

Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Film Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Pringgabaya

Sendi Nur Aulia^{1*}, Ni Made Novi Suryanti¹, Imam Malik¹, Masyhuri¹, Herdias Adhecelan¹

¹Program Studi Pendidikan sosiologi, Jurusan PIPS, FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: sendinuraulia8@gmail.com, Novifkip@unram.ac.id

Article History

Received: August 18th, 2023

Revised: September 21th, 2023

Accepted: October 16th, 2023

Abstract: Salah satu metode pembelajaran sosial adalah metode pembelajaran role playing yang melibatkan pemberian karakter kepada siswa untuk dimainkan dalam konten atau peristiwa yang disajikan sebagai kisah langsung. Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa lah yang menjadi tujuan dalam penelitian ini untuk dapat diketahui. Studi ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Tahapan penyajian data, reduksi data, dan kesimpulan digunakan untuk mengkaji data pada penelitian ini. Observasi, tes, dokumentasi, dan wawancara merupakan instrumen penelitian yang digunakan. Hasil temuan menunjukkan keaktifan siswa pada siklus ke-I sebesar 62,5% atau 20 siswa yg aktif dari 32 siswa di kelas mengalami peningkatan sebesar 21,9% menjadi 84,4% atau 27 siswa yang aktif. Sedangkan pada hasil belajar, siklus 1 menunjukkan data sebesar 59% atau 17 siswa yang tuntas kemudian pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 84,4% atau 27 siswa yang tuntas dari 32 siswa di kelas. Data statistik ini membuktikan bahwa penggunaan model role playing berbantuan media film dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XII.

Keywords: hasil belajar, keaktifan, media film, *role playing*

PENDAHULUAN

Salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di sekolah menengah atas/ sederajat adalah sosiologi yang ditawarkan dalam jurusan IPS. Banyak siswa yang menganggap pelajaran sosiologi tidak menarik, sehingga membuat mereka kurang terlibat dalam pelajaran (Kadriandi dan Ruyadi, 2017). Menurut Astuti dan Pratiwi (2019), proses pembelajaran sosiologi harus disampaikan secara metodis, komunikatif, dan interaktif.

Peneliti melakukan wawancara kepada guru sosiologi di SMAN 1 Pringgabaya diketahui bahwa siswa masih kurang aktif di dalam kelas, siswa yang mendapatkan peringkat 10 besar saja yang paling mendominasi, kemudian juga pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya ada 11 dari 31 siswa yang mampu merespon guru, begitu juga dalam proses diskusi, hanya 8 siswa mengajukan pertanyaan, 10 siswa yang aktif dalam diskusi, dan yang mampu menentukan pembahasan yang akan di presentasikan adalah 10 dari 31 siswa di kelas XI IPS 1. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi seberapa banyak yang mereka pelajari. Menurut pendapat Dimiyati dan Mudjiono (Purwaningsih, 2018), kegiatan belajar

mengajar akan berlangsung jika siswa lebih banyak terlibat di dalamnya.

Hasil belajar, seperti yang dinyatakan oleh Dimiyati dan Mudjiono dalam Yulia (Hasibuan, 2015), merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Puncak dari kegiatan pengajaran adalah proses penilaian hasil belajar dari sudut pandang pengajar. Hal ini berarti siswa harus berpartisipasi aktif dalam proses KBM. Ningsih (2018) menegaskan bahwa adanya keterlibatan siswa dalam hubungan interpersonal dapat meningkatkan prestasi belajar dan menghasilkan nilai yang tinggi serta pribadi yang baik. Demikian pula, di tempat penelitian hanya 42% siswa (14 siswa) yang mencapai KKM 75 karena aktivitas siswa yang kurang. Karena kurang dari 50%, kriteria ini menunjukkan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum memenuhi KKM. Penting untuk mencari praktik pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Role playing adalah salah satu taktik yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan diprediksi dapat meningkatkan hasil belajar.

