

## Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Materi Bola Basket Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VIII Smp Negeri 2 Ketanggungan

Okti Nauli Putri<sup>1</sup>, Maftukin Hudah<sup>2</sup>  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi , Universitas PGRI Semarang  
[oktinauli@gmail.com](mailto:oktinauli@gmail.com) [Maftukinhudah10@gmail.com](mailto:Maftukinhudah10@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Materi Bola Basket Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ketanggungan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yang menggunakan disain penelitian *Quasi Experimental Desig*, dimana terdapat kelas *experiment* dan *contro*. Populasinya adalah Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Ketanggungan, sempelnya adalah siswa kelas VIII E. Variable bebas penelitian adalah *role playing*, dan terikat karakter siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket. Pengaruh model pembelajaran *role playing* materi bola basket terhadap pembentukan karakter siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ketanggungan. Hasil penelitian ke dua mendapat skor maksimal,religious 88%, jujur 75%, toleransi 66%, disiplin 66%, kerja keras 72%, kreatif 63%, mandiri 63%, demonstrasi 63%,rasa ingin tahu 47%, semangat kebangsaan 56%, cinta tanah air 53%, menghargai prestasi 53%, bersahabat / komunitatif 66%, cinta damai 56%, gemar membaca 63%, peduli lingkungan 63%, peduli social 63%, dan tanggung jawab 69%. Simpulan dari penelitian adalah, terdapat pengaruh *role playing* terhadap peningkatan karakter pada siswa, terdapat nilai karakter yang paling menonjol yaitu religius dan jujur.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Role Playing, Nilai Karakter Siswa, Bola Basket.

### Abstract

*Research Objectives to study the Effect of the Learning Model of the Role of Playing Basketball Ball Material on the Formation of Character Class VIII Students in SMP Negeri 2 Ketanggungan. This type of research is quantitative research, which uses Quasi Experimental Design research, where there are experimental and control classes. The population is the eighth grade students of SMP Negeri 2 Ketanggungan, the sample is class VIII E. The independent variables of the study are role playing, and the role of the character of students. Data collection techniques using interviews, observation and questionnaires. The effect of the role learning model of playing basketball material on the formation of the character of Class VIII students of SMP Negeri 2 Ketanggungan. The results of the second study got the maximum score, religion 88%, honest 75%, free 66%, discipline 66%, hard work 72%, creative 63%, independent 63%, demonstration 63%, curiosity 47%, enthusiasm nationality 56%, love homeland 53%, happy achievement 53%, friendly / communicative 66%, love peace 56%, reading love 63%, caring for the environment 63%, social care 63%, and responsibility 69%. Conclusions from the study are that the role that counts is playing character enhancement in students, there are the most prominent character values, namely religious and honest.*

*Keywords: Learning Model Role Playing, Planting Character Values of Class VIII Students, Basketball Games.*

## PENDAHULUAN

UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1) menegaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Hal tersebut juga diperjelas pada UU Tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang mengatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-undang Sisdiknas Tahun 2003).

Pendidikan merupakan suatu pembelajaran mengenai pengetahuan dan keterampilan yang diturunkan dari generasi ke generasi. Setiap pengalaman seseorang dalam kehidupan yang memiliki efek formatif pada cara seseorang memikirkan suatu hal untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi, atau bertindak, dapat dianggap sebagai pendidikan. Dikatakan pada UU Sisdiknas Nomer 20 Tahun 2003 pasal (14) Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Karena hal tersebut di era sekarang ini belajar dapat dilakukan dimana saja bukan hanya dalam

kondisi formal, seperti belajar dalam ruang kelas, sekolah, maupun universitas. Belajar dapat dilakukan secara non-formal ataupun belajar dari peristiwa social yang dialami di kehidupan sehari-hari.

Menurut E. Kosasih (2018:2) "Suatu kegiatan disebut belajar sekurang-kurangnya ditandai oleh adanya perubahan tingkah laku, dan melalui suatu pengalaman atau adanya interaksi dengan sumber belajar". Dari hal tersebut dapat dikatakan jika seseorang mengikuti suatu ceramah ataupun membaca, tanpa disertai dengan perubahan tingkah laku, bukanlah belajar, sebaliknya seseorang yang mengalami perubahan tingkah laku secara tiba-tiba tanpa dilatar belakangi oleh suatu pengalaman tertentu juga bukan termasuk dalam belajar. Proses pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut yaitu: berpusat pada siswa, mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestik, serta menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan model pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna (E. Kosasih, 2018:11). Oleh karena itu diperlukan kemampuan guru untuk menerjemahkan nilai-nilai penting yang terdapat pada kurikulum dalam bentuk pembelajaran yang efektif di sekolah.

