



**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN
DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS III SD IT
DARUSSALAM BAYAN**

Tabah Wijokongko^{1*}, Muflikhul Khaq², Titi Anjarini³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

*E-mail: twijokongko@gmail.com

Abstract

This study used classroom action research (CAR) which consists of a cycle. Each cycle consists of two meetings. The subjects in this study were grade III students of SD IT Darussalam Bayan totaling 17 students, the data collection methods used were interviews, observations, and documentation. With the following role-playing steps: 1) warm up the atmosphere and motivate students, 2) choose roles, 3) arrange role stages, 4) prepare observations, 5) cast, 6) discussion and evaluation, 7) share experiences and draw conclusions. Based on research analysis data that has been conducted using role playing models about student activeness getting an average in the precycle 60%, then in cycle I 67.64% and cycle II 80.39%, it can be concluded that the application of role playing models can increase student activeness, while the results Student learning with the application of role playing at the pre-cycle stage gets an average of 60, cycle I 70.83 and cycle II 80.88 thus it can be concluded that the role playing model can improve student learning outcomes.

Keywords: *Role Playing, Liveliness, Learning Results.*

Abstrak

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD IT Darussalam Bayan yang berjumlah 17 siswa, metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan langkah-langkah role playing sebagai berikut: 1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, 2) memilih peran, 3) Menyusun tahapan peran, 4) menyiapkan pengamatan, 5) pemeran, 6) diskusi dan evaluasi, 7) membagikan pengalaman dan mengambil kesimpulan. Berdasarkan data analisis penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model *role playing* tentang keaktifan siswa mendapatkan rerata pada prasiklus 60% lalu pada siklus I 67,64% dan siklus II 80,39% maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model role playing dapat meningkatkan keaktifan siswa, sedangkan hasil belajar siswa dengan penerapan role playing pada tahap pra siklus mendapat rerata 60, siklus I 70,83 dan siklus II 80,88 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Keaktifan*, *Role Playing*

PENDAHULUAN

Pada hakekatnya sekolah dasar merupakan jenjang tingkat pertama Program Pendidikan Dasar Sembilan Tahun yang dicantumkan oleh pemerintah. Jika pada usia ini terjadi penyimpangan maka kesalahan tersebut akan terbawa sampai tahap berikutnya, jadi secara tidak langsung sekolah dasar menjadi tumpuan untuk keberhasilan ke jenjang selanjutnya, sekolah dasar sebagai suatu dasar institusi pendidikan, memegang peranan yang cukup penting dan strategis. Dikatakan penting dan strategis karena di jenjang tersebut anak akan mendapatkan pendidikan secara formal dan di SD mereka juga akan mendapatkan keterampilan membaca, menulis, dan menghitung seperti yang terjadi di SD IT Darussalam Bayan. Pada keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan terpenting karena berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung oleh proses pendidikan yang dialami siswa, dan di dalam proses pendidikan tidak juga tidak bisa dipungkiri banyak siswa yang tidak mencapai hasil yang diharapkan, entah karena faktor siswa atau gurunya.

Pendidikan adalah proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia¹. Pendidikan merupakan Bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain². Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa tidak hanya dengan model konvensional yang membuat siswa cepat bosan, apalagi kita melihat sekarang ini dari tahun ke tahun pendidikan di Indonesia selalu berganti kurikulum seiring dengan perkembangannya. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran yang digunakan adalah tematik integratif. Pembelajaran tematik integratif yaitu pembelajaran yang memiliki karakteristik yang berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa. Usia anak kelas 3 sekolah dasar anak termasuk dalam tahap operasional konkret yang berarti belajar akan lebih berarti apabila peserta didik

¹ Rusman. 2012. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru (Edisi kedua). Jakarta: Raja Grafindo.

² Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2019,4.1:29-39.

berkesempatan untuk melakukan eksperimen dengan objek fisik, yang digunakan interaksi dengan teman sebaya dan dibantu pertanyaan dari guru.³

Secara umum pembelajaran PKN di SD terdapat beberapa kendala. Adapun meliputi: Rendahnya Keaktifan siswa, Rendahnya hasil belajar siswa, siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran PKN karena dianggap kurang menarik. Hal ini diperkuat dengan penelitian Tabah (2022) bahwa PKN merupakan pembelajaran yang harus disukai siswa karena sangat berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas yang pernah mengajar tahun yang lalu ketidaksesuaian antara indikator yang telah dibuat siswa tidak bisa mengakses indikator yang telah dibuat tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan melihat daftar nilai harapan pada pembelajaran PKN menunjukkan hanya sebagian siswa yang mempunyai KKM yang ditetapkan yaitu 75 siswa yang mencapai nilai rata-rata kelas hanya 7 dari 17 siswa, hal ini terjadi karena rendahnya pemahaman konsep pada siswa dari apa yang telah dipelajari dan tidak bisa dikaitkan dengan kehidupan nyata.

