi *Examples Non Examples* Kolaborasi *Active Debate* dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas VIIIB madrasah Tsanawiyah Al-Firdaus Matesih Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013". *Laporan PTK*. Surakarta: Prodi PPKn FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rosdiani, Dini. 2013. *Perencanaan dan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Setyadi, Yulianto Bambang dan Ahmad Muhibbin. 2011. *Pedagogik Khusus Mata Pelajaran PKN dan IPS (Modul PLPG)*. Surakarta: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Muhammadiyah Surakarta Panitia Sertifikasi Guru Rayon 41.
- Zone, DM. 2015. "Indikator Minat Belajar". (<http://pedoman-skripsi.blogspot.com/2015/07/indikator-minat-belajar.html>). Diakses tanggal 04 April 2015 Pukul 16:35 WIB.