



PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN PPKn PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

¹Dwi Putri Lestari

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura
Email: pdwi38478@gmail.com¹

Abstract: *This classroom action research aims to determine the effect of the role playing method in improving the learning outcomes of third grade students on PPKn content on the subject of unity in diversity in theme 5 subtheme 2 at SDN Socah 03. This research uses the Kemmis and McTaggart model design which combines the action component with observation. The results of the classroom action research at the pre-cycle stage showed that only 19.3% of students who completed the KKM scores, while 80.7% had not completed the KKM scores. However, in cycle I with the use of the role playing method, 30% of students succeeded in achieving the KKM score, while 70% had not completed the KKM score. After improvements were made in cycle II, the learning outcomes obtained increased to 100%. The conclusion from this study is that the use of the role playing method can improve the learning outcomes of class III students in PPKn content.*

Keywords: *Role Playing Method; Learning Outcome; Larnes*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III pada muatan PPKn tentang materi sikap bersatu dalam keberagaman pada tema 5 subtema 2 di SDN Socah 03. Desain penelitian ini ialah model Kemmis dan McTaggart yang menyatukan komponen tindakan dengan pengamatan. Hasil dari penelitian tindakan kelas pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa peserta didik yang menuntaskan nilai KKM hanya 19,3%, sedangkan 80,7% belum menuntaskan nilai KKM. Namun, pada siklus I dengan penggunaan metode *role playing*, 30% peserta didik berhasil mencapai nilai KKM, sementara 70% nya belum menuntaskan nilai KKM. Sedangkan pada siklus II, hasil belajar yang diperoleh meningkat menjadi 100% karena telah dilakukan perbaikan. Kesimpulan dari penelitian ini ialah metode *role playing* dapat membuat hasil belajar peserta didik kelas III pada muatan PPKn meningkat.

Kata Kunci: Metode Role Playing; Hasil Belajar; Peserta Didik



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang penting dan berpengaruh bagi pembangunan nasional suatu negara. Namun, pada kenyataannya pendidikan di Indonesia memiliki kualitas yang rendah karena beberapa sebab seperti sarana fisik yang dimiliki sekolah kurang memadai dan dibuktikan oleh data Balitbang Depdiknas (2003) yang menyatakan pada tingkat SD terdapat 146.052 lembaga dengan total ruang kelas sebanyak 865.258 yang menampung 25.918.898 peserta didik. Dari banyaknya ruang kelas tersebut hanya 42,12% atau sebanyak 364.440 yang memiliki kondisi baik, sedangkan yang memiliki kondisi rusak ringan sebanyak 34,62% atau 299.581 dan sisanya sebanyak 23,26% atau 201.237 ruangan memiliki kondisi yang sudah rusak parah. Selain itu, kualitas dari pendidikan di Indonesia yang tergolong rendah juga disebabkan oleh rendahnya kualitas yang dimiliki seorang pendidik, terutama pada pendidik yang sudah berusia lanjut.

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia juga dapat terlihat dari nilai-nilai ulangan harian (UH) yang didapat peserta didik tergolong masih rendah. Salah satunya seperti pada peserta didik kelas III di SDN Socah 03 yang mendapatkan nilai ulangan harian 0 sebanyak 16 atau 61,5% pada muatan PPKn tentang "Sikap Bersatu dalam Keberagaman" di tema 5 Subtema 2. Sedangkan sisanya mendapat nilai 40, 60, dan 70 sebesar 7,7% atau dua anak. Kemudian satu peserta didik mendapat nilai 30 atau sebesar 3,8% dan nilai 100 hanya sebesar 11,6% atau tiga dari jumlah total sebanyak 26 peserta didik. Hasil rekap nilai yang didapat oleh peserta didik memperlihatkan bahwa masih banyak yang belum dapat menuntaskan nilai KKM senilai 70. Dilihat dari data yang telah didapatkan, peserta didik yang dapat menuntaskan nilai KKM hanya sebanyak 19,3% atau sebanyak 5 orang, sedangkan 80,7% lainnya atau sebanyak 21 anak belum dapat menuntaskan nilai KKM. Perbandingan keduanya sangat besar, padahal materi sikap bersatu dalam keberagaman merupakan salah satu dari banyaknya materi yang penting untuk peserta didik pahami karena negara Indonesia memiliki budaya yang beraneka ragam dan tentunya juga berbeda-beda mulai dari Sabang hingga Merauke, sehingga sebagai seorang masyarakat sudah sepatutnya untuk memahami dan memiliki sikap yang dapat menjaga kesatuan bangsa.