Secara umum pembelajaran di SD IT Darussalam Bayan terdapat beberapa kendala Adapun kendala tersebut meliputi: 1) Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran PKN. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III bahwa dari 17 siswa hanya 7 siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran, jika dinyatakan dalam persentase tingkat Keaktifan siswa hanya mencapai 40% yang aktif saat pembelajaran; 2) Metode yang digunakan sudah bervariasi namun hasil yang diharapkan belum maksimal; 3) Sebagian besar siswa mengalami kesulitan materi yang sudah didapat dengan kehidupan nyata; 4) Hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai ulangan siswa yang menunjukkan bahwa hanya ada 35% siswa yang dinyatakan tuntas dan ada 65% siswa yang dinyatakan belum tuntas. Ketidakpahaman konsep pada pembelajaran PKN seharusnya tidak boleh terjadi karena PKN merupakan salah satu mata pelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan merupakan mata pelajaran yang wajib tercantum dalam struktur kurikulum sekolah dasar. Berdasarkan pemahaman yang ada penulis merancang pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*Role Playing*) yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Bermain peran (*Role Playing*) terdapat beberapa keuntungan pendekatan instruksional ini di dalam kelas yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi.⁴ Bermain peran

³ Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajawali Pers.

⁴ Susanto. 2019. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta; Prenada Media Grup.

memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide dunia lain. Dengan cara ini anak-anak dilengkapi dengan cara-cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan memperhidupkan keberagaman masalah-masalah di dalam kelompok atau individu.

Bermain peran merupakan permainan spontan (tanpa naskah). Sumber-sumber pendidikan ini berisi gambaran-gambaran dua tipe utama bermain peran. Kebanyakan bentuk, bermain peran merupakan drama di dalamnya individu-individu pengembangan sikap-sikap yang menggambarkan peran-peran yang diharapkan termasuk situasinya.⁵ Melalui kegiatan Role Playing, pembelajar mencoba mengekspresikan hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya, bekerja sama dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama dapat belajar mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah.

Role Playing adalah teknik yang luar biasa bermanfaat untuk mewujudkan kehidupan nyata di dalam kelas. Bermain peran akan membangkitkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan dan memacu siswa untuk memandang suatu permasalahan dari sudut yang berbeda. Oleh karena siswa dilibatkan sepenuhnya dalam pembelajaran, maka teknik ini mengembangkan dimensi emosi, psikomotor, dan kognisi siswa.⁶ Dalam pelaksanaan Role Playing, siswa dapat berekspresi dengan bebas karena tidak akan dipusingkan dengan satu jawaban tunggal yang benar. Kesalahan yang dilakukan siswa justru akan memicu mereka untuk berani mengambil risiko dan bereksperimen. Kreativitas siswa dapat dilepaskan melalui kegiatan bermain peran. Bermain peran memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk mengungkapkan perasaan-perasaannya yang tak dapat mereka kenali tanpa bercermin kepada orang lain. Penggunaan model pembelajaran Role Playing dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Proses pembelajaran PKN yang diterapkan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Guru sebagai pusat pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar sering kali guru memberikan latihan hafal, mengerjakan LKS, sehingga guru kurang memperhatikan perkembangan sekitar sangat tergantung pada buku paket tidak ada upaya mengembangkan materi. Pengajaran tersebut menyebabkan siswa tidak memahami konsep secara benar dan tidak termotivasi untuk belajar ilmu pengetahuan sosial. Untuk pembelajaran bermain peran siswa seharusnya memiliki pengetahuan mengenai

⁵ Saifuddin. 2014. Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

⁶ Hariyanto. 2012. Pembelajaran Aktif Dan Asesmen. Bandung: Remaja Rosda Karya.

karakter yang diperankan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan penerapan model *role playing*.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan untuk memperbaiki praktik pembelajaran terhadap kegiatan pembelajaran dari permasalahan yang muncul dalam situasi pembelajaran. PTK adalah “Penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar Siswa meningkat”.⁷ Penelitian tindakan kelas (*class room action research*) adalah bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri dengan hasil yang dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan kurikulum, pengembangan sekolah, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya.⁸