Role playing akan digunakan dalam proyek ini untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran. Pendekatan

bermain peran adalah strategi pengajaran yang mengacu pada aspek pendidikan individu dan sosial (Maghfiroh dkk, 2020). Melalui dukungan kelompok, strategi ini memungkinkan setiap siswa untuk menemukan makna pribadi dalam lingkungan sosial mereka. Sisi sosial dari model ini memfasilitasi analisis kelompok terhadap situasi sosial, khususnya isu-isu kemanusiaan, dengan meminta siswa untuk memainkannya di depan kelas.

Dengan adanya metode ini, siswa akan berinteraksi di depan kelas sehingga pemahaman terhadap materi jadi lebih efektif. Role playing memiliki kapasitas untuk menggerakkan semua peserta didik dalam kelompok belajar dan membantu mereka mengembangkan keterampilan interpersonal selain pemahaman (Seran dkk, 2017). Hasil belajar juga akan mudah dilihat ketika siswa sudah mampu memilih skenario artinya siswa sudah tahu mana yang menjadi bagian dari materi yang di pelajari, melalui gerakan dan pertunjukan. Namun metode role playing ini tentu saja harus memiliki dialog supaya siswa bisa bermain peran, sehingga salah satu caranya adalah Metode Role Playing ini akan dilengkapi dengan Film. Menurut Widyahening (2014) Film telah menjadi cermin dari kehidupan manusia dan juga gambaran nyata dari suatu proses sejarah suatu bangsa. Sehingga film menjadi sarana yang tepat ketika belajar ilmu social termasuk sosiologi.

METODE

Metode adalah pendekatan yang digunakan untuk melaksanakan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai seefektif mungkin (Zandika, 2019). Susilowati (2018) menyatakan bahwa PTK adalah penelitian tindakan yang penerapannya dapat dilihat, dirasakan, dan dialami serta dapat membantu menutup kesenjangan antara aspek teoritis dan praktis pendidikan. Hal ini terjadi sebagai akibat dari kegiatan yang dilakukan hanya di dalam kelas dengan mengikutsertakan siswa dalam proses pengambilan keputusan yang meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini: (1) Wawancara. Sesi tanya jawab lisan dengan dua orang peserta atau lebih yang terfokus pada suatu masalah tertentu disebut wawancara. Sehingga dalam penelitian ini dipakukan wawancara dengan guru mata

pelajaran dan beberapa siswa di kelas untuk dapat mengetahui informasi terkait data awal kondisi kelas serta situasi yang dialami selama pembelajaran sosiologi berlangsung; (2) observasi, Lexy J. Moeleong (Yulia & Maulia 2023) berperan serta sebagai pengamat menunjukkan bahwa peneliti tetap menjalankan peran sebagai pengamat namun tidak terlibat secara total. Untuk mengetahui jumlah siswa, ketersediaan media pembelajaran, dan implementasi metode bermain peran berbantuan media film, maka dilakukan observasi terhadap sekolah, guru mata pelajaran, dan siswa untuk penelitian ini; (3) tes, menurut Kadir (2015) menegaskan bahwa tes berfungsi sebagai salah satu jenis alat penilaian untuk mengukur sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran sudah tercapai, yang di dalamnya mencakup evaluasi hasil belajar. Sehingga pada tahap akhir peneliti dan guru memberikan tes berupa soal pilihan ganda untuk dapat melihat sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran; serta (4) dokumentasi. Sehingga selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mengambil gambar sebagai bukti keterlaksanaan penelitian. Adapun analisis data yang dapat digunakan menurut S. Nasution (1996) yaitu: display data, reduksi data serta kesimpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Role playing, menurut Dhinie (Inten, 2017), adalah memerankan tokoh atau benda di depan anak-anak dengan tujuan untuk menumbuhkan imajinasi dan penghayatan mereka terhadap bahan pengembangan yang digunakan. Oleh karena itu makna dari memerankan itu sendiri akan mencakup aspek keaktifan dimana siswa akan lebih terlibat dan aktif dalam pertunjukan di depan kelas. Menurut Sriyono (1992), tujuan guru dalam mengajar adalah agar siswa terlibat secara aktif baik dalam aspek fisik maupun pikiran dalam mempelajari materi pelajaran. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran merupakan upaya untuk belajar (Doly, 2015). Kegiatan belajar individu atau kelompok dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

