

Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI SMA Pertiwi 1 Padang

Misbahul Jannah¹, Eka Asih Febriani^{2*}

^{1,2}Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: ekaasihsyafitri@fis.unp.ac.id.

Abstrak

Latar belakang masalah penelitian ini yaitu kurangnya kemampuan siswa untuk bekerjasama dalam pembelajaran. Hal ini terjadi disebabkan karena guru cenderung menggunakan metode diskusi dalam pembelajaran sosiologi, namun proses pembelajaran dengan cara kerja kelompok pada metode diskusi tidak berjalan semestinya, dimana siswa harusnya memiliki sifat kerjasama dengan temannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model *role playing* untuk meningkatkan kerjasama siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan model dua siklus oleh Kemmis dan McTaggart. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi dan dokumentasi dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi. Teori yang mendasari penelitian ini adalah teori belajar humanistik oleh Carl R. Rogers. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan kerjasama siswa dengan penerapan model *role playing* yaitu pada siklus I pertemuan pertama persentase peningkatan kerjasama memperoleh 32,64 % pada pertemuan pertama, 42,11 % di pertemuan kedua. Pada siklus II memperoleh 65 % pada pertemuan pertama, 76,70 % pada pertemuan kedua. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa adanya penerapan model *role playing* dapat meningkatkan kerjasama siswa.

Kata kunci: Kerjasama; Model Pembelajaran; Pembelajaran Kooperatif; Role palying.

Abstract

The background to this research problem is the lack of students' ability to collaborate in learning. This happens because teachers tend to use the discussion method in teaching sociology, but the learning process using group work using the discussion method does not work properly, where students should have a collaborative nature with their friends. The aim of this research is to find out how to apply the role playing model to increase student collaboration. The research method used in this research is classroom action research (CAR) with a two-cycle model by Kemmis and McTaggart. The data collection techniques used include observation and documentation using instruments in the form of observation sheets. The theory underlying this research is humanistic learning theory by Carl R. Rogers. The results of the research showed that in cycle I and cycle II there was an increase in student cooperation with the application of the role playing model, namely in cycle I at the first meeting the percentage of increased cooperation was 32.64% at the first meeting, 42.11% at the second meeting. In cycle II, they got 65% at the first meeting, 76.70% at the second meeting. Therefore, it can be concluded that the application of the role playing model can increase student cooperation.

Keywords: Cooperation; Cooperative Learning; Learning Model; Role playing.

How to Cite: Jannah, M. & Febriani, E.A. (2025). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI SMA Pertiwi 1 Padang. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 4(2), 266-273.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2025 by author.

Pendahuluan

Pendidikan abad 21 merupakan pembelajaran yang berbasis *student centered*, peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar. Pemerintah Indonesia mendukung pembelajaran abad 21 yang diterapkan dalam Kurikulum 2013 yang yaitu 1) berpikir kritis dan pemecahan masalah, 2) kreativitas dan inovasi, 3) komunikasi, dan 4) kolaborasi, atau dikenal dengan keterampilan 4C (*critical thinking and problem solving, creativity and innovation, communication, colaboration*) (Rahmawati & Atmojo, 2021). Pembelajaran ini dikemas secara inovatif tidak monoton berbeda dengan pembelajaran sebelumnya yang sering menggunakan model ceramah dalam proses pembelajaran. Melibatkan secara langsung dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada peserta didik. Salah satunya yaitu pembelajaran yang lebih banyak kegiatan diskusi diantara peserta didik. Dalam hal ini kerjasama termasuk ke dalam salah satu keterampilan tersebut yaitu pada bagian kolaborasi.

Kerjasama merupakan bentuk interaksi sosial yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kerjasama sangat dibutuhkan dalam kehidupan sosial, dengan bekerjasama manusia dapat saling berinteraksi dengan baik. Menurut Almeida (2016) kerjasama adalah pengelompokan yang terjadi di antara makhluk-makhluk hidup yang kita kenal. Kerjasama atau belajar bersama adalah belajar kelompok di mana anggota-anggotanya mendukung dan saling mengandalkan untuk mencapai suatu hasil mufakat. Sehingga dapat dikatakan dalam proses belajar mengajar ruang kelas merupakan sebuah tempat yang sangat baik untuk membangun kemampuan siswa dalam kelompoknya untuk bekerja sama menyelesaikan materi pembelajaran yang telah diberikan guru. Lie (2005) mengemukakan bahwa kerjasama merupakan hal yang sangat penting dan diperlukan dalam kelangsungan hidup manusia. Tanpa adanya kerjasama tidak akan ada keluarga, organisasi, ataupun sekolah, khususnya tidak akan ada proses pembelajaran di sekolah. Hal ini dapat diartikan, bahwa tanpa adanya kerjasama siswa, maka proses pembelajaran di sekolah tidak akan berjalan dengan baik dan akhirnya tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. Melihat pentingnya kerjasama siswa dalam pembelajaran di kelas maka sikap ini harus ditingkatkan (Kartini, 2007).

