

# Peningkatan hasil belajar PKn melalui model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri 1 Serenan Juwiring Klaten

Sri Maryatun \*

Kepala SD Negeri 1 Serenan Juwiring Klaten

\* srimaryatun@gmail.com

**Abstract.** *The learning process of Civics in SD Negeri 1 Serenan Juwiring Klaten rarely uses learning methods that attract the attention and activeness of all students in the class. The purpose of this study was to investigate efforts to improve Civics learning outcomes through role playing learning models in fifth grade students of SD Negeri 1 Serenan Juwiring Klaten in the 2017/1988 academic year. This research is a classroom action research (CAR) with research into subjects becoming fifth grade students of SD 1 Serenan Juwiring Klaten for the 2017/2018 academic year. Data collection methods used in this study were test, interview and observation methods. The collected data were analyzed by descriptive analysis. This can be seen from the test results that have increased at the end of the first cycle test the average value of students is 75.07 and in the second cycle the average value is 84.07.*

**Kata kunci:** *experimental method, role playing, elementary school*

## 1. Pendahuluan

Salah satu faktor penting bagi kemajuan suatu bangsa adalah pendidikan. Melalui pendidikan bangsa ini membebaskan masyarakat dari kebodohan dan keterpurukan serta dapat mengembangkan sumber daya manusia yang percaya diri untuk bersaing dan bersanding dengan bangsa lain. Salah satu faktor yang penting untuk mencapai tujuan pendidikan adalah proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Keberhasilan proses belajar mengajar tidak bisa lepas dari faktor pendidik, peserta didik, sarana prasarana, materi dan metode [1].

Proses belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi antara guru-peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Interaksi dan komunikasi timbal balik antara guru dan peserta didik merupakan ciri dan syarat utama berlangsungnya proses belajar mengajar [2] [3]. Belajar bukan hanya menghafal dan bukan hanya pula mengingat. Akan tetapi, belajar adalah suatu proses yang ditandai adanya perubahan segala hasil proses belajar yang dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk, seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan, dan aspek-aspek lain yang ada pada individu.

Mata pelajaran kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio- kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan Negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat pancasila dan UUD 1945 [4] [5].

Dalam dunia pendidikan kegiatan belajar mengajar sebagai salah satu unsur yang sangat penting dan harus ada di dalamnya. Proses pendidikan tanpa adanya kegiatan belajar mengajar tidak akan berhasil. Oleh sebab itu, belajar adalah proses aktif, belajar adalah proses mereaksi terhadap semua

situasi yang ada di sekitar individu. Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman [6]. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu. Apabila berbicara tentang belajar maka berbicara bagaimana merubah tingkah laku seseorang [7].

Berdasarkan UUD no.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKN) berubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) dan dalam kurikulum 2004 disebut sebagai mata pelajaran kewarganegaraan (citizenship) [8]. Berdasarkan fungsi tersebut, mata pelajaran kewarga-negaraan harus dinamis dan mampu menarik perhatian peserta didik yaitu dengan cara membantu peserta didik mengembangkan pemahaman, baik materi maupun ketrampilan intelektual dan partisipatoris dalam kegiatan sekolah, sehingga mampu menghadapi dan memecahkan masalah di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Melihat pada apa yang dipaparkan diatas betapa sangat pentingnya pendidikan (PKn) diajarkan kepada peserta didik, hal ini lantaran berkenaan dengan penanaman kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Proses belajar mengajar yang berkembang di kelas pada umumnya ditentukan oleh peran guru dan peserta didik sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut [9]. Dewasa ini pembelajaran masih menggunakan model konvensional yaitu pembelajaran yang menjadikan guru sebagai subjek yang aktif, sedangkan peserta didik merupakan objek yang pasif. Model pembelajaran tradisional menekankan kepada guru sebagai pusat informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi. Cara mengajar yang paling tradisional dan telah lama dijalankan dalam sejarah pendidikan adalah cara mengajar secara lisan atau ceramah.