Pada proses pembelajaran hasil belajar harus menyebabkan perubahan kearah yang lebih baik. Hal itu ditandai dari sikap orang yang memperolehnya, seseorang akan menjadi lebih bersyukur, bijak, kritis, lebih bersemangat, toleran, dan sebagainya. Belajar juga dapat menyebabkan seseorang memiliki sikap negatif misalnya kurang menghargai pendapat orang lain, menghargai diri sendiri secara berlebih dan berperilaku curang dengan pengetahuan baru yang

dimilikinya. Berdasarkan ciri ini, proses tersebut tidak terkategori sebagai perubahan ideal dari proses belajar. Idealnya, perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar mencakup aspek kehidupan pada diri seseorang. Perubahan itu tidak sekedar pada aspek pengetahuan, melainkan pada aspek lainnya seperti sikap, dan keterampilan. Lembaga pendidikan formal saat ini sedang meningkatkan intensitas dan kualitas pelaksanaan pendidikan karakter. Hal tersebut berdasarkan pada fenomena sosial yang berkembang, yakni meningkatnya kenakalan remaja dalam masyarakat seperti perkelahian masal, dan berbagai kasus dekadensi moral lainnya seperti saling sindir dan menghina golongan-golongan tertentu. Pendidikan karakter memerlukan pembiasaan. Diantaranya pembiasaan berbuat baik, pembiasaan berperilaku jujur, toleransi, disiplin, berkerjasama, malu membiarkan lingkungan kotor. Karakter tidak dibentuk secara instan melainkan harus dilatih secara serius dan proporsional agar mencapai bentuk dan kekuatan yang ideal.

Menurut Akhmad Muhaimin Azzet (2011:36) pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang baik kepada semua yang terlibat dan sebagai warga sekolah sehingga mempunyai pengetahuan, kesadaran dan tindakan dalam melaksanakan nilai-nilai tersebut. Jadi dapat disimpulkan pendidikan karakter merupakan upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk menanamkan nilai-nilai perilaku peserta didik yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perkataan, perasaan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, tata krama, hukum, budaya, dan adat istiadat.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Ketanggungan Brebes pada tanggal 27 September 2018 dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum Ibu Sri Utari menyampaikan bahwa, sekolah tersebut sedang melakukan proses penanaman pembentukan karakter pada siswanya. Namun proses penanaman karakter tersebut belum dapat dilaksanakan secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi di kelas VIII D SMP Negeri 2 Ketanggungan bersama guru PJOK Bapak Hifni Kurniawan, masih terdapat beberapa siswa kurang disiplin, serta kurang memiliki kesadaran diri dalam pembelajaran praktek dilapangan

Melihat permasalahan tersebut, maka perlu adanya penanaman nilai-nilai pendidikan karakter secara efektif. Pendidikan karakter pada dasarnya dapat ditanamkan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Alasan memilih materi bola basket dikarenakan kegiatan pembelajaran olahraga di lapangan lebih memperlihatkan karakter yang dimiliki oleh peserta didiknya dibandingkan pada saat pelajaran yang lain didalam kelas. Nilai-nilai karakter yang ditanamkan melalui pembelajaran olahraga belum sepenuhnya dapat ditanamkan dalam diri siswa, siswa menganggap materi maupun nilai-nilai kebaikan yang diajarkan hanya sebatas intruksi dari guru, dan dilakukan selama proses belajar, sedangkan ketika diluar pelajaran nilai-nilai karakter yang diajarkan tidak sepenuhnya diaplikasikan.

Pada saat ini pada kegiatan pembelajaran terdapat banyak model pembelajaran yang ada, salah satunya adalah *Role Playing*. Menurut Hamdani (2010:87) metode *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda

mati, metode ini dilakukan lebih dari satu orang dan tergantung apa yang diperankan. Model *role playing* merupakan model pilihan yang variatif yaitu model pembelajaran yang mampu memacu motivasi, keaktifan, dan sikap kritis siswa dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran ini diharapkan mampu menjadi solusi untuk memecahkan permasalahan pendidikan karakter di kelas VIII SMP Negeri 2 Ketanggungan Brebes.

## **METODE PENELITIAN**

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design (Sugiyono, 2013:116) pada desain eksperimen ini terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembandingan. Pada penelitian ini, peneliti memberi perlakuan khusus menggunakan metode *Role Playing* dalam pembelajaran Olahraga materi bola basket pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan khusus. Populasinya adalah Siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Ketanggungan, sampelnya adalah siswa kelas VIII E dengan jumlah 36 siswa. Variable bebas penelitian adalah *Role Playing*, dan terikat karakter siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan angket.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini diadakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *role playing* materi bola basket terhadap pembentukan karakter siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Ketanggungan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 25 April – 18 Mei dengan 3 kali pertemuan. Dalam pelaksanaannya diadakan tes awal pengisian angket, untuk mengetahui kondisi awal karakter siswa. Kemudian saat pembelajaran dilakukan observasi sikap siswa, pada akhir penelitian atau setelah materi diadakan *test* pengisian angket

kedua untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan karakter pada siswa.

Berdasarkan dari data angket yang diperoleh setelah penelitian dilaksanakan, diperoleh data peningkatan karakter. Dari hasil tes awal kelas eksperimen didapat 31% siswa yang memilih tidak setuju paling banyak di indikator cinta tanah air, dan memilih kurang setuju pada indikator jujur sebanyak 63%, dan sangat setuju, paling banyak pada indikator toleransi sebanyak 75%, dan sangat setuju pada indikator disiplin sebanyak 78%. Pada kelas control paling siswa banyak memilih tidak setuju pada indikator semangat kebangsaan sebanyak 31%, dan kurang setuju pada indikator cinta tanah air sebanyak 59%. Sedangkan untuk pernyataan setuju dan sangat setuju, siswa paling banyak memilih pada indikator peduli sosial sebanyak 66%, dan sangat setuju pada indikator disiplin poin ketiga sebanyak 75%.

Hasil analisis data pada tes akhir menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas experiment yang telah diajar dengan menggunakan model *role playing* dan kelas control yang diajar dengan model biasa, model ceramah. Hal tersebut diperkuat dengan hasil peningkatan yang tinggi mencapai 47% yang mulanya hanya 9%, contohnya pada indikator semangat kebangsaan, dan pada kelas control hanya meningkat paling banyak 7% contohnya pada indikator religious, dan semangat kebangsaan.

Berdasarkan dari observasi sikap yang dilakukan peneliti pada kelas experiment memperlihatkan bahwa siswa menunjukkan sikap yang baik disetiap pertemuannya, walaupun pada awal pertemuan siswa sulit untuk diatur, dan cenderung ramai sendiri, bahkan terlambat saat masuk kelas, dengan alasan berganti pakaian, hal ini dapat diatasi dengan ketegasan dari guru. Sedangkan pada kelas control sikap siswa yang

terlihat disetiap pertemuannya hampir tidak memiliki perubahan.

Pembelajaran yang diterima kelas control merupakan pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru yaitu dengan model ceramah, hasil pengamatan pada kelas control menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru memang lebih mudah mengondisikan siswa untuk memperhatikan materi yang dibawakan, namun perhatian siswa terhadap materi sangatlah kurang.

Sedangkan pembelajaran pada kelas experiment menggunakan model *role playing* atau bermain peran. model *role playing* dalam pelaksanaannya dilakukan dengan berperan, atau memainkan peranan tertentu. Model *role playing* dapat menjadikan siswa lebih paham dengan materi yang akan diajarkan, hal ini dikarenakan siswa akan mempelajari materi tersebut bersama teman satu kelompoknya, yang nantinya mereka akan berperan sebagai pengajar teman-teman yang lain, hal tersebut dapat menumbuhkan karakter siswa dikarenakan siswa akan saling berkomunikasi dengan teman, saling bertukar pikiran dan menjaga persahabatan. Sehingga karakter siswa kelas experiment menjadi lebih baik karena model pembelajaran *role playing*. Hal tersebut menunjukkan bahwa model *role playing* berpengaruh terhadap perkembangan karakter siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari tujuan penelitian untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Materi Bola Basket Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ketanggungan, serta berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan, dari seluruh pembahasan dan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

Telah dilakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* pada kelas experiment di SMP Negeri 2 Ketanggungan dan didapat hasil bahwa, terdapat peningkatan karakter pada siswa, peningkatan ini terlihat lebih signifikan dibandingkan dengan peningkatan pada kelas control, peningkatan mencapai 47% pada kelas experiment, dan 7% pada kelas control. Dari data tersebut membuktikan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Role Playing* materi bola basket terhadap pembentukan karakter siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Ketanggungan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, Muhaimin. (2011:45). *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia: Revitalisasi Pendidikan Karakter Terhadap terhadap Keberhasilan Belajar dan Kemajuan Bangsa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Aqib, Zainal. (2017:67). *Model-model Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Baroroh, K. (2011:94). "Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing". *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. 2 (8) 149-163.
- Doni, Koesoema A. (2010:32). *Pendidikan Karakter: Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Hamdani. (2010:61). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Huda, Miftahul. (2014:62). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hunayani, dan Slamet Santoso. (2018). "Peningkatan Lompat Jauh Menggunakan Metode Roleplaying Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngadirejo Tahun Pelajaran 2016/ 2017". *Jurnal Ilmiah PENJAS*, ISSN : 2442-3874. 1 (4) 43-51.
- Kosasih, E. (2018:87). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniawan, A. (2014). *Survei Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Mata*

- Pelajaran Seni Budaya Tingkat SMP Negeri Di Wilayah Kecamatan Wonosari*. Skripsi. Yogyakarta: Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa Dan Seni UNY. Tidak diterbitkan.
- Samani, Muclas dan Hariyanto. (2011:76). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Edisi pertama*. Jakarta: Litera
- Setyaningsih, A. (2017:86). *Peran Guru Penjas Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Smp Negeri Se-Kabupaten Klaten*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY. Tidak diterbitkan.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Supriyanto, T. (2015). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran*. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulla. Tidak diterbitkan.
- Syarifudin, Ahmad. (2011). "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya". *Jurnal TA'DIB*. 1 (XVI) 114-135.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyudin, F. (2014). *Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pkn Kelas IV*. Artikel Penelitian. Pontianak: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.
- Wiradihardja, Sudrajat. dkk. (2016:124). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Balitbang: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zubaedi. (2011:65). *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.