

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI HARMONISASI
HAK DAN KEWAJIBAN SISWA KELAS XI IIS
DI SMA NEGERI 1 STABAT**

¹Agustinwati,SH,MH

[¹agustina1958@gmail.com](mailto:agustina1958@gmail.com)

¹Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Budidaya Binja

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pengaruh dalam Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Harmonisasi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas XI IIS di SMA Negeri 1 Stabat. Penelitian ini adalah penelitian Pre Experimental Designs. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 3 dan siswa kelas XI IIS 4 SMA Negeri 1 Stabat yang berjumlah 72 siswa. Berdasarkan hasil analisis data diketahui nilai. $t_{hitung} > t_{tabel}$ Gain score kelompok eksperimen yaitu 11,763 sementara gain score kelompok kontrol yaitu 5,175 sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan dari efektifitas metode pembelajaran bermain peran dalam meningkatkan pemahaman materi harmonisasi hak dan kewajiban siswa kelas XI IIS 3 dan 4 di SMA Negeri 1 Stabat

Kata kunci : metode pembelajaran bermain peran, materi harmonisasi hak dan kewajiban siswa

I. PENDAHULUAN

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari segi siswa belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Bahan belajar tersebut berupa keadaan alam, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pelajaran.

Gage dan Berliener dalam Ali sederhana mengungkapkan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang membuat seseorang mengalami perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman yang di peroleh nya. Dari batasan belajar yang dikemukakan oleh Gage dan Berliener, bahwa belajar merupakan suatu proses yang melibatkan manusia secara per orang sebagai satu kesatuan organisasi sehingga terjadi

perubahan pada pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya. Dengan demikian, dalam belajar orang tidak mungkin melimpahkan tugas-tugas belajarnya kepada orang lain. Orang yang belajar adalah orang yang mengalami sendiri proses belajar.

Gagne & Briggs dalam Ali dalam hal ini juga melihat pentingnya proses belajar siswa secara aktif dalam pengajaran. Jadi yang penting dalam mengajar bukan upaya guru menyampaikan bahan, tetapi bagaimana siswa dapat mempelajari bahan sesuai tujuan.

Menurut Kimble & Garnezy dalam Ali, sifat perubahan perilaku dalam belajar relatif permanen. Dengan demikian hasil belajar dapat diidentifikasi dari adanya kemampuan melakukan sesuatu secara permanen, dapat di ulang-ulang dengan hasil yang sama, kita membedakan antara perubahan perilaku hasil belajar dengan yang terjadi secara kebetulan.

Dari segi guru proses belajar tersebut dapat diamati secara tidak langsung. Artinya proses belajar yang merupakan proses internal siswa yang tidak dapat di amati, tetapi dapat di pahami oleh guru. Proses belajar tersebut “tampak” lewat perilaku siswa mempelajari bahan belajar. Perilaku belajar tersebut tampak pada tindak-tanduk belajar tentang matematika, kesusastraan, olahraga, PKn dan agama. Perilaku belajar tersebut merupakan respon siswa terhadap tindak mengajar atau tindak pembelajaran dari guru. Perilaku belajar tersebut ada hubungannya dengan desain instruksional guru, dalam desain intruksional, guru membuat tujuan intruksional khusus, atau sasaran belajar.

Salah satu tugas guru adalah mengajar. Dalam kegiatan mengajar ini tentu saja tidak dapat dilakukan sembarangan. Tetapi harus menggunakan teori – teori dan prinsip – prinsip belajar tertentu agar bisa bertindak secara tepat. Oleh karenanya, guru perlu mempelajari teori dan prinsip-prinsip belajar yang dapat membimbing aktifitas dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Dalam perencanaan pembelajaran, prinsip-prinsip belajar dapat mengungkap batas batas kemungkinan dalam pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran, pengetahuan tentang teori dan prinsip-prinsip belajar dapat membantu guru dalam memilih tindakan yang tepat. Guru dapat terhindar dari tindakan - tindakan yang kelihatannya baik baik tetapi nyatanya tidak berhasil meningkatkan proses belajar siswa selain dengan teori dan prinsip prinsip belajar ia memiliki dan mengembangkan sikap yang di perlukan untuk menunjang peningkatan belajar siswa.

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara

langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran melalui model bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) didalam lingkungan sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Dengan pembelajaran melalui model siswa akan mengetahui perjalanan hidup serta aktivitas kerja keras seseorang dalam mencapai kesuksesan

Strategi digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, bisa terjadi satu strategi pembelajaran yang digunakan beberapa metode. Metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Metode secara harfiah berarti cara dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.

Teknik dan taktik mengajar merupakan penjabaran dari metode pengajaran teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengemplementasikan suatu metode. Untuk itu Rostiyah NK dalam Istarani mengatakan teknik adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang di pergunakan oleh atau instruktur.

Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu, Hamzah B Uno dalam Istarani mengatakan bahwa

Pembelajaran memusatkan perhatian pada bagaimana pembelajaran siswa, dan bukan pada apa yang dipelajari siswa. Jadi dalam teori belajar sosial menekankan melalui fenomena model, dimana seseorang meniru perilaku orang

lain yang disebut belajar. Belajar melalui model yaitu : belajar atas kegagalan dan keberhasilan orang, dan pada akhirnya seseorang yang meniru dengan sendirinya akan matang karena telah melihat pengalaman – pengalaman yang dicoba dengan meniru suatu model.

Banyak teori dan prinsip-prinsip belajar yang di kemukakan oleh para ahli yang satu dengan yang memiliki persamaan dan juga memiliki perbedaan. Dari berbagai prinsip belajar tersebut terdapat beberapa prinsip yang relatif berlaku umum yang dapat kita pakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa yang perlu upaya belajarnya maupun bagi guru dalam upaya meningkatkan pengajarnya. Prinsip-prinsip itu berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keterlibatan langsung / berpengalaman, pengulangan, tantangan balik dan penguatan, serta perbedaan individual.

Metode mengajar dapat ditetapkan oleh guru dengan memperhatikan tujuan dan bahan. Pertimbangan pokok dalam menentukan metode terletak pada keefektifan proses belajar mengajar. Tentu saja orientasi kita adalah pada siswa belajar. Jadi, metode yang digunakan pada dasarnya hanya berfungsi sebagai bimbingan agar siswa belajar.

Metode mengajar sangat banyak dan bervariasi. Pendekatan dalam penggunaannya dapat dikategorikan ke dalam :

1. Pendekatan kelompok
2. Pendekatan individual

Metode mengajar dengan pendekatan kelompok pada umumnya ditujukan untuk membimbing kelompok agar belajar. Sedangkan pendekatan individual memungkinkan setiap siswa dapat belajar sesuai dengan bakat dan kemampuan masing-masing. Namun demikian, pendekatan kelompok pun harus tetap memperhatikan adanya perbedaan individual pada siswa. Hal ini tercermin dalam penetapan penggunaan metode secara bervariasi

disesuaikan dengan tujuan dan bahan yang di pelajari.

Keterlibatan langsung / berpengalaman di muka telah dibicarakan bahwa belajar haruslah dilakukan sendiri oleh siswa, belajar adalah mengalami, belajar tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain.

Edgar Dale dalam Dimiyati dan Mudjiono penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa :

Belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung. Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak sekedar mengamati secara langsung tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya, sebagai contoh seseorang yang belajar membuat tempe, yang paling baik apabila ia terlibat secara langsung dalam pembuatan (*direct performance*), bukan sekedar melihat bagaimana orang membuat tempe (*demonstrating*), apalagi sekedar mendengar orang bercerita bagaimana cara pembuatan tempe (*telling*).

Pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar di kemukakan oleh John Dewey dengan dalam Dimiyati dan Mudjiono “learning by doing”-nya belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung. Belajar harus dilakukan oleh siswa secara aktif, baik individual maupun kelompok, dengan cara memecahkan masalah (*problem solving*). Guru bertindak sebagai penyeimbang dan fasilitator.

Keterlibatan siswa dalam belajar jangan diartikan keterlibatan fisik semata, namun lebih dari itu terutama adalah keterlibatan mental emosional, keterlibatan dengan kegiatan kognitif dalam pencapaian dan perolehan pengetahuan, dalam penghayatan dan internalisasi nilai-nilai dalam pembentukan sikap dan nilai, dan juga pada saat mengadakan

latihan-latihan dalam pembentukan keterampilan.

Melihat fenomena yang terjadi di sekolah tersebut, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui sejauh mana efektifitas metode role playing (bermain peran) terhadap materi,

II. METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Stabat Kecamatan Stabat Kabupaten Langkat.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, untuk mencari seberapa besar pengaruh metode mengajar bermain peran terhadap pemahaman siswa, dalam penelitian eksperimen dalam desain true experimental design (eksperimen yang betul-betul) karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luas yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri utama dari true exsperimental adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu, jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara random.

Dalam suatu penelitian selalu terjadi teknik pengumpulan data tersebut dapat bermacam-macam jenisnya. Jenis yang digunakan dalam pengumpulan data disesuaikan dengan sifat penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian ini alat pengumpulan data yang digunakan, yaitu sebagai berikut :

1. Tes

Tes adalah alat pengukur yang berharga bagi penelitian pendidikan. Menurut Arief furchan dalam Arief furchan Tes ialah

seperangkat rangsangan (stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Tes yang digunakan adalah soal pilihan berganda yang dilaksanakan pada saat pra tindakan mauoun pada akhir tindakan, yang nantinya hasil tes ini akan diolah untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang menerapkan bermain peran pada mata pelajaran PPKn.