Terkait hasil belajar juga akan lebih meningkat karena siswa akan mudah mengingat kejadian selama proses role playing berlangsung. Hasil belajar, menurut Sudjana (Mapeasse, 2009), adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman

belajarnya. Agar kegiatan role playing mencakup kegiatan mendengarkan dan tampil di depan kelas. Berikut ini adalah luaran dari penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan II mengenai penggunaan role playing dalam pembelajaran dengan menggunakan media film untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar:

Keaktifan Siswa

Mengacu pada hasil observasi terkait keaktifan siswa dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai kategori baik hanya sebesar 62,5%, dengan rincian 12,5% siswa tergolong sangat baik dan 50% baik, sedangkan masih 38% tergolong keaktifannya belum memenuhi kategori baik dengan rincian 31,25% tergolong kurang baik dan 6,25% tergolong tidak baik. Artinya keaktifan siswa belum mencapai keterlaksanaan 80% aktif dalam pembelajaran sosiologi dengan menerapkan metode role playing berbantuan media film. Setelah dilakukan analisis dan refleksi bersama guru, yang menyebabkan 38% siswa belum aktif adalah siswa masih kurang percaya diri dalam melaksanakan role playing. Siklus ke II guru memberikan motivasi lebih kepada siswa dalam melaksanakan role playing berbantuan media film sehingga siswa bisa lebih percaya diri ketika tampil di depan kelas.

Hasil Belajar

Berdasarkan hasil observasi hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa: pada hasil belajar ada 19 siswa atau 56% yang mencapai angka ketuntasan minimal yaitu 75 sedangkan 23 atau 64% siswa lainnya belum mencapai KKM 75 tersebut. Setelah dilakukan analisis dengan guru mata pelajaran, yang menyebabkan hasil belajar masih rendah adalah siswa masih belum paham dengan materi melalui proses role playing yang berlangsung pada saat kegiatan pembelajaran, sehingga pada siklus ke II guru akan menjelaskan kembali keterkaitan materi dengan metode role playing berbantuan media film kepada siswa.

Indikator Kinerja Guru

Dari hasil observasi kesesuaian pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan guru dengan menggunakan role playing berbantuan media film pada siklus I menunjukkan kegiatan pembelajaran telah keterlaksana sebesar 80 % dan 20 % belum terlaksana, sehingga masih ada beberapa

indikator yang tidak muncul pada saat observasi. dengan demikian, dari hasil data ini menunjukkan perlu adanya perbaikan pada siklus berikutnya supaya bias terlaksana 100%.



Gambar 1. salah satu penampilan kelompok dalam *role playing*



Gambar 2. Penampilan kelompok dalam proses *role playing*

Hasil data kegiatan belajar untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada siklus II sebagai berikut:

Keaktifan Siswa

Tabel 1. Data hasil keaktifan siswa

No	Kategori	Jumlah Siswa	Presentasi
1	Sangat baik	8	25%
2	Baik	19	59,4%
3	Kurang baik	5	15,7%
4	Tidak baik	-	-
Jumlah		32	

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa 84,4% siswa mencapai kategori baik dengan rincian 25% atau 8 siswa dengan kategori sangat baik dan 59,4% atau 19 siswa dengan kategori baik. Artinya pada siklus II keaktifan siswa sudah mencapai indikator kinerja yakni 80% siswa aktif dalam pembelajaran sosiologi menggunakan metode role playing berbantuan media film.

Hasil Belajar

Setelah pelaksanaan ujian pada siklus II, diketahui bahwa 27 siswa telah mencapai KKM (75), sehingga hasil belajar siswa pada ini mencapai 84,4%, atau meningkat 28,4%. Sehingga, indikator kinerja mencapai 75% siswa mencapai KKM (75), telah terpenuhi.