Tujuan dari penelitian tindakan kelas adalah mengembangkan keterampilan proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru di kelasnya, bukan bertujuan untuk pencapaian pengetahuan umum dalam bidang pendidikan.⁹ Penelitian tindakan dilakukan bukan karena ada paksaan atau permintaan dari pihak lain, tetapi harus atas dasar sukarela, dengan senang hati, karena menunggu hasil yang diharapkan lebih baik dari hasil yang lalu. Penelitian tindakan bukan menyangkut materi atau topik pokok bahasan itu sendiri, tetapi menyangkut penyajian topik pokok bahasan yang bersangkutan, yaitu strategi, pendekatan, metode atau cara untuk memperoleh hasil melalui sebuah kegiatan penelitian tindakan kelas.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK dengan penerapan model *role playing*. Dengan menerapkan dua siklus tiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi dan sebar angket. Populasinya adalah siswa kelas III SD IT Darussalam. Berikut ini merupakan kriteria keberhasilan penelitian. Kriteria keberhasilan sebagai acuan dalam pencapaian target. Terdapat kriteria keberhasilan yang mencapai KKM 75 lebih dari 75%. Dan Keaktifan siswa lebih dari 75%. Keberhasilan pada penelitian ini adalah tercapainya target keberhasilan yang ditentukan pada akhir siklus. Apabila target yang sudah ditentukan belum tercapai, maka penelitian belum dikatakan berhasil, sehingga penelitian harus lanjut pada siklus berikutnya.

Berikut adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Pertama, teknik wawancara. Kedua, observasi dilakukan peneliti secara langsung di SD IT Darussalam

⁷ Zaenal Aqib. 2014. Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK: Bandung: Yrama Widya

⁸ Iskandar, D., dan Narsim. 2015. Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya. Jawa Tengah: Ihya Media.

⁹ Arikunto Suharsimi. 2017. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.

dengan mengamati proses pembelajaran PKN dengan menerapkan metode role playing. Ketiga, dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data tentang hal-hal yang berhubungan dengan keadaan subjek penelitian secara tertulis atau tercetak sebagai bukti pendukung data yang diperoleh. Dalam penelitian ini analisis data yang dilakukan adalah analisis data dengan tiga tahapan yaitu reduksi data, pemaparan data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model Role Playing Pada Siklus I dan II

Berdasarkan hasil penelitian observasi yang telah dilakukan pada penelitian siklus I memperoleh skor 67,64 % Termasuk dalam kategori sedang baik pertemuan pertama mendapatkan memperoleh rata-rata persentase 66,6 dan pertemuan kedua mendapat kan rata-rata 68,62 % saran yang diberikan observer pada siklus I diantaranya:

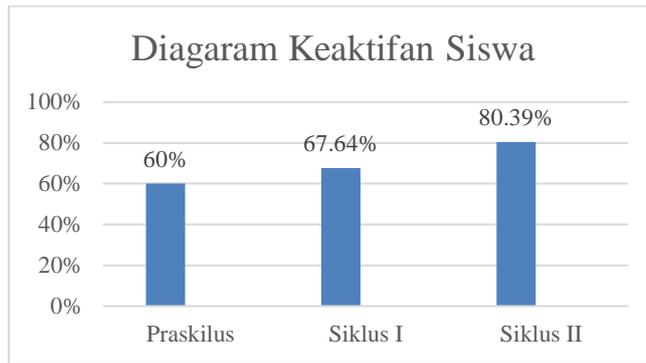
- a) Diharapkan lebih tegas dalam mengkondisikan siswa sebelum pelajaran dimulai
- b) Mengingatkan kepada siswa jangan tergesa-gesa dalam mengerjakan soal
- c) Lebih optimal lagi pada saat menjelaskan materi

Keaktifan siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan dimana skor akhir yang diperoleh 80,39% sudah masuk dalam kategori tinggi. Skor pada Siklus 2 pertemuan pertama 77,45 % dan pertemuan kedua 83,3%. Data diperoleh oleh observer dimana observer ini adalah guru kelas III. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I dan siklus II mengalami kenaikan maka mengalami kenaikan 12,75% maka dinyatakan bahwa keaktifan siswa dengan menggunakan model role playing sangat baik untuk diterapkan.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Observasi

Keterangan	Prasklus	Siklus I	Siklus II
Skor Akhir	60 %	67,64%	80,39%
Persentase Kenaikan Siklus I Ke Siklus II	12,75%		

Berikut ini grafik penerapan penggunaan model role playing dalam mata pelajaran PKN untuk meningkatkan Keaktifan siswa dapat dilihat dibawah ini.