Berdasarkan observasi pada 24 Februari 2023, pendidik di SDN Socah 03 pada saat pembelajaran menggunakan metode-metode yang sudah umum seperti ceramah dan diskusi dalam menyampaikan materi sikap bersatu dalam keberagaman. Namun, saat pendidik sedang memberi penjelasan terkait materi pembelajaran, peserta didik cenderung tidak mendengarkan dan memperhatikan apa yang dijelaskan dan justru bermain dengan temannya. Sedangkan, saat pendidik menerapkan metode diskusi, beberapa peserta didik masih pasif atau kurang terlibat aktif selama pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, pendidik perlu mengganti metode mengajar yang lain agar peserta didik dapat tertarik dan memusatkan seluruh perhatiannya. Salah satu metode yang di rasa tepat adalah metode *role playing* yang atau metode bermain peran, hal ini disebabkan oleh karakteristik beberapa peserta didik kelas III masih suka bermain-main dan mudah bosan jika hanya diam di tempat tanpa melakukan gerak apapun.

Metode merupakan cara pendidik untuk menyampaikan materi selama proses mengajar. Metode juga merupakan suatu upaya untuk menerapkan rencana kegiatan pembelajaran yang sudah disusun guna mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan metode *role playing* adalah metode yang memberi peserta didik kesempatan untuk memainkan suatu peran agar ia merasa seolah-olah dalam keadaan yang sesungguhnya serta dapat mengembangkan imajinasinya. Jadi, metode ini adalah suatu metode pengajaran dengan mengajak peserta didik ikut berpartisipasi untuk memainkan peran dalam suatu situasi sehingga mereka merasa seolah-olah berada di dalam situasi tersebut. Penggunaan metode ini melibatkan peserta didik secara langsung, sehingga membuat materi yang diajarkan masuk ke dalam *longterm memory* (ingatan jangka panjang) sebab mereka memiliki gambaran yang nyata tentang kejadian tersebut, bukan hanya

sekedar bayangan atau gambaran dalam angan. Penggunaan metode ini diharapkan bisa membuat peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran dan dapat membuat hasil belajar mereka meningkat pada tema 5 subtema 2 muatan PPKn kelas III SDN Socah 03 tentang sikap bersatu dalam keberagaman. Hasil belajar sendiri mencakup perubahan dalam beberapa aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang berfokus pada proses pembelajaran peserta didik (Sujana, 2011).

Penelitian oleh Abang Tri, dkk (2014) yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar dengan Metode *Role Playing* Siswa Kelas X IPA” menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik di siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 52 atau sebesar 42,42% menjadi 66,57 dengan presentase 78,78% pada siklus II. Penelitian selanjutnya oleh Sumarno (2013) yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKN pada Siswa Kelas VI SD Negeri 01 Kedungjeruk Mojogedang Karanganyar Tahun 2012/2013” juga menunjukkan terdapat peningkatan motivasi peserta didik yang awalnya 57% pada siklus I kemudian pada siklus II menjadi 84%. Demikian pula, hasil belajar peserta didik meningkat dari nilai rata-rata 72,78 pada siklus I dan pada siklus II menjadi 82,33. Kemudian ada juga penelitian yang dilakukan Ulfaira, dkk (2014) yang berjudul “Meningkatkan Aktivitas Belajar pada Siswa Kelas III di SD Inpres Marantale dalam Pembelajaran PKN melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*” yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik yang awalnya 67,8% pada siklus I menjadi 92,8% pada siklus II. Sementara itu, aktivitas pendidik meningkat yang awalnya 68,7% pada siklus I menjadi 93,7% pada siklus II.

Penggunaan metode *role playing* perlu diuji keefektifannya untuk mengetahui apakah benar dapat membuat hasil belajar meningkat atau tidak, oleh karena itu diperlukan adanya penelitian tindakan kelas untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian yang dilakukan dengan bantuan teman sejawat adalah penelitian tindakan kelas yang mana dilakukan di SDN Socah 03, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur sebanyak tiga kali dengan tahap pra-siklus, kemudian siklus I, dan dilanjutkan siklus II yang diawali dengan *planning* (perencanaan) -> *acting* (pelaksanaan tindakan) dan *observing* (pengamatan) -> *reflectin* (refleksi) selama dua minggu. Subjek pada penelitian ini adalah 26 peserta didik dengan 13 laki-laki dan 13 perempuan yang terdapat di kelas III SDN Socah 03. Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan ini yaitu observasi, tes, dan wawancara dengan menggunakan instrument berupa lembar observasi, lembar hasil tes pemahaman konsep peserta didik, LKPD, dan alat perekam audio visual. Kemudian, data tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data hasil belajar dan analisis ketuntasan belajar untuk memastikan apakah nilai peserta didik kelas III meningkat setelah belajar menggunakan metode *role playing*. Cara untuk menganalisis nilai rata-ratanya dengan rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan \bar{X} : nilai rata-rata peserta didik