Kinerja Guru

Setelah melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung diketahui bahwa bahwa kegiatan pembelajara yang

dilaksanakan dengan menggunakan metode role playing berbantuan media film telah mencapai 23 indikator (100%). Semua langkahlangkah penting dalam penerapan metode role playing berbantuan film sudah diterapkan dengan baik oleh guru dan siswa, yang artinya telah terpenuhinya indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Berikut data yang mencakup siklus I dan siklus II

Tabel 2. Ringkasan keaktifan siswa siklus I dan II

Siklus	Keaktifan	
	Jumlah Siswa	Presentase
I	20	62,5%
II	27	84,375%
Peningkatan	21,875%	

Pada data diatas dapat diketahui bahwa keaktifan siswa meningkat sebanyak 21,875 % dari 62,5% menjadi 84,375% yang artinya telah memenuhi standar keaktifan yaitu 80% siswa aktif dalam kelas.

Tabel 3. Ringkasan hasil observasi dan hasil belajar siswa siklus I dan II

Siklus	Tindakan Guru		Hasil Belajar	
	Tindakan	Presentase	Ketuntasan	Presentase
I	16	80%	19	59%
II	23	100%	27	84,4%
Peningkatan	20%		28,4%	

A. Siklus I

Berdasarkan hasil temuan peneliti pada siklus I, dapat ditunjukkan bahwa guru hanya menyelesaikan 4 dari 20 tindakan, dengan tingkat keterlaksanaan sebesar 80%. Oleh karena itu, penerapan metode role playing yang telah dibantu dengan media film belum mencapai indikasi keberhasilan penerapan 100%. Hal ini dikarenakan terdapat beberapa faktor yaitu: (1). Guru tidak memberikan klarifikasi apakah hasil presentasi setiap kelompok sudah sesuai dengan materi pembelajaran (2). Guru tidak bertanya apa yang dapat siswa pahami dan mengerti dari proses pembelajaran yang telah berlangsung. (3). Guru belum menghimbau kelompok yang belum maju untuk lebih menguasai peran mereka (4) Guru belum memberikan tepuk tangan kepada seluruh siswa sebagai bentuk apresiasi dan semangat atas penampilan setiap kelompok.

Pelaksanaan pembelajaran memiliki kekurangan yang mempengaruhi keaktifan siswa, yaitu sebesar 62,5% yang berarti belum

memenuhi standar keaktifan sebesar 80% siswa yang aktif di kelas. Selain itu juga memiliki kekurangan yang berpengaruh pada rendahnya hasil belajar siswa, karena hanya 19 dari 32 siswa yang mencapai KKM 75, yang berarti 13 siswa belum mencapai KKM hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus. Karena tingkat ketuntasan minimal yaitu 75 terpenuhi, maka indikator variabel yang diprediksi dianggap berhasil jika ada peningkatan hasil belajar siswa sebesar 75%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan siklus I untuk hasil belajar siswa tidak terpenuhi. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Halek (2011) yang menemukan bahwa hasil belajar siswa yang rendah disebabkan oleh 75% siswa mengalami kesulitan atau tidak memahami materi pelajaran.

B. Siklus II

Pada siklus II materi yang diajarkan yaitu jenis konflik social (terbuka, tertutup, realistik, non realistik dan sistematis) dan resolusi konflik.

Dengan melakukan beberapa penyesuaian dan modifikasi terhadap kekurangan yang terjadi sebelumnya, maka secara garis besar siklus ini sama dengan perencanaan dan pelaksanaan pada siklus I. Sehingga, pada siklus II dilakukan langkah-langkah perbaikan, seperti meminta guru untuk melakukan semua latihan role playing dengan bantuan media film dengan sebaik-baiknya. Perbaikan yang dilakukan yaitu: (1). Guru memberikan klarifikasi apakah hasil presentasi setiap kelompok sudah sesuai dengan materi pembelajaran (2). Guru bertanya apa yang dapat siswa pahami dan mengerti dari proses pembelajaran yang telah berlangsung. (3). Guru menghimbau kelompok yang belum maju untuk lebih menguasai peran mereka (4) Guru memberikan tepuk tangan kepada seluruh siswa sebagai bentuk apresiasi dan semangat atas penampilan setiap kelompok. (5) Menjelaskan kembali di depan kelas tentang bagaimana proses role playing yang akan siswa mainkan itu berhubungan dengan materi konflik sosial yang didapatkan. (6) Guru lebih tegas dengan mengkonduksikan kelas dan juga ikut memantau setiap kelompok yang melakukan tugasnya. (7) Guru memberikan nasihat untuk siswa supaya siswa lebih serius lagi karena itu masuk dalam penilaian.