Menurut Roger & Johnson (2022), ada lima indikator dalam kerjasama kelompok yang pertama yaitu ketergantungan positif (*positive independence*), dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh masing-masing kinerja anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan. Kedua yaitu tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut. Ketiga yaitu interaksi tatap muka, (*face to face promotion interaction*), memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lainnya. Keempat yaitu partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Kelima yaitu Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerjasama dengan lebih efektif.

Berdasarkan observasi peneliti di kelas XI. F 8 SMA Pertiwi Padang dalam proses pembelajaran, kerjasama siswa dalam kelompok cenderung rendah. Hal ini terlihat ketika mengerjakan tugas kelompok hanya 1 atau 2 orang siswa yang benar-benar mengerjakan tugas kelompok yang diperintahkan guru. Banyak diantara mereka yang tidak terlibat aktif dalam mengerjakan tugas kelompok. Sebagian anggota kelompok juga cenderung tidak menghargai pendapat dan pekerjaan teman sekelompoknya. Hanya sebagian kecil siswa yang memberikan masukan atau pendapatnya dalam tugas kelompok tersebut serta tidak terjalinnya hubungan saling membantu dan membangun dalam kelompok.

Dari penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa masing-masing siswa di kelas XI. F 8 SMA Pertiwi 1 masih memiliki sifat yang sangat individualis dan tidak peduli dengan teman sekelompoknya, Sehingga apabila dilakukan model diskusi di dalam kelas tersebut pembelajaran masih tidak efektif. Rendahnya sifat kerjasama siswa dalam kelompok disebabkan karena kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hal ini terjadi disebabkan karena guru cenderung menggunakan metode diskusi dalam pembelajaran sosiologi, namun proses pembelajaran dengan cara kerja kelompok pada metode diskusi tidak berjalan semestinya, dimana siswa harusnya memiliki sifat kerjasama dengan temannya. Hal ini dapat dibuktikan dari tabel tingkat kerjasama siswa kelas XI F 8 yang diamati peneliti pada mata pelajaran sosiologi dengan metode diskusi kelompok yang digunakan sebelumnya oleh guru mata pelajaran sosiologi.

Tabel 1. Tingkat Kerjasama Siswa Kelas XI F 8 SMA Pertiwi 1 Padang

No	Indikator kerjasama	Jumlah peserta didik (36 siswa)	Persentase
1.	Ketergantungan positif (<i>Positive Interdependence</i>)	6	17%
2.	Tanggung jawab perseorangan (<i>Personal Responsibility</i>)	10	28%
3.	Interaksi Tatap Muka (<i>Face to face Promotion Interaction</i>)	11	30%
4.	Partisipasi dan komunikasi (<i>Participation communication</i>)	7	19%
5.	Evaluasi proses kelompok	5	14%
Rata-rata		22%	

Sumber : Dokumen pribadi dari hasil observasi di kelas XI F 8 SMA Pertiwi 1 Tahun Pelajaran 2023/2024.

Tabel diatas menjelaskan bahwa dalam indikator kerjasama oleh Roger dan David pada pembelajaran sosiologi di kelas XI F 8 SMA Pertiwi Padang sangatlah rendah. Hal ini dapat dilihat dari 36 siswa hanya 6 siswa yang memenuhi standar indikator ketergantungan positif yang jika dipersentasekan sebesar 17%, selanjutnya 10 siswa yang memenuhi standar indikator tanggung jawab perseorangan yang jika dipersentasekan sebesar 28%, indikator interaksi tatap muka hanya 11 siswa yang jika dipersentasekan sebesar 30% indikator partisipasi dan komunikasi hanya 7 siswa yang dipersentasekan sebesar 19% dan indikator evaluasi proses kelompok sebesar 14%. Sehingga jika keseluruhan indikator dirata-ratakan berdasarkan table diatas hanya sebesar 22%.