$\sum X$: total semua nilai peserta didik

$\sum N$: total semua peserta didik

Sedangkan untuk menganalisis dapat dengan menghitung presentase ketuntasan nilai peserta didik yang di atas KKM menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum \text{jumlah peserta didik yang tuntas KKM}}{\sum \text{jumlah semu peserta didik}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian yang pertama adalah tahap pra siklus pada 24 Februari 2023 untuk melakukan wawancara kepada pendidik kelas III guna mengetahui permasalahan yang ada di kelas. Dari hasil wawancara didapat informasi yang mana pendidik hanya menerapkan metode caramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok selama proses pembelajaran. Jadi materi pembelajaran disampaikan dengan cara pendidik yang menjelaskan semuanya dan kemudian peserta didik diberi soal evaluasi, atau melakukan diskusi kelompok setelah pendidik menjelaskan materi. Selain itu, ketika melakukan wawancara perihal hasil belajar, pendidik memperlihatkan bahwa hasil belajar peserta didik tergolong rendah terutama pada muatan PPKn. Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh, maka diketahui nilai rata-rata 26 peserta didik ialah 25,8. Sedangkan, nilai KKM (Ketuntasan Kriteria Minimum) yang ditetapkan ialah 70. Namun, peserta didik yang dapat menuntaskan nilai KKM hanya sebanyak 19,3% atau sebanyak 5 orang, sedangkan 80,7% lainnya atau sebanyak 21 anak belum dapat menuntaskan nilai KKM.

Siklus I dilaksanakan dengan satu tindakan pada Sabtu, 04 Maret 2023 selama 2 kali pertemuan (2×35 menit). Adapun langkah-langkahnya yaitu, tahap perencanaan (*planning*) dengan membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan metode *role playing* tentang materi bersatu dalam keberagaman, menyiapkan naskah drama, menyiapkan lembar kerja peserta didik, menyiapkan alat evaluasi, dan menyiapkan lembar observasi peserta didik serta lembar observasi pendidik. Selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan (*acting*) yaitu melaksanakan tindakan dengan mengawali proses kegiatan pembelajaran seperti mengucapkan salam saat memasuki kelas, menyapa peserta didik, mengarahkan berdoa sesuai agamanya masing-masing, mengecek atau mengabsen kehadiran peserta didik, menanyakan kesiapan belajar, mengulas materi sebelumnya serta memperkenalkan materi baru yang akan mereka pelajari, dan menyampaikan tujuan pembelajaran, melaksanakan inti dari pembelajaran dengan metode *role playing* dimulai peserta didik membaca buku tentang materi sikap bersatu dalam keberagaman, menjelaskan materi yang akan dipelajari, mengenalkan apa itu metode *role playing*, membagi semua peserta didik menjadi lima kelompok, mengajak mereka untuk bermain peran dengan salah satu kelompok menampilkan drama di depan sedangkan kelompok lain menjadi pengamat, memberi soal evaluasi dan penguatan di akhir pembelajaran serta menyampaikan kegiatan pembelajaran selanjutnya. Sedangkan pada tahap pengamatan (*observing*) yang dilaksanakan bersamaan saat melakukan pelaksanaan tindakan. Peneliti mengobservasi bagaimana tahapan pembelajaran yang berlangsung oleh teman sejawat dan bagaimana reaksi peserta didik saat pembelajaran dengan metode *role playing*. Ternyata peserta didik menunjukkan antusiasme belajar yang tinggi saat menggunakan metode tersebut karena mereka dapat memainkan peran. Selain itu, kemampuan pemahaman konsep peserta didik juga diamati dengan melihat hasil nilai dari soal evaluasi. Kemudian tahap refleksi (*reflecting*) yang dilaksanakan ketika proses kegiatan pembelajaran sudah berlangsung, yaitu dengan membandingkan hasil pengamatan dengan keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan atau tujuan dari penggunaan metode *role playing*. Hasil pengamatan yang diperoleh yaitu peserta didik sangat antusias mengikuti pembelajaran dan hasil belajar yang mereka dapatkan juga mengalami peningkatan. Namun saat menggunakan metode *role playing* pendidik mengalami kesulitan dalam mengontrol kondisi kelas yang semakin ramai karena peserta didik terlalu aktif dan ingin segera pulang. Selain itu, peserta didik juga belum terbiasa dan masih asing dengan metode *role playing* sehingga mereka belum bisa memainkan peran dengan sempurna.

Penelitian tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan dengan satu tindakan pada Jum'at, 17 Maret 2023 selama 2 kali pertemuan (2×35 menit) dengan tahapan yang sama pada siklus I. Namun, perbedaannya terletak pada nilai yang didapat karena terdapat perbaikan yaitu di

waktu pelaksanaan dan pemberian pelatihan sebelum melakukan pementasan atau sebelum bermain peran. Adapun kekurangan pada siklus I yