



MENINGKATKAN PEMAHAMAN BERDEMOKRASI MAHASISWA MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM MATA KULIAH PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

¹Yunita Dwi Pristiani
yunitadp@unpkediri.ac.id
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu MKDU yang wajib diberikan pada mahasiswa di semua jurusan. Melalui PKn, diharapkan mahasiswa menjadi warga negara yang baik, mengetahui hak dan kewajiban sebagai warga negara, dan yang paling penting adalah memiliki kepedulian dan rasa cinta terhadap tanah air Indonesia. Sayangnya, mayoritas mahasiswa tidak tertarik terhadap mata kuliah PKn dikarenakan muatan materi yang dianggap terlalu normatif dan juga metode pengajaran yang tidak menarik. Penelitian ini bertujuan mengetahui gambaran obyektif peningkatan pemahaman berdemokrasi pada mahasiswa melalui strategi pembelajaran Role Playing dalam mata kuliah PKn. Obyek penelitian ini adalah mahasiswa Tingkat III Program Studi PPKN Universitas Nusantara PGRI Kediri. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, dengan jenis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan mahasiswa sangat antusias terhadap materi demokrasi yang diberikan melalui metode Role Playing. Diskusi hasil role playing yang dilakukan menggambarkan tingkat pemahaman mahasiswa menjadi lebih baik. Kreativitas mahasiswa juga meningkat baik. Kesimpulan yang dihasilkan, bahwa metode role playing merupakan salah satu metode yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran PKn di Perguruan Tinggi. Dengan metode role playing antusias mahasiswa dalam belajar PKn sangat tinggi, dan tingkat pemahaman terhadap materi yang dibahas menjadi sangat baik.

Kata Kunci: Demokrasi, Role Playing, Pembelajaran PKn

PENDAHULUAN

Mahasiswa adalah tokoh yang akan ikut memberi kontribusi besar dalam penyiapan generasi emas 2045 mendatang. Mereka yang hari ini memasuki kampus-kampus di berbagai jurusan, dikemudian hari akan bertanggungjawab mengamalkan ilmu yang mereka dapatkan, baik kepada anak-anak mereka, anak didik di sekolah maupun sekedar bekal untuk mereka menjalankan hidup sehari-hari dilingkungan kerja maupun publik. Oleh karena itu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) menjadi sangat penting untuk dijiwai oleh tiap-tiap mahasiswa. PKn secara perlahan namun pasti akan menumbuhkan rasa cinta tanah air pada diri mahasiswa, sehingga mahasiswa akan memahami dengan baik hak dan kewajiban sebagai warga negara, termasuk mendedikasikan seluruh ilmu yang mereka miliki untuk kepentingan bangsa dan negara. akan tetapi, metode pengajaran PKn yang masih banyak ditemukan menggunakan metode konvensional, membuat antusias mahasiswa terhadap PKn rendah, sehingga pemahaman dan penjiwaan mahasiswa terhadap materi PKn juga sangat minimal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dengan beberapa dosen mata kuliah PKn, pembelajaran mayoritas menggunakan metode ceramah. Hal ini yang mendorong penulis untuk mencoba melakukan penelitian tindakan kelas menggunakan strategi pembelajaran *Role Playing* dengan materi demokrasi sebagai salah satu materi yang terdapat dalam mata kuliah PKn. Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah strategi belajar *role playing* merupakan strategi yang tepat digunakan dalam

pembelajaran PKn di Perguruan tinggi, dan Bagaimana tingkat pemahaman, dan antusias mahasiswa terhadap materi demokrasi dalam mata kuliah PKn ketika diajarkan dengan strategi pembelajaran *Role Playing*. Permasalahan ketiga adalah, bagaimana tingkat kreatifitas mahasiswa dalam pembelajaran menggunakan strategi *Role playing*. *Role Playing* atau disebut juga sosiodrama, Adam Blatner, M.D, 2009, mengatakan *role playing is a derivative of sociodrama, is a method of exploring the issues involved in complex social situations*. *Role play* memungkinkan mahasiswa untuk terlibat secara langsung dalam materi atau permasalahan yang dibahas dengan cara mendramatisasikan tingkah laku yang berkaitan dengan masalah sosial.

