Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Dian Agus Ruchliyadi[1], Hibatullah Millen Aminoto Putra[2], Rabiatul Adawiah[3], Mariatul Kiptiah[4]

[1,2,3,4] **Fakultas Keguruan dan ILmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia**

dianagus@ulm.ac.id

Informasi artikel

Diterima:

22-09-2022

Disetujui:

15-11-2022

Kata kunci:

Pengaruh
metode
bermain peran
motivasi
belajar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMP Negeri 1 Muara Uya Kabupaten Tabalong. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan The Posttest-Only Control-Group Desain. Jenis penelitian adalah kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh kelas SMP Negeri 1 Muara Uya, yaitu 192 orang. Sampel penelitian adalah kelas VIII dengan jumlah 50 orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket. Data yang diperoleh dianalisis dengan uji t. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas yang menggunakan metode bermain peran dan kelas yang menggunakan metode konvensional. Dengan kata lain, penerapan metode bermain peran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas VIII SMP Negeri 1 Muara Uya Kabupaten Tabalong.

Keywords:

Influence
method
role play
motivation
Study

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the roleplaying method on students' learning motivation in learning Pancasila and Citizenship Education at SMP Negeri 1 Muara Uya, Tabalong Regency. This research is a quasi-experimental research with The Posttest-Only Control-Group Design. This type of research is quantitative with a quasi-experiment method. The research population was all SMP Negeri 1 Muara Uya classes, namely 192 people. The research sample was class VIII with a total of 50 students. Data collection techniques were carried out through questionnaires. The data obtained were analyzed by t-test. This study's results indicate differences in student motivation between classes using the role-playing method and classes using conventional methods. In other words, applying the role-playing method affects students' learning motivation in Pancasila and Citizenship Education in class VIII SMP Negeri 1 Muara Uya.

Copyright © 2022(Dian Agus Ruchliyadi dkk). All Right Reserved

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan, karena maju atau pun merosotnya kualitas suatu bangsa dapat diukur melalui maju tidaknya bidang pendidikan (Widana, 2018). Dengan terselenggaranya sistem pendidikan yang sehat dan optimal akan mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional untuk mewujudkan bangsa yang maju dan membangun masyarakat yang bermartabat. Pendidikan merupakan faktor utama dalam upaya pengembangan kecerdasan, penguasaan ilmu pengetahuan, dan pembentukan kepribadian manusia. Sistem pendidikan yang baik diharapkan dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas (Marlina & Sherly, 2022).

Harus diakui bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih perlu ditingkatkan. Berbagai upaya sudah dilakukan Pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan, namun berdasarkan hasil

Survei Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 yang menjadi acuan dalam menilai kualitas pendidikan secara global, Indonesia menempati urutan keenam terakhir atau 72 dari 77 negara di dunia. Data ini menempatkan Indonesia di peringkat keenam terbawah, masih jauh di bawah negara tetangga seperti Malaysia dan Brunei Darussalam.

Banyak faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan, dan salah satu diantaranya adalah guru. Guru merupakan salah satu penentu tinggi rendahnya mutu hasil pembelajaran. Keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh guru dalam mempersiapkan peserta didiknya melalui aktivitas pembelajaran (Basra et. al., 2022).

Oleh karena itu, dalam melaksanakan pembelajaran, sangat diperlukan guru yang berkualitas. Kualitas seorang guru dapat diukur dari seberapa besar guru menguasai empat kompetensi yaitu: kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi keperibadian dan kompetensi profesional (Akbar, 2021). Keempat kompetensi tersebut memiliki berbagai indikator/komponen tersendiri, namun keseluruh indikator/komponen memiliki keterkaitan yang erat antara satu dengan yang lainnya (Suprihatiningrum, 2014).

Pada kompetensi professional, guru dituntut untuk mampu menerapkan berbagai keterampilan dasar mengajar, dan salah satu diantaranya adalah keterampilan memberikan variasi misalnya variasi dalam penggunaan media, metode, model dan variasi lainnya. Dengan adanya berbagai variasi mengajar tersebut, siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana dikatakan Aunurrahman (2010) bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang siswa terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pembelajaran sehingga memungkinkan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Namun faktanya, pada hampir semua mata pelajaran adalah pembelajaran konvensional yaitu guru menyampaikan materi pelajaran hanya dengan ceramah siswa mendengarkan, mencatat, dan diakhiri dengan pemberian tugas di rumah (Khoiriah, 2017). Hal ini menjadi salah satu penyebab siswa kurang bersemangat utuk mengikuti pembelajaran karena membosankan. Sebagaimana hasil pengamatan di lapangan dan wawancara dengan guru PPKn di SMP Negeri 1 Muara Uya. Beliau mengatakan bahwa dalam pembelajaran PPKn sebagian siswa sering tidak memperhatikan dan terlihat tidak fokus. Hal ini diduga terkait dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Proses pembelajaran PPKn pada umumnya diajarkan dengan menggunakan model konvensional sehingga tidak banyak berdampak pada kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran (Fitriani & Sundawa, 2016).