Menurut Nana Sudjana, guru sudah terbiasa menyampaikan informasi mengenai bahan pengajaran dalam bentuk penjelasan dan penuturan secara lisan, yang dikenal dengan istilah kuliah atau ceramah atau lecture [10]. Komunikasi yang digunakan guru dalam interaksinya dengan jiwa menggunakan komunikasi satu arah. Oleh sebab itu kegiatan belajar peserta didik kurang optimal, sebab terbatas pada mendengarkan uraian guru, mencatat dan sekali-kali bertanya pada guru.

Hal ini juga terjadi di SD Negeri 1 Serenan Juwiring Klaten. Di dalam kegiatan mengajar, guru lebih sering menggunakan metode konvensional, sehingga siswa cenderung pasif dan cepat bosan. Siswa yang kurang beraktivitas di dalam kelas ketika di beri mata pelajaran, maka akan cenderung cepat bosan bila diberi mata pelajaran PKn yang monoton (satu arah), yang berisi ceramah, latihan soal dan kurang melibatkan aktivitas siswa. Siswa lebih sering mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan guru. Oleh karena itu siswa dalam pembelajaran menjadi pasif, pembelajaran lebih didominasi oleh guru sehingga keaktifan siswa kurang maksimal.

Berbagai permasalahan di atas memerlukan solusi dan penanganan yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu langkah yang akan diambil adalah menggunakan metode bermain peran (role playing). Bermain peran (role playing) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang. Dalam metode role playing ini, siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah yang ada. Metode ini terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi. Metode role playing digunakan karena membutuhkan kerja sama antara para pemain dalam memainkan perannya. Kerja sama ini merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan kita. Hal ini dilandasi oleh kenyataan bahwa di antara sesama manusia saling membutuhkan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dalam meningkatkan prestasi belajar PKn perlu memperhatikan tahapan perkembangan anak. Selain itu, penggunaan metode yang tepat juga sangat penting untuk diperhatikan. Metode yang menarik akan membuat siswa tertarik dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep PKn. Maka, penelitian ini dirancang untuk mengkaji peningkatan hasil belajar PKn melalui metode role playing yang merupakan suatu penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah: Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana meningkatkan hasil belajar PKn melalui model pembelajaran role playing pada siswa kelas V SD Negeri 1 Serenan Juwiring Klaten tahun pelajaran 2017/2018? tujuan penelitian ini adalah untuk

mengetahui upaya meningkatkan hasil belajar PKn melalui model pembelajaran role playing pada siswa kelas V SD Negeri 1 Serenan Juwiring Klaten tahun pelajaran 2017/2018.

## **2. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Tindakan yang direncanakan berupa penerapan model pembelajaran role playing.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Serenan Juwiring Klaten dengan subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas V tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 13 siswa yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2017 sampai dengan Oktober 2017 dengan menyesuaikan jam pelajaran PKn kelas tersebut.

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan model imana setiap siklus terdiri dari: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) refleksi, dan (5) evaluasi [11]. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan tes. Metode observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran role playing di SD Negeri 1 Serenan Juwiring Klaten pada setiap pertemuan. Data yang berupa data pelaksanaan pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan siswa dan guru untuk mendapatkan informasi mengenai hal-hal yang diperlukan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis bentuk isian. Tes digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa yang diadakan pada akhir setiap siklus.

## **3. Hasil dan Pembahasan**

Metode role playing dalam pembelajaran merupakan hal yang baru bagi guru dan baru pertama kali guru menerapkannya [12] [13]. Pada awal pelaksanaan dan penerapan metode tersebut pada pokok bahasan menghargai keputusan bersama, banyak kekurangan-kekurangan baik pada pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa maupun aktivitas guru.

Pada siklus 1 masih banyak siswa yang kurang semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, ada siswa yang masih kesulitan mengerjakan soal latihan, siswa yang kurang pandai terlihat kurang semangat mengerjakan soal latihan maupun kurang semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa banyak yang curang pada waktu mengerjakan soal post test.

Menyadari adanya kekurangan-kekurangan pada siklus 1 maka peneliti mengadakan perbaikan-perbaikan yang dilaksanakan pada siklus 2, dan pada siklus 2 kekurangan-kekurangan sudah dapat diperbaiki [14]. Di antaranya siswa yang kurang semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sudah berkurang, adanya peningkatan rasa percaya diri dalam keaktifan maupun dalam mengerjakan soal latihan, dan berani mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas dengan benar. Proses pembelajaran guru juga sudah mendekati sempurna, suara guru dapat didengar oleh semua siswa dan perhatian guru terhadap seluruh siswa merata [15].