Hasil dari siklus II juga menunjukkan adanya peningkatan sebesar 20% pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran guru, meskipun persentase tindakan guru awal siklus II berkisar antara 80% hingga 100%. Keterlibatan siswa mengalami peningkatan sebesar 21,9% menjadi 84,4% pada siklus II, sehingga mencapai indikator keberhasilan pelaksanaan 100%, sedangkan proporsi tindakan guru pada siklus II adalah 100%. Ketuntasan yang sebelumnya 59% menjadi 84,4%, terjadi peningkatan sebesar 28,4% pada hasil belajar siswa. Penggunaan pembelajaran dan peran guru tidak diragukan lagi, sangat penting untuk keberhasilan penelitian ini dan itulah sebabnya mengapa hasil siklus II baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan peneliti di dapatkan bahwa, kelas tersebut telah memenuhi standar keaktifan yaitu 80% siswa berpartisipasi di kelas. Pada siklus I, keaktifan siswa meningkat sebesar 21,9%. Ketika metode role playing digunakan dalam pembelajaran akan memberikan peningkatan dalam keaktifan dan

hasil belajar siswa, serta kinerja guru. Observasi guru meningkat terlaksana pada siklus II dan hasil belajar siswa mencapai KKM sebanyak 27 siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak sekolah, pihak guru dan pihak siswa atas kerjasamanya selama saya melangsungkan penelitian di SMAN 1 Pringgabaya. Serta mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing yang sudah membantu dalam penyusunan artikel sehingga pada akhirnya artikel ini dapat saya selesaikan dan kepada rekan yang membantu saya selama proses penelitian berlangsung.

REFERENSI

- Astuti, A. D. (2019). Penerapan Metode Take and Give Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas X IIS 2 SMAN 1 Kretek. *E-Societas*, 8(1).
- Doly, M. (2015). Penerapan Strategi Instan Assesment untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa AMP Al Hidayah Medan TP 2013/2014. *Jurnal EduTech*, 2015, 1.1:3.
- Halek, D. H. (2011). Penerapan pembelajaran kooperatif odel investigasi kelompok berbasis out door study untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi lingkungan hidup untuk pembangunan berkelanjutan kelas XI SMA Muhammadiyah Kota Ternate (Decoral Dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Hasibuan, I. (2015). Hasil Belajar Siswa pada Materi Bentuk Aljabar di Kelas VII SMP Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal peluang*, 4(1).
- Inten, D. N. (2017). Pengembangan keterampilan berkomunikasi anak usia dini melalui metode bermain peran. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 10(1), 109-120.
- Kadir, A. (2015). Menyusun dan menganalisis tes hasil belajar. *AL-TA'DIB: Jurnal kajian ilmu kependidikan*, 8(2), 70-81.
- Kadiriandi, R., & Ruyadi, Y. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran model Two Stay Two Stray (TSTS) terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar

- sosiologi di SMA Pasundan 3 Bandung. *Sosietas*, 7(2).
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51-65.
- Purwaningsih, S. (2018) pengaruh keaktifan dan motivasi terhadap hasil belajar siswa dalam peerapan model pembelajaran kooperatif tipe satd materi turunang fungsi pada siswa kelas xi is 2 sma n 15 semarang. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 5(2), 63-67
- Seran, Y. B., Irawan, E. B., & Sunaryanto, S. (2017, May). MODEL ROLE PLAYING BERBANTUAN MEDIA GAMBAR SERI MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI KELAS V SD. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017* (pp.934-939).
- Suminar, D. (2019, May). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), pp. 774-783).
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01).
- Widyahening, C. E. T. (2014). Film Sebagai Media Dalam Pembelajaran Sastra. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 9(2).
- Yulia, E.A., & Maulia, S. T. (2023). Analisis Pengaruh Minimnya Pemahaman Tenaga Pendidik Terhadap IPTEK di Era 4.0 DI SMP Negeri 16 Kota Jambi. *Lentera: Multidisiplinary Studies*, 2023, 1. 2: 94-98.
- Zandika, A. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan sosial Emosional Anak di Ra Perwanida 1 Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).