Menurut Tes prestasi belajar (Achievement Test) variabel terikat dalam kebanyakan penelitian tentang keefektifan metode pengajaran adalah prestasi belajar. Oleh karena itu tes hasil belajar atau tes prestasi belajar sangat banyak dipakai dalam penelitian pendidikan maupun di sekolah. Tes hasil belajar tersebut mengukur penguasaan dan kecakapan individu di berbagai bidang pengetahuan.

Dalam penelitian ini tes yang digunakan terdiri dari dua macam, yaitu sebagai berikut :

a. Pre Tes (Tes Awal)

Kegiatan Pre test dilakukan oleh guru secara rutin pada setiap akan memulai penyajian materi baru. Tujuannya untuk mengidentifikasi taraf pengetahuan siswa mengenai bahan yang akan disajikan. Evaluasi seperti ini berlangsung singkat dan sering tidak memerlukan instrumen tertulis.

b. Post Tes (Tes Akhir)

Kegiatan evaluasi yang dilakukan guru pada setiap akhir penyajian materi. Tujuannya untuk mengetahui taraf penguasaan siswa atas materi yang telah diajarkan. Evaluasi ini juga berlangsung singkat dan cukup dengan menggunakan instrumen sederhana yang berisi item-item yang jumlahnya sangat terbatas. Adapun kriteria

penilaian dari hasil tes ini adalah sebagai berikut :

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang didapat, dapat dilihat bahwa skor rerata (mean) tes awal kelompok eksperimen sebesar 30,88. sementara itu, skor rerata (mean) tes akhir pada kelompok eksperimen mengalami kenaikan menjadi 35,72. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan setelah perlakuan pada kelompok eksperimen. Kenaikan rerata pada kelompok eksperimen sebesar 4,84. Skor median tes awal kelompok eksperimen sebesar 31 mengalami penurunan skor dari 34 menjadi 33. Skor tertinggi tes awal pada kelompok eksperimen sebesar 35 dan skor terendah sebesar 26. Sementara pada tes akhir kelompok eksperimen skor tertinggi sebesar 42 dan skor terendah sebesar 25.

Rerata (mean) tes awal kelompok kontrol sebesar 30,19. Sementara itu, rerata (mean) tes akhir pada kelompok kontrol mengalami peningkatan menjadi 32,34. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan setelah pembelajaran dalam kelompok kontrol. Kenaikan rerata pada kelompok kontrol sebesar 2,15. Skor median tes awal kelompok kontrol sebesar 31 mengalami kenaikan skor pada tes akhir menjadi 34. Selain itu skor mode mengalami kenaikan dari 28 menjadi 36. Skor tertinggi tes awal pada kelompok kontrol sebesar 35 dan skor terendah sebesar 25. Pada tes akhir kelompok kontrol skor tertinggi 40 dan skor terendah sebesar 25.

IV. KESIMPULAN

1. Terdapat perbedaan meningkatkan pemahaman harmonisasi hak dan kewajiban siswa yang signifikan antara kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan model bermain peran dengan kelompok kontrol

yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan model bermain peran. Perbedaan kemampuan meningkatkan pemahaman harmonisasi hak dan kewajiban siswa dapat diketahui dengan melihat hasil tes akhir antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Pembelajaran kemampuan meningkatkan pemahaman harmonisasi hak dan kewajiban siswa dengan menggunakan mode bermain peran terbukti efektif dibandingkan harmonisasi hak dan kewajiban siswa tanpa menggunakan model bermain peran siswa kelas XI IIS 3 dan 4 SMA Negeri 1 Stabat.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati, Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta. Departemen Pendidikan & Kebudayaan . Jakarta
- Kaelan dan Zubaidi Achmad. 2010. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Paradigma. Yogyakarta
- Istarani. 2017. *58 Model Pembelajaran novatif Referensi Guru dalam Menentukan Model Pembelajaran*. Media Persada. Medan
- Ali Muhammad. 2000. *Guru dalam Pross Belajar Mengajar*. PT Sinar Baru. Algesindo. Bandung, Anggota IKAPI
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta CV. Bandung
- Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas XI*. PT Gramedia, Jakarta
- Furchan arief. 2014. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. PT Usaha Nasional. Surabaya

Purwanto Bambang dan Sunardi. 2010. *Membangun Wawasan Kewarganegaraan*. PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri. Solo

Budiyanto. 2006. *Pendidikan Kewarganegaraan SMA Kelas X*, Penerbit Erlangga , Jakarta

Arikunto suharsim, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta , Jakarta

Kuncoro Mudrajad. 2013. *Metode Riset* , Penerbit Erlangga. Yogyakarta