Oleh karena itu, guru harus menggunakan metode yang bervariasi sehingga siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu metode yang bisa diterapkan adalah metode bermain peran (*role playing*). *Role playing* adalah metode pembelajaran ini dimana siswa bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya, siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi khusus (Hamalik, 2014). Bermain peran mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi. Dramatisasi dilakukan oleh kelompok siswa dengan mekanisme pelaksanaan yang diarahkan oleh guru untuk

melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan sebelumnya (Ekawati, 2022).

Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa metode bermain peran terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (quasi eksperiment), dengan rancangan The Posttest-Only Control-Group Desain. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2012). Penelitian eksperimental dilakukan pada kelas yang akan dilakukan perlakuan (treatment) atau yang disebut kelas eksperimen (experimental group) dan kelas pembanding yang disebut dengan kelas control.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMP Negeri 1 Muara Uya dengan jumlah 192 orang. Sampel penelitian berjumlah 50 orang siswa yang diperoleh dengan melakukan uji kesetaraan pada masing- masing kelas.

Hasil dan pembahasan

a. Hasil Uji Normalitas Data

Uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas postes menggunakan metode *liliefors* atau *Kolmogorof-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 23. Pengambilan keputusan uji normalitas data dengan SPSS versi 23 menggunakan uji *Lilliefors* dengan melihat nilai pada *Kolmogorof-Smirnof,* dimana data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05 (Priyatno 2010). Berikut hasil output perhitungan normalitas data dengan menggunakan SPSS 23.

Tabel 1. Normalitas Data Siswa Kelas eksperimen

Test of Normality

	Kolmogrov-Smimov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kls Ekperimen	.150	25	.051	.910	25	.009

Lilliefors Significance Correction

Tabel 2. Normalitas Data Siswa Kelas Kontrol

Test of Normality

	Kolmogrov-Smimov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
K Kls ontrol	.144	25	.090	.959	25	.259

Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan *output* SPSS di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (*sig.*) untuk kelas eksperimen tertera pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,051, sedangkan pada kelas kontrol nilai signifikansinya (*sig.*) sebesar 0,090. Data dinyatakan berditribusi normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05. Nilai signifikansi pada *output* normalitas data motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol telah lebih dari 0,05 maka data kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

b. **Hasil Uji Homogenitas Data**

Setelah data dinyatakan normal maka langkah selanjutnya adalah pengujian homogenitas. Perhitungan homogenitas pada data siswa menggunakan bantuan program SPSS versi 23 menggunakan metode *levene's test.* Hasil homogenitas data melalui SPSS dapat dilihat di *Output Test of Homogenity of Variance* (Suliyono, 2012). Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama (Priyatno 2010). Berikut ini merupakan hasil analisis uji homogenitas

nilai postes siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	. 676	1	64	0.41
	Based on Median	0.424	1	64	0.52
	Based on Median and with adjusted df	0.424	1	63.9	0.52
	Based on trimmed mean	0.569	1	64	0.45

Berdasarkan *output* SPSS di atas terlihat nilai signifikansi (*sig.*) lebih dari 0,05, yaitu tepatnya 0,414. Karena 0,414 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varian data postes kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan sama atau homogen.

c. Uji *t* (Pengujian Hipotesis)

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya (Riduwan dalam Munawaroh, 2017). Uji hipotesis dilakukan setelah semua uji prasyarat terpenuhi, baik uji normalitas maupun uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas data postes kelas kontrol dan kelas eksperimen diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka untuk uji hipotesisnya menggunakan statistik parametris yaitu dengan teknik *independent sample t test* dengan uji dua sisi dan taraf signifikansi 5% atau 0,05 melalui bantuan program SPSS versi 23. Teknik ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Sampel dikatakan independen/tidak saling berkaitan karena setiap sampel dikenai satu perlakuan yang berbeda (Sa'adah, 2021).