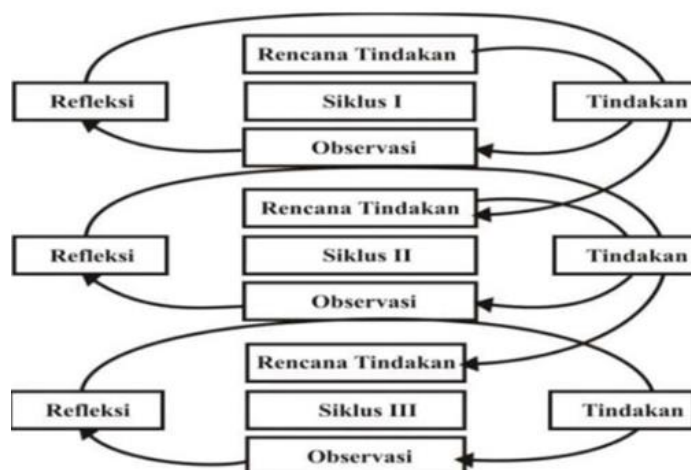
Berdasarkan informasi beberapa siswa kelas XI F 8 diperoleh informasi bahwa mereka merasa bosan dalam pembelajaran berkelompok pada mata pelajaran sosiologi, seperti salah satu siswa di kelas XI F 8 inisial RR menyatakan bahwa ia menginginkan pembelajaran kelompok yang lebih menyenangkan, tidak hanya berpatokan pada diskusi kelompok saja dengan konteks memberikan pertanyaan dan jawaban dari kelompok masing-masing. Menurut Harmin (2020) kerjasama antar siswa dalam kegiatan belajar dapat memberikan berbagai pengalaman sehingga lebih banyak mendapat kesempatan mengemukakan pendapat, inisiatif, menentukan pilihan, dan secara umum mengembangkan kebiasaan yang baik. Dengan adanya kerjasama maka tugas kelompok yang diberikan guru menjadi lebih ringan, antara siswa satu dengan yang lainnya dapat saling memotivasi semangat belajar, saling berbagi informasi dan pengetahuan, mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghadapi permasalahan, dapat mengembangkan kemampuan sosialisasi dan komunikasi dan meninggikan rasa percaya diri terhadap kemampuan siswa. Pembentukan kerjasama dapat di mulai di sekolah dengan membangun kemampuan kerjasama dalam proses pembelajaran melalui penerapan belajar secara berkelompok (Iverson & Dervan, 2020).

Berdasarkan penjelasan peneliti tersebut dapat diketahui bahwa kerjasama siswa dalam pembelajaran sangatlah penting, karena dengan adanya kerjasama antara siswa dalam kelompok dapat mempercepat pemahaman mengenai materi yang sebelumnya dijelaskan oleh guru karena bersifat mencari solusi secara bersama-sama sehingga meningkatkan komunikasi antar siswa agar tercapainya tujuan bersama. Dalam hal ini diperlukannya suatu model pembelajaran yang menarik diterapkan dalam proses pembelajaran agar siswa bisa bekerjasama dalam pembelajaran berkelompok sehingga mudah memahami materi dan tidak menimbulkan rasa bosan dalam pembelajaran sosiologi. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan yaitu model *Role Playing*. Model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas karena model ini menarik bagi siswa, mereka dapat bermain peran sebagai tokoh dalam peristiwa sejarah atau kejadian-kejadian masa lampau.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dapat digunakan. dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kerjasama siswa pembelajaran berkelompok pada mata pelajaran sosiologi kelas XI F8 SMA Pertiwi 1 Padang. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan Studi tentang model pembelajaran kooperatif tipe *role playing* untuk membantu meningkatkan kerjasama peserta didik dengan merumuskan judul penelitian “Penerapan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas XI F8 SMA Pertiwi 1 Padang”.

Metode Penelitian

Studi ini menggunakan jenis penelitian tindakan yang dikenal sebagai penelitian tindakan kelas (PTK). PTK adalah penelitian di mana guru bekerja sama dengan peneliti lain atau anggota tim untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi tindakan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc. Taggart. Kemmis dan Taggart menyusun pendekatan penelitian ke dalam empat tahapan kegiatan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Berikut ialah gambar desain model PTK Kemmis dan Taggart.



Gambar 1. Desain Siklus PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart

Studi ini dilaksanakan disekolah SMA Pertiwi 1 Padang dengan subjek murid kelas XI F8. Metode untuk mengumpulkan data, digunakan observasi, dokumentasi, dan tes; instrumen penelitian adalah lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengukur keberhasilan penelitian tindakan kelas ini. Kerjasama siswa dianggap memenuhi kriteria baik apabila mencapai persentase 66% atau lebih. Penelitian ini menggunakan desain yang mengacu pada prinsip-prinsip utama yang diusulkan oleh Kemmis dan Taggart. Penelitian dilaksanakan melalui beberapa siklus untuk meningkatkan kerjasama siswa. Setiap siklus memiliki empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Hasil dan Pembahasan

Studi ini mengikuti langkah-langkah dari penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengikuti tiga tahapan: pratindakan, siklus I, dan siklus II. Penelitian ini akan menjelaskan deskripsi dari masing-masing siklus serta hasil yang diperoleh. Dalam Studi ini, memiliki dua siklus yang direncanakan, dengan setiap siklus memiliki empat tahapan: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil dari kegiatan ini akan dipaparkan sebagai berikut:

Siklus 1

Pada pertemuan pertama siklus satu setelah menggunakan model *role playing* kerjasama siswa belum sepenuhnya meningkat. Dari Pertemuan pertama ini kemampuan kerjasama siswa tergolong rendah karena siswa belum terbiasa belajar menggunakan model pembelajaran ini.

Kemampuan Kerjasama kerjasama siswa pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 pada siklus I, indikator yang mengalami penurunan yaitu pada indikator saling ketergantungan positif pada deskriptor saling membantu dalam kelompok yaitu sebesar 23% yang mana pada pertemuan satu dengan persentase 25% menjadi 48% pada pertemuan 2, selanjutnya pada deskriptor menyatukan pikiran sebelum membuat laporan hasil diskusi mengalami peningkatan sebesar 20% yang mana pada pertemuan pertama sebesar 31% menjadi 51% pada pertemuan kedua. Kemudian pada deskriptor bertindak adil saat teman menyampaikan pendapat sebesar 18% peningkatan, menjaga solidaritas antar kelompok sebesar 18% peningkatan, saling berkomunikasi dalam kelompok sebesar 17% peningkatan, berperan sebagai pemeriksa.

Kelompok sebesar 17%, menanyakan tugas ketika tidak beraktivitas peningkatan sebesar 15%, saling memotivasi sebesar 13%, saling menerima pendapat sebesar 13%, mengkondisikan diri agar tidak gaduh

dalam kelompok mengalami peningkatan sebesar 12%, ikut dalam pengambilan keputusan sebesar 11% peningkatan, membantu merumuskan dan mengembangkan pendapat sebesar 9%, berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius mengalami 9% peningkatan, menyelesaikan masalah secara bersama-sama sebesar 1%, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan 0% pada pertemuan satu dan dua.

Setelah melakukan tindakan pada siklus I selama 2 kali pertemuan, dapat dilihat bahwa adanya indikator yang tidak mengalami perubahan sama sekali yaitu pada deskriptor Melaksanakan tugas yang diberikan kelompok saat mempresentasikan Hal ini disebabkan oleh pembagian tugas yang belum jelas dalam kelompok. Tindakan yang dilakukan oleh peneliti agar masing-masing indikator mengalami peningkatan yaitu dengan mengubah tema pada setiap materi di pertemuan selanjutnya agar peserta didik melaksanakan tugas yang diberikan kelompok saat mempresentasikan di depan kelas. Hasil dari siklus I terlihat bahwa kemampuan kerjasama siswa tergolong masih rendah namun sudah mengalami peningkatan dari pertemuan satu hingga pertemuan dua sebesar 46%. Kesimpulan dari hasil tersent sejalan dengan Arikunto kerjasama siswa kelas XI F 8 pada siklus pertama ini dikategorikan cukup karena berada pada kisaran 41-60.

Siklus II

Pada pertemuan ketiga ini peneliti sudah melihat adanya peningkatan dalam kemampuan kerjasama siswa, dilihat dari setiap indikator sudah mengalami peningkatan. Namun dalam indikator interaksi tatap muka pada deskriptor saling memberi informasi dan sarana yang diperlukan kelompok mengalami peningkatan yang paling rendah dari keseluruhan deskriptor yaitu sebesar 7% dari pertemuan sebelumnya. Dapat dilihat pada pertemuan kedua indikator ini memiliki persentase 44% hanya 15 dari 34 siswa, pada pertemuan ketiga ini sebesar 51% hanya 18 siswa dari 35 siswa dan peningkatan yang terjadi hanya sebesar 7%. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran masing-masing anggota kelompok untuk melengkapi apa yang dibutuhkan untuk penampilan drama.

Berdasarkan data observasi pada siklus II pertemuan keempat diatas dapat dijelaskan bahwa terdapat 4 deskriptor yang diamati peserta didik yaitu peserta didik saling berkomunikasi dalam kelompok yaitu 30 orang peserta didik dengan persentase 83%, selanjutnya peserta didik yang bertindak adil ketika ada teman yang menyampaikan pendapat terdapat 28 siswa dengan persentase 77%, dalam berdiskusi menyatukan pemikiran sebanyak 29 siswa dengan persentase 80%, dan peserta didik saling membantu dalam kelompok adalah sebanyak 28 orang siswa dengan persentase 77%. Selanjutnya pada indikator tanggung jawab perseorangan terdapat 6 deskriptor yaitu peserta didik tidak gaduh dalam kelompok sebanyak 27 orang siswa dengan persentase 75 %, Menanyakan tugas saat tidak beraktivitas sebanyak 29 siswa dengan persentase 80 %, melaksanakan tugas yang diberikan kelompok sebanyak 27 siswa dengan persentase 75%, ikut andil dalam pengambilan keputusan sebanyak 29 siswa dengan persentase 80%, berperan sebagai pemeriksa kelompok sebanyak 25 siswa dengan persentase 69% dan bertanggung jawab dengan tugas yang diberikan sebanyak 30 siswa dengan persentase 83%. Selanjutnya dalam interaksi promotif pada deskriptor saling memberikan informasi dan sarana dalam kelompok sebanyak 25 siswa dengan persentase 69%, saling membantu merumuskan dan memberikan pendapat sebanyak 28 siswa dengan persentase 77%, saling memotivasi untuk memperoleh untuk keberhasilan bersama adalah sebanyak 27 siswa dengan persentase 75%. Dalam komunikasi antar anggota dengan deskriptor mampu berkomunikasi secara akurat dan tidak ambisius sebanyak 25 siswa dengan persentase 69%, saling menerima dan saling mendukung sebanyak 28 siswa dengan persentase 77%, mampu menyelesaikan masalah secara bersama-sama sebanyak 27 siswa dengan persentase 75%. kemudian pada indikator pemrosesan kelompok dalam menjaga solidaritas antar kelompok sebanyak 30 orang siswa dengan persentase 83%.

Indikator kerjasama siswa yang mengalami peningkatan paling tinggi dalam penelitian ini yaitu pada indikator Ketergantungan positif yaitu 79% hingga pertemuan keempat, kemudian indikator tanggung jawab perseorangan sebesar 77% pada pertemuan keempat, indikator interaksi tatap muka sebesar 74% pada pertemuan keempat, indikator partisipasi dan komunikasi 74% pada pertemuan empat dan indikator evaluasi proses kelompok 83%. Peningkatan yang dialami pada setiap pertemuan dapat dibandingkan dengan data perbandingan. Pada setiap indikator telah mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap pertemuannya. Penjelasan tersebut dapat diamati dari tabel berikut:

Tabel 2. Data Perbandingan Peningkatan Kemampuan Kerjasama Siswa Pada Siklus I Dan Siklus II

No	Indikator Kerjasama	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
1.	Ketergantungan positif (<i>Positive Interdependence</i>)	36,5%	75,75%	39,25%
2.	Tanggung jawab perseorangan (<i>Personal Responsibility</i>)	41%	70,66%	29,66%
3.	Interaksi Tatap Muka (<i>Face to face Promotion Interaction</i>)	38,83%	65,66%	26,66%

4.	Partisipasi dan komunikasi (<i>Participation Communication</i>)	29,66%	67,66%	38%
5.	Evaluasi proses kelompok	38,5%	77%	38,5%
	Rata-rata	36,89%	84,41%	34,41%

Sumber: hasil observasi kerjasama siswa siswa tahun 2024/2025

Dalam mata pelajaran sosiologi di kelas XI F8 SMA Pertiwi 1 Padang, kerjasama siswa meningkat, menurut data lembar observasi di atas setelah penggunaan model pembelajaran *Role Playing*. Peningkatan yang teramati adalah sebesar 34,41% dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, banyak siswa yang masih merasa malu, dan tidak peduli, untuk bekerjasama dalam kelompok belajarnya, sementara pada siklus II, minat dan Kerjasama siswa mulai terlihat. Dari data perbandingan antara kedua nilai tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan signifikan Kerjasama siswa di kelas XI F8 SMA Pertiwi 1 Padang.

Pembahasan

Penelitian ini memfokuskan pada menggunakan model *role playing* pada mata pelajaran sosiologi untuk meningkatkan kerjasama siswa. Dalam menggunakan model *role playing* ini guru mengelola pembelajaran melalui penugasan kelompok, awalnya siswa dibimbing untuk menentukan topik yang akan dipelajari kemudian membagi siswa kedalam kelompok, setelah itu siswa bersama kelompok membuat skenario dan menampilkan drama dikelas sedangkan kelompok lain menanggapi penampilan temannya (Carvone & Pervin, 2012).

Menurut teori Humanistik oleh Carl R. Roger mengatakan bahwa tiap-tiap individu dipengaruhi oleh maksud-maksud pribadi yang mereka hubungkan dengan pengalaman mereka Belajar dipandang sebagai fungsi keseluruhan pribadi. Belajar yang sebenarnya tidak dapat berlangsung bila tidak ada keterlibatan intelektual maupun emosional peserta didik, maka motivasi belajar harus bersumber dari peserta didik. Menurut Rogers langkah-langkah dan sasaran yang harus dilakukan guru dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan kepercayaan kepada kelas memilih belajar secara terstruktur, guru dan siswa membuat perjanjian atau rencana dalam belajar, menggunakan metode inquiry, menggunakan metode simulasi dan guru bertindak sebagai fasilitator agar terciptanya peluang bagi siswa untuk menumbuhkan kreatifitasnya dalam belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar menurut Rogers adalah untuk membimbing anak kearah kebebasan dan kemerdekaan, mengetahui apa yang baik dan apa yang buruk, dapat melakukan pilihan tentang apa yang dilakukannya dengan penuh tanggung jawab sebagai hasil belajar (Palmer, 2006).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa pembelajaran menurut Roger berarti membebaskan peserta didik untuk mencari dan mengetahui segala sesuatu yang dianggap baik ataupun buruk, sehingga dengan bekerjasama siswa nantinya akan membentuk suatu pengalaman, siswa akan diperkaya dengan banyak pengalaman yang dimulai dari dirinya sendiri dan pembelajaran pun menjadi lebih bermakna. Contohnya pada proses pembelajaran dengan model *role playing* membangun pengetahuan siswa dengan mengidentifikasi topik terlebih dahulu, kemudian membentuk siswa berkelompok, membuat skenario menampilkan drama dan menanggapi penampilan teman yang tampil dan mengevaluasi pembelajaran bersama guru. Dengan banyak melibatkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran membuat belajar lebih bermakna, seiring dengan konsep aktualisasi diri dari Rogers dalam teori humanistik mengenai aktualisasi diri yang mana kerjasama dalam pembelajaran akan membawa siswa ke dalam proses menjadi diri sendiri dan mengembangkan sifat-sifat dan potensi psikologi yang unik, siswa akan memiliki kemampuan dalam diri sendiri untuk mengerti diri, menentukan hidup dan menangani masalah dan sapat mempermudah perkembangannya.

Berdasarkan analisa data serta observasi penelitian yang dilaksanakan pada kelas XI F8 SMA Pertiwi 1 Padang, masing-masing pertemuan pada setiap siklus mengalami peningkatan dalam indikator kerjasama siswa, walaupun pada siklus 1 tidak semua indikator mengalami peningkatan begitu juga dengan siklus II. Sehingga dapat disimpulkan dalam penggunaan model *role playing* dalam proses pembelajaran Sosiologi lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa. Kerjasama merupakan suatu usaha yang digunakan agar tujuan terhadap sesuatu dapat mudah dicapai. Melalui kerjasama dalam proses pembelajaran akan mempercepat tujuan pembelajaran tersebut. Kerjasama dapat menghilangkan hambatan mental akibat terbatasnya pengalaman, pengetahuan serta cara pandang yang sempit. Dengan bekerjasama siswa akan lebih mungkin menemukan kekuatan dan kelebihan dirinya, belajar untuk lebih menghargai orang lain, mendengarkan dengan pikiran terbuka, menyampaikan pendapat dan membangun persetujuan bersama. Kemampuan kerjasama mengacu pada upaya yang diperlukan siswa dalam berkolaborasi dengan orang disekitarnya.