Pada dasarnya *role play* adalah strategi yang simple, karena lebih fokus pada materi yang dibahas, lebih objektif, jelas dan mudah dimengerti. Metode bermain peran sebenarnya adalah untuk mengkreasikan suatu kejadian yang telah atau mungkin terjadi di masa lalu, sekarang dan masa mendatang (Syaiful Djamarah dan Aswan Zain, 1996). Dengan demikian mahasiswa lebih menjiwai peran tersebut ketika di hadapkan langsung dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Oemar Hamalik (2001), tujuan dari metode pembelajaram disesuaikan dengan jenis belajar, antara lain adalah a) Belajar dengan berbuat, dan b) Belajar melalui peniruan (imitasi). Belajar dengan berbuat artinya, para mahasiswa melakukan peran tertentu sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya, tujuannya yaitu mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif maupun reaktif.

Tujuan dari penelitian ini adalah menemukan metode yang tepat dalam pembelajaran PKn di perguruan Tinggi, agar antusia dan pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah PKn meningkat. Dengan demikian, dengan ilmu dan keahlian masing-masing, mahasiswa sebagai agen perubahan benar-benar mampu memberikan manfaat bagi bangsa dan negara. Penelitian tentang strategi pembelajaran *role playing* yang pernah dilakukan sebelumnya adalah membahas soal implementasi *role playing* dalam meningkatkan nilai-nilai karakter mahasiswa pada mata kuliah ekonomi kerakyatan. Perbedaan dengan penelitian ini adalah, Penelitian tersebut murni Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan penelitian ini menggabungkan antara penelitian tindakan dalam kelas dengan di luar kelas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan metode deskriptif kualitatif. Kelas dalam penelitian ini tidak terbatas dalam koridor ruang dan waktu, akan tetapi lebih bebas dan luas sesuai kebutuhan yang diperlukan untuk proses pemahaman materi yang lebih mendalam. Objek penelitian ini adalah mahasiswa tingkat III Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Nusantara PGRI Kediri yang berjumlah 14 mahasiswa, dan seorang dosen sebagai peneliti sekaligus pelaku tindakan. Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester ganjil, Bulan Maret 2017.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah strategi *role playing*. *Role Playing* merupakan cara yang paling baik untuk menggambarkan keterampilan inisiatif, komunikasi, pemecahan masalah, kesadaran diri, dan juga kerja sama dalam tim apabila dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Blatner.A, 2000). Beberapa langkah yang dilakukan dalam menerapkan metode *role playing* sesuai dengan prosedur yang dikemukakan oleh Hamzah B Uno (2009) antara lain : a). pemanasan, b) memilih partisipan, c) menyiapkan pengamat, d) menata panggung, e) memainkan peran, f) diskusi dan evaluasi, g) memainkan ulang peran, h) melakukan diskusi dan evaluasi, i) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Analisis data dilakukan sesuai dengan masing-masing karakteristik data yang terkumpul, yaitu dengan

cara deskriptif kualitatif. Bentuk *role playing* dalam penelitian ini yaitu mahasiswa bermain peran dengan membuat film pendek bertema “Realita Demokrasi Kontemporer Indonesia”, setelah sebelumnya menerima materi demokrasi di dalam kelas. Indikator ketercapaian tindakan ini adalah, pengukuran data dilakukan dengan cara mengamati tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi demokrasi sebelum dilakukan *role playing* dan setelah dilakukan *role playing*. Pengukuran hasil dilakukan melalui diskusi, dalam diskusi peneliti akan mengamati tingkat keaktifan dan antusias mahasiswa dalam menyampaikan pendapatnya masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penggunaan metode *role playing* adalah agar mahasiswa lebih memahami materi yang diberikan. Dengan bermain peran mahasiswa tentu akan lebih menjiwai materi yang dibahas. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (1996) menyampaikan, tujuan penggunaan metode sosio drama (*role playing*) antara lain adalah :

1. Agar mahasiswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain
2. Agar mahasiswa dapat membagi tanggung jawab
3. Agar mahasiswa belajar bagaimana mengambil keputusan secara spontan
4. Dan merangsang kelas untuk berfikir kreatif memecahkan masalah.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 sesi. Pada sesi pertama, peneliti melakukan pemanasan dengan memberikan *brain storming* pada mahasiswa sebagai pemanasan, yaitu dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pancingan seputar demokrasi. Peneliti mengamati jawaban-jawaban yang dilontarkan oleh mahasiswa kemudian peneliti memberikan pertanyaan dalam bentuk essay kepada mahasiswa. Soal essay berjumlah 5 soal, dengan bobot kriteria nilai maksimal setiap soal adalah 20 poin. Setiap jawaban yang dituliskan mahasiswa diamati dengan seksama, untuk menentukan pencapaian kriteria jawaban benar yang sudah ditentukan. Dari pengamatan jawaban-jawaban yang diberikan mahasiswa baik dalam kegiatan *brain storming* maupun *pre-test* peneliti memperoleh nilai awal sebagai berikut :