Dalam pengujian hipotesis, ada beberapa ketentuan yang harus dijadikan pedoman yaitu: jika $-t_{tabel} \leq t_{Hitung} \leq t_{tabel}$ atau nilai signifikansi > 0,05, maka Ho diterima, dan jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > -t_{tabel}$ atau nilai signifikansi < 0,05, maka Ho ditolak (Sa'adah, 2021). Hasil penghitungan uji hipotesis dengan program SPSS 23 dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence internal of the Dtfference	
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	0.68	0.41	2.614	25	0.011	5.873	2.247	1.385	10.362
	Equal varians not assumed			2.621	24.959	0.011	5.873	2.241	1.397	10.35

Data dalam penelitian ini sudah diketahui homogen, maka untuk mengetahui hasil uji hipotesis berdasarkan uji *independent sample t test* melalui program SPSS versi 23 dapat dilihat pada kolom *Equal Variances Assumed*. Sebaliknya jika data tidak homogen, untuk mengetahui hasil uji hipotesis dapat dilihat pada kolom *Equal Variances Not Assumed*. Berdasarkan tabel 4.7, pada kolom *Equal variances assumed* dapat diketahui bahwa nilai thitung = 2,614 dan signifikansinya sebesar 0,011. Dari hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa 2,614 > 1,998 atau thitung > ttabel dan 0,011 < 0,05 atau nilai signifikansi < 0,05.

Berdasarkan ketentuan yang berlaku untuk pengujian hipotesis yang telah peneliti paparkan di atas, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yang menerapkan metode *role playing* dengan kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan, bahwa penerapan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa diperoleh dari rata-rata nilai postes, yaitu pada siswa kelas eksperimen yang menerapkan metode role playing sebesar 88,53 sedangkan kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah sebesar 82,66.

Perbedaan motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dibuktikan melalui uji-t dengan dibantu program SPSS menggunakan teknik independent-sample t test dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa, thitung sebesar 2,614 dan ttabelsebesar 1,998 dengan signifikansi sebesar 0,011. Karena *t* hitung > *t* tabel (2,614 >1,998) dan signifikansi < 0,05 (0,011 < 0,05) maka mengacu pada ketentuan pengambilan keputusan uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan metode *role playing* lebih efektif dibandingkan metode ceramah

Referensi

Anandia, R. (2018). Peningkatan dalam Pembelajaran PKn dengan Pengimplementasian Metode Bermain Peran Peserta didik Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, *2*(1), 33-42.

Akbar, A. (2021). Pentingnya kompetensi pedagogik guru. JPG: Jurnal Pendidikan Guru, 2(1), 23-30

Aunurrahman. 2010. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: CV ALFABETA

Basra, B., Remmang, H., & Saleh, H. (2022). Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Peningkatan Kualitas Didik Pada SMP Negeri Di Kecamatan Towuti Kabupaten Luwu Timur. Bosowa Journal of Education, 2(2), 88-89.

Ekawati, N. (2022). Islamic Religious Education Learning Model With Simulation Approach (Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Simulasi). EDU-MANDARA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 1(1, Juni).

Fitriani, V., & Sundawa, D. (2016). Penerapan model VCT (Value Clarification Technique) dengan menggunakan media cerita daerah dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk meningkatkan karakter peserta didik. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 25(1), 41-56.

Hamalik, Oemar. (2014). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

Khoiroh, N. (2017). Pengaruh model pembelajaran blended learning dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Gumukmas. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 10(2), 97-110.

Marlina, S., & Sherli, N. (2022). Pengaruh Kompetensi Tenaga Pendidik Terhadap Kualitas Pendidikan Madrasah di Sumatera Barat. Al-fahim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 4(1), 86-99.

Marlina, Leny. "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kreativitas Anak Di Paud Kelompok Bermain Kartini Kabupaten Ogan Komering Ilir." Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini 3.2 (2019): 158-175

Munawaroh, Sa'diyatul. 2017. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Metode Bernyanyi Pada Anak Usia Dini Di Ra Masitoh Salatiga Tahun Pelajaran 2016/2017."

Priyatno, D. (2010). Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS dan Tanya Jawab Ujian Pendadaran. Gaya Media

Sa'adah, L. (2021). Metode penelitian ekonomi dan bisnis. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.

Sugiyono (2012). Tekhnis Analisis Data, Yogyakarta: Rineka Cipta

Suprihatiningrum, J. (2014). Guru Profesional: Pedoman Kinerja, Kualifikasi & Kompetensi Guru. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Widana, I. W., Parwata, I., & Sukendra, I. K. (2018). Higher order thinking skills assessment towards critical thinking on mathematics lesson. International journal of social sciences and humanities, 2(1), 24-32.