Indikator kerjasama siswa yang mengalami peningkatan paling tinggi dalam penelitian ini yaitu pada indikator Ketergantungan positif yaitu 79% hingga pertemuan keempat, kemudian indikator tanggung jawab perseorangan sebesar 77% pada pertemuan keempat, indikator interaksi tatap muka sebesar 74% pada

pertemuan keempat, indikator partisipasi dan komunikasi 74% pada pertemuan empat dan indikator evaluasi proses kelompok 83%.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa terjadi peningkatan yang cukup tinggi pada kemampuan kerjasama siswa dari siklus I hingga siklus II. Peningkatan ini dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya keinginan siswa untuk berdiskusi dengan forum dan siswa sudah mulai terbiasa dengan pembagian tugas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan di SMA Pertiwi 1 Padang pada kelas XI F8 dengan menerapkan model *role playing* yang dilakukan sebanyak empat kali pertemuan atau 2 siklus. Dengan proses pelaksanaan kegiatan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observe*) dan refleksi (*reflect*). Dapat meningkatkan kerjasama siswa. Kerjasama yang diperoleh peserta didik setelah menerapkan model *Role Playing* pada materi kelompok sosial mengalami peningkatan, hal ini dilihat dari hasil observasi yang dilakukan. Pada siklus I yaitu 36,89% dan di siklus II memperoleh nilai dengan presentase 84,41%..

Daftar Pustaka

- Almeida, C. S. & Santa, U. F. (2016). Penerapan Model Role Playing Melalui Strategi Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas-X IPS MA Hidayatul Muhtadiin Malang. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 5(1), 1689–1699.
- Anggriani, R., & Ishartiwi, I. (2018). Keefektifan model role playing terhadap keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 212–221. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i2.11017>
- Anisa, F. (2018). Minat Belajar Drama dengan Menggunakan Model Role playing pada Siswa kelas XI-IPS 1 MAN 19 Jakarta. *Bachelor's Thesis*, 04(01), 82–88.
- Arfiyanto, D. Y. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Role Play Terhadap Peningkatan Disiplin. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Azin, M. & Subiantoro, E. (2023). Penerapan Metode Role playing Mata Pelajaran PAI dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.29313/jrpa.v3i2.2978>
- Cervone, D., & Pervin, L. A. (2022). *Personality: Theory and research*. London: John Wiley & Sons.
- Erwani, S. (2014). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Pada Materi Berkomunikasi Melalui Telepon. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Sebelas Maret*, 3(1), 117478.
- Etistika, Y. W., Sudjimat, D. A. & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 263–278.
- Fahmi, J. A. (2013). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Student Teams Achievement Divisions (Stad) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi Kelas XI IPS 4 SMA Negeri 1 Jetis Bantul. 26(4), 1–37.
- Hanum, F. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. Diklat Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Lanjut Tingkat Nasional Bagi Guru Pamong Belajar
- Iverson, B. L., & Dervan, P. B. (2020). Tinjauan Tingkat Kondisi Fisik Pemain Bolavoli Putra Sma 2 Pariaman. *Performa Olahraga*, 7823–7830. <http://performa.ppj.unp.ac.id/index.php/kepel>
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kertia, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X AP1 Pada Pelajaran PPKn. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i1.17604>
- Lie, A. (2005). *Cooperative Learning/Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Niyarci, N. (2022). Perkembangan Pendidikan Abad 21 Berdasarkan Teori Ki Hajar Dewantara. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2(1), 46–55. <https://doi.org/10.57251/ped.v2i1.336>
- Palmer, J. A. (2006). *Fifty Modern Thinkers on Education*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>

-
- Sartono, S. (2022). Penerapan Model Role Playing Melalui Strategi Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 1. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 81–87. <https://doi.org/10.56916/bip.v1i2.338>
- Suandi, A. (2023). Analisis Model Pembelajaran Role playing dalam Pembelajaran Sejarah di Jenjang Sekolah Menengah Atas untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Reflaktif. *Jurnal Manajemen & Bisnis Kreatif*, 5(2).
- Sudjana, D. N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumertha, I. G. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 195-202.
- Syaiful, B. (2014). *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.