Tabel I. Nilai Pre-test Mahasiswa

No	Nama	Nilai Capaian Pemahaman	Nilai Keantusiasan Mahasiswa (n% dari 100%)	Nilai capaian kreatifitas
1	Tenggangrasa Agus Setiya	67	10%	50
2	Lia Setiawati	70	60%	65
3	Avila Maria Dhone Dara	63	20%	50
4	Awing Safira Haunanda	73	60%	62
5	Fitria Evitasari	75	60%	64
6	Ahmad Sidik	65	20%	60
7	Rangga Bangun Wardana	72	60%	65
8	Widia Anastasya	72	40%	65
9	Mufti Ezha Kumala	69	40%	64
10	Fitria Roshida Nurhayati	74	60%	66
11	Susika Candra Oktavia	68	40%	60
12	Rizhal Nugraha	75	60%	66
13	Maria Bernadeta Refwalu	67	60%	60
14	Safiq Farisi Sayoga	75	60%	62

nilai angka (%) yang diperoleh mahasiswa di atas dinilai dari seberapa sering mahasiswa memberikan argumentasinya pada saat *brain storming* berlangsung. Dengan

asumsi kriteria maksimal 10 kali berargumentasi adalah 100%. Nilai kreatifitas diamati dari keberagaman pengetahuan rasional yang dituangkan di lembar jawab kerja.

Pada sesi kedua, peneliti melakukan persiapan untuk melakukan *role playing* dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Menyusun model *role playing*
2. Menjelaskan kepada mahasiswa
3. Meminta mahasiswa untuk mendiskusikan peran
4. Pelaksanaan *role playing*

Role playing yang dilakukan dalam penelitian ini adalah, bermain peran dengan mendokumentasikannya dalam bentuk film pendek dengan tema “Realita Demokrasi Kotemporer Indonesia” yang menceritakan tentang proses pemilihan kepala Desa Sukamakmur dengan segala pernik-pernik wajah demokrasi di dalamnya.

Berikut adalah gambar-gambar hasil kegiatan *role playing yang dilakukan oleh mahasiswa* :



Praktik menjadi Tokoh masyarakat yang bijaksana
Menghasut warga

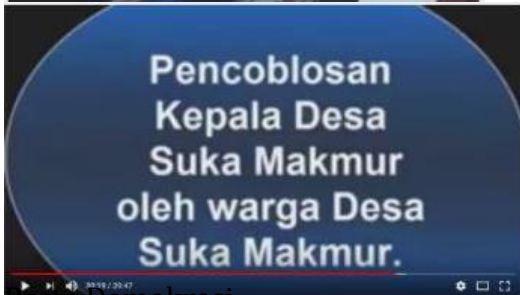


Praktik Money Politik



Musyawarah strategi pemenangan

Kampanye dengan hiburan musik



Pesta Demokrasi



Terjadi perdebatan



Tindakan Penyelesaian masalah

Gambar-gambar di atas adalah hasil dokumentasi kegiatan *role playing* yang dilakukan mahasiswa untuk membahas materi demokrasi. Kegiatan tersebut didokumentasikan menjadi sebuah film pendek dengan durasi 39 menit 47 detik. Latar pengambilan adegan Tidak hanya terbatas dilakukan di dalam kelas, namun juga di luar kelas. Baik di parkiran maupun di rumah mahasiswa.

Diskusi Evaluasi dari *role playing* yang telah dilakukan dengan tema yang diberikan kepada mahasiswa yaitu mengangkat film pendek yang bercerita tentang pemilihan Kepala Desa Sukamakmur, dari cerita yang mereka suguhkan, didalamnya mengandung banyak peristiwa yang berkaitan dengan implementasi demokrasi yang sangat mungkin terjadi dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Antara lain misalnya Musyawarah, *Money politic*, Berperilaku jujur dan tidak jujur, kebijaksanaan, strategi, Pemecahan masalah, Penghasutan, Sportifitas dan lainnya.

