

# Peningkatan hasil belajar pkn melalui model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas v sekolah dasar

**Indaryanti\***

Kepala SDN 1 Kwarasan Juwiring Klaten

\* [indaryanti23@gmail.com](mailto:indaryanti23@gmail.com)

**Abstract.** *The Civics learning process at SD Negeri 1 Kwarasan Juwiring Klaten rarely uses learning methods that attract the attention and activeness of all students in the class. Only a few students are active and most of the other students do not understand the Civics material taught by the teacher. So that the level of understanding and absorption of explanations from the teacher when the learning process between students is not the same. This research is a classroom action (PTK) with the research subject being the fifth grade students of SD Negeri 1 Kwarasan Juwiring Klaten in the 2018/2019 academic year. The data test method used in this research is the test method, interview and observation. The collected data were analyzed using descriptive analysis. The use of the role playing method can improve student achievement in grade V SD Negeri 1 Kwarasan Juwiring Klaten on the subject of respecting collective decisions. In the research that has been done it is proven that the activeness of students in participating in the learning process is increasing. This can be seen from the results of the tests that have increased in the final test of cycle 1 the average score of students is 74.45 and in cycle 2 the average value is 82.5. Likewise, in terms of completeness, it also increased from cycle 1 to cycle 2, namely 63.6%, increasing to 90.9%.*

**Keywords:** *learning outcomes, role playing method, 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. 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 kritis, analitis dan bertindak sesuai

dengan amanat pancasila dan UUD 1945 [2]. Mata Pelajaran PKn diharapkan mampu membentuk peserta didik yang ideal, memiliki mental yang kuat, sehingga dapat menghadapi permasalahan yang dihadapi [3]

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. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu. Apabila berbicara tentang belajar maka berbicara bagaimana merubah tingkah laku seseorang.

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*). 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. 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.

Guru sudah terbiasa menyampaikan informasi mengenai bahan pengajaran dalam bentuk penjelasan dan penuturan secara lisan, yang dikenal dengan istilah kuliah atau ceramah atau *lecture* [4]. Makin baik metode mengajar makin efektif pula pencapaian tujuan [5]. 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 Kwarasan 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.

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode *role playing* antara lain adalah: 1) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain; 2) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab; 3) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan; 4) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah; 5) memberikan kesempatan untuk meninjau suatu situasi sosial dari berbagai sudut pandang tertentu [6]. Untuk memilih metode mengajar yang akan di gunakan dalam rangka perencanaan pengajaran, perlu di pertimbangkan faktor-faktor tertentu antara lain : a) kesesuaian metode pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, b)

kesesuaian metode pembelajaran dengan materi pembelajaran, c) Kesesuaian metode dengan kemampuan guru [7].

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*).

## 2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui tindakan (*treatment*) tertentu di dalam suatu siklus [8]. Tindakan yang direncanakan berupa penerapan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Kwarasan Juwiring Klaten dengan subyek penelitian adalah seluruh siswa kelas V tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 22 siswa yang dilaksanakan pada bulan Agustus 2018 sampai dengan Oktober 2018 dengan menyesuaikan jam pelajaran PKn kelas tersebut.

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart [9]. Dimana setiap siklus terdiri dari: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, (4) refleksi, dan (5) evaluasi. 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 Kwarasan 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. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Tolak ukur keberhasilan ditandai dengan meningkatnya prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Kwarasan Juwiring pada mata pelajaran PKn, nilai pelajaran PKn > 70 dan banyaknya siswa mencapai 85%.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Metode *role playing* dalam pembelajaran merupakan hal yang baru bagi guru dan baru pertama kali guru menerapkannya. 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. 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.

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 82,5 maka penelitian dihentikan pada siklus 2.

**Tabel 1.** Rekapitulasi hasil tes

Aspek yang dinilai	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai rata-rata	62,09	74,45	82,5
Siswa tuntas	8	14	20
Ketuntasan belajar	36,3%	63,6%	90,9%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dapat diketahui dari hasil pre test ketuntasan siswa yang hanya mencapai 36,3% meningkat menjadi 63,6% pada siklus 1 dan meningkat lagi menjadi 90,9% 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.