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari siklus 1 dan siklus 2 ada beberapa temuan yang diperoleh di antaranya sebagai berikut:

1. Ada peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan dalam penggunaan metode role playing pada mata pelajaran PKn di siklus 1 dan siklus 2 bagi siswa kelas V yang diukur menggunakan tes hasil belajar.
2. Ada peningkatan aktivitas kegiatan siswa dalam proses pembelajaran dari yang semula kurang begitu aktif menjadi lebih aktif yang dapat dilihat dari hasil observasi kegiatan peneliti dalam proses pembelajaran.
3. Siswa merasa senang belajar mengikuti pembelajaran PKn menggunakan metode role playing.
4. Siswa lebih mudah memahami materi dengan adanya penggunaan metode role playing. Lebih mudah untuk mengingat-ingat lagi dalam belajar khususnya pelajaran PKn.
5. Penggunaan metode role playing pada materi menghargai keputusan bersama mendapat respon yang bersifat positif sampai sangat positif dari siswa.

Berdasarkan pengamatan sudah memenuhi tolak ukur keberhasilan dalam ketuntasan belajar yaitu rata-rata nilai siswa sudah mencapai 84,07 maka penelitian dihentikan pada siklus 2.

**Tabel 1.** Rekapitulasi hasil tes

Aspek yang dinilai	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata	62,07	75,07	84,07
Siswa tuntas	5	8	12
Ketuntasan belajar	38,46%	61,5%	92,30%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dapat diketahui dari hasil pre test ketuntasan siswa yang hanya mencapai 38,46% meningkat menjadi 61,5% pada siklus 1 dan meningkat lagi menjadi 92,30% pada siklus 2. Ketuntasan belajar yang tercapai sudah sesuai dengan yang diharapkan. Dengan adanya peningkatan belajar ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 4. Kesimpulan

Penerapan metode role playing pada mata pelajaran PKn pokok bahasan menghargai keputusan bersama di kelas V SD Negeri 1 Serenan Juwiring Klaten terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terbagi menjadi 3 tahap, yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir. Tahap awal meliputi: 1) Membuka pelajaran, 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran, 3) Memberikan motivasi. Tahap inti meliputi: 1) Penjelasan materi, 2) Penjelasan metode role playing, 3) Membagikan naskah drama, 4) Membagikan peran dan menjelaskan setiap karakter, 5) Pelaksanaan sosiodrama, dan 6) Presentasi hasil pengamatan. Tahap akhir meliputi: 1) Menyimpulkan hasil pembelajaran, 2) pemberian soal post test.

Penggunaan metode role playing dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Serenan Juwiring Klaten pada pokok bahasan menghargai keputusan bersama. Dalam penelitian yang telah dilakukan terbukti bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran semakin meningkat. Hal ini dapat diketahui dari hasil tes yang mengalami peningkatan pada tes akhir siklus 1 nilai rata-rata siswa 75,07 dan pada siklus 2 nilai rata-ratanya 84,07. Demikian juga dalam hal ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 61,5% naik menjadi 92,30%

#### 5. Referensi

- [1] Ahmadi, A. H. dan Supriyono, W. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Ahmadi, A. H. dan Uhbiyati, N. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Aly, A. dan Rahma, E. (2011). *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [4] Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [5] Asrori, M. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Wacana Prima.
- [6] Bundu, P. (2006). *Penilaian Keterangan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains di SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan.
- [7] Dimiyati & Mudjiono. (2002). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [8] Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [9] Iskandar. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kulitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- [10] Isna Basonggo, I Made Tangkas, dan Irwan Said. (2017). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Eksperimen dalam Pembelajaran IPA di Kelas V SDN Meselese*. Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 2 No. 2. ISSN 2354-614X.
- [11] Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [12] Sumiati, Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- [13] Syah, Muhibbin. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- [14] Wiraatmadja, Rochiati. (2006). *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya.
- [15] Zaini, Hisyam, et.all. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.