Gambar 1. Diagram Keaktifan Siswa

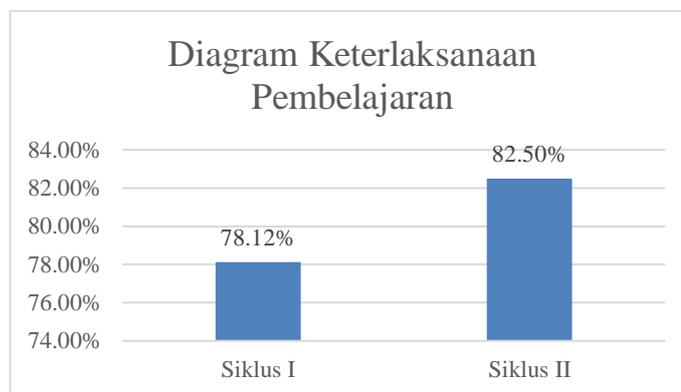
2. Keterlaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil keterlaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan maka pada siklus I mendapat rata-rata 78,12% dengan perolehan pada pertemuan pertama 75% dan pertemuan kedua 81,25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan baik karena sudah mencapai indikator keberhasilan. Sedangkan pada siklus II mendapatkan rata-rata 82,5% dengan rincian pada pertemuan pertama mendapatkan rata-rata 80,5% dan pertemuan kedua mendapatkan rata-rata 84,6%. Berikut merupakan tabel kenaikan keterlaksanaan pembelajaran.

Tabel 2. Peningkatan Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata siklus I dan II	78,12 %	82,5 %
Persentase Kenaikan Siklus I dan II %	4,38%	

Berikut merupakan grafik tentang keterlaksanaan pembelajaran



Gambar 2. Diagram Keterlaksanaan Pembelajaran

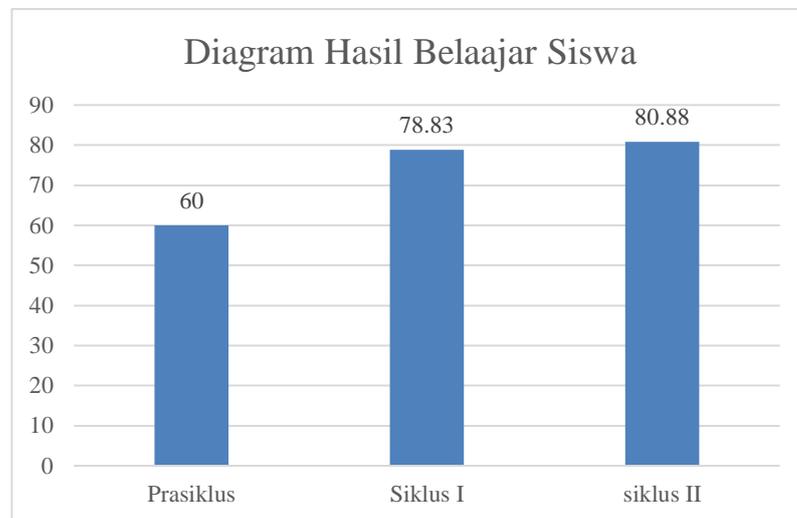
3. Hasil Nilai Siswa

Berdasarkan hasil nilai siswa kelas III SD IT Darussalam bahwa pada pra siklus mendapatkan rata-rata 60 lalu siklus I rata-rata 70,83 sedangkan pada siklus II mendapatkan rata-rata 80,88 berikut merupakan tabel tentang kenaikan hasil pembelajaran.

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	60	70,83	80,88
Kenaikan dari Siklus I Ke Siklus II	10,5%		

Berikut merupakan diagram tentang hasil belajar siswa



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Siswa

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dengan menggunakan model role playing mendapatkan rata-rata pada pra siklus mendapatkan rata-rata 60% lalu siklus I 67,64% dan Siklus II 80,39% maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model role playing dapat meningkatkan keaktifan siswa. Berdasarkan hasil belajar siswa dengan penerapan role playing pada pra siklus dengan rata-rata 60, siklus I 70,83 dan siklus II 80,88 dapat disimpulkan bahwa penerapan model role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zaenal. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya
- Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Iskandar, D., dan Narsim. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Jawa Tengah: Ihya Media.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru (Edisi kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Saifuddin, Anwar. 2014. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Suharsimi, Arikunto. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujana, I. W. C. 2019. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4.1:29-39.
- Susanto. 2019. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta; Prenada Media Grup.