Metode bermain peran merupakan metode yang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu tergantung kepada apa yang diperankan [10,11]. Menurut Arifin [12] hasil belajar merupakan berbagai upaya yang dilakukan bagi perbaikan proses belajar, sehingga pembelajaran efektif dilakukan secara optimal yang dapat dilihat dari perolehan ketuntasan belajarnya. Hasil belajar yang diperoleh mampu mengubah perilaku atau bahkan pola berfikir siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Bundu [13] yang menyatakan bahwa hasil belajar SD adalah segala sesuatu yang menciptakan terjadinya perubahan tingkah laku ataupun berbagai hal Hasil belajar yang baik dapat dicapai siswa dengan memperhatikan beberapa aspek yang harus dipenuhi. Dimulai dari perencanaan pembelajaran sampai dengan pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Mansyur [14] kelebihan dari metode *role playing* yaitu, dengan penerapan metode *role playing* siswa dilatih untuk dapat memahami, mengingat bahan yang akan didramakan seputar materi ajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yaitu terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui pembelajaran kooperatif tipe *role playing* di kelas VI SDN IV Kota Parepare [14]. Guru hendaknya membimbing siswa dalam memerankan peran agar siswa dapat secara mantap dalam bermain peran dan siswa dapat memahami alur dan makna yang terkandung dalam materi yang disampaikan [15]. Penerapan metode *role playing* mengantarkan siswa kedalam pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa menjadi aktif serta berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa [16].

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan, peneliti menyimpulkan bahwa Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PKn pokok bahasan menghargai keputusan bersama di kelas V SD Negeri 1 Kwarasan 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 Kwarasan 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 74,45 dan pada siklus 2 nilai rata-ratanya 82,5. Demikian juga dalam hal ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 63,6% naik menjadi 90,9%

## 5. Referensi

- [1] C Suhartini 2019 Peningkatan Prestasi Belajar PKn melalui Metode Kooperatif Pada Siswa SD *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik* **5(1)** 96–101
- [2] Rokhimah 2019 Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Tentang Nilai- Nilai Juang dalam Proses Perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara pada Peserta Didik Kelas VI A SD Negeri Kasreman melalui Metode Tari Bambu di Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019 *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik.* **5(2)** 8–13
- [3] M Mashadi 2019 Peningkatan Perhatian dan Hasil Belajar PKn Materi Budi Pekerti melalui Metode Pembelajaran Talking Stick (Penelitian Tindakan Kelas Pada Peserta Didik Kelas I Semester 2 SDN Ngiyono Tahun Pelajaran 2015/2016) *JPI (Jurnal Pendidik. Indones. J. Ilm. Pendidik.* **5(1)** 109–115
- [4] N Sudjana 2005 *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- [5] A Ahmadi dan Prasetyo, T Joko. 1997 *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia)
- [6] Djamarah, B Syaiful, dan Z Aswan 2008 *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta)
- [7] A Sumiyati 2009 *Metode Pembelajaran* (Bandung: CV. Wacana Prima)
- [8] Utama 2000 *Peningkatan Efektifitas Pembelajaran Matematika Melalui Pembinaan Gaya Mengajar di SLTP N 18 Surakarta* (Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY)
- [9] N Purwanto 1990 *Psikologi Pendidikan* (Solo : Harapan Massa)
- [10] H Zaini 2008 *Strategi Pembelajaran Aktif* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani)
- [11] Z Arifin 2012 *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur* (Bandung: Remaja Rosdakarya)
- [12] P Bundu 2006 *Penilaian Keterampilan Proses Dan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sain–SD*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan).
- [13] S Sagala 2011 *Konsep Dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta)
- [14] R Tuken 2016 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Di Kelas Vi Sdn Iv Kota Parepare *Jurnal Publikasi Pendidikan*, **6(2)**, 123-129.
- [15] M N Murtadlo 2012 Penerapan Metode Role Playing Pada Standar Kompetensi Memahami Kegiatan Pelaku Ekonomi Di Masyarakat Mata Pelajaran IPS Ekonomi Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Smp 4 Kudus *Economic Education Analysis Journal* **1 (1)**.
- [16] I A Nurhasanah, A Sujana, A Sudin 2016 Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan *Lingkungannya Jurnal Pena Ilmiah*, **1(1)** 611-620.