Setelah diskusi dilakukan, evaluasi selanjutnya yang dilakukan adalah memberi soal *essay* kembali kepada mahasiswa dengan sejumlah 5 soal. Dari hasil diskusi dan jawaban yang diberikan mahasiswa dalam lembar kerja peneliti mendapatkan perbandingan nilai pre-test dan post-test sebagai berikut :

Tabel II. perbandingan nilai Pre-test dan Post-test

No	Nama	Pemahaman		Antusias		Kreatifitas	
		pre	post	pre	post	Pre	post
1	Tenggengrasa Agus Setiya	67	85	10%	30%	50	75
2	Lia Setiawati	70	84	40%	60%	65	80
3	Avila Maria Dhone Dara	63	68	20%	40%	50	70
4	Awing Safira Haunanda	73	90	40%	70%	62	80
5	Fitria Evitasari	75	95	40%	70%	64	85
6	Ahmad Sidik	65	85	20%	40%	60	80
7	Rangga Bangun Wardana	72	92	40%	70%	65	90
8	Widia Anastasya	72	90	30%	50%	65	85
9	Mufti Ezha Kumala	69	79	30%	40%	64	88
10	Fitria Roshida Nurhayati	74	90	50%	80%	66	90
11	Susika Candra Oktavia	68	84	30%	40%	60	80
12	Rizhal Nugraha	75	89	50%	90%	66	82
13	Maria Bernadeta Refwalu	67	84	30%	70%	60	78
14	Safiq Farisi Sayoga	75	92	60%	90%	62	90

Table di atas menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada mahasiswa dalam memahami materi demokrasi. Tingkat kreatifitas mahasiswa juga meningkat baik. Hal ini dikarenakan dalam bermain peran (*role playing*), mahasiswa dituntut menjadi pribadi yang lebih imajinatif, mempunyai minat yang luas, mempunyai prakarsa, mampu berpikir mandiri, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, penuh energi dan percaya diri. Kreatif adalah orang yang memiliki kreatifitas, kreatifitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya (Elisabeth B. Hurlock, 2005). Dalam penelitian ini. disamping harus harus menjalankan peran sesuai dengan skenario, imajinasi dan intuisi masing-masing mahasiswa akan mempengaruhi keluwesan dalam menjalankan peran. Dari sini kreatifitas mahasiswa dalam menghadapi lebih terasah, sehingga dikemudian hari dalam kehidupan nyata mudah untuk menyelesaikan masalah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang dilakukan telah berhasil menjawab permasalahan penelitian yang dibahas. Pertama, dari hasil nilai yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* merupakan metode yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran mata kuliah PKN. Tingkat pemahaman mahasiswa terhadap materi demokrasi yang dibahas juga berkembang semakin baik, dibuktikan dengan nilai yang diperoleh dari post-test yang diberikan. Antusias mahasiswa juga sangat tinggi, dilihat dari semangat mahasiswa dalam menjalankan peran masing-masing dalam *role playing* yang dilakukan, juga pada saat diskusi evaluasi berlangsung, mahasiswa lebih aktif berargumentasi dan melempar pertanyaan pada sesama teman maupun dosen. Disamping itu, mengiringi peningkatan pemahaman mahasiswa, hal lain yang dapat dideskripsikan sangat baik adalah peningkatan kreatifitas mahasiswa dalam mengeksplor cerita sesuai imajinasi dan keadaan yang berlangsung selama *role playing*. Sehingga dapat disimpulkan tujuan Penelitian mengetahui gambaran obyektif peningkatan pemahaman berdemokrasi pada

mahasiswa melalui strategi pembelajaran *Role Playing* dalam mata kuliah PKn memberikan hasil yang positif.

Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini adalah, supaya para pendidik, khususnya dosen yang mengampu mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan supaya lebih berinovasi dalam proses pembelajaran. Mencoba menggunakan metode-metode atau strategi-strategi pembelajaran baru untuk menggantikan metode konvensional ceramah dalam kegiatan belajar pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Blatner, M.D. 2009. *Role Playing In Education*. (First written in 1995, and corrected June 1, 2018) (<http://www.blatner.com/adam/pdntbk/rlplayedu.htm>)
- Blatner, A. (2000). *Foundations of psychodrama* (4th ed, revised & expanded). New York: Springer.
- Elizabeth B. Hurlock 2005. *Perkembangan Anak* (Diterjemahkan Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Erlangga
- Hamalik, Oemar. 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara
- Hamzah B Uno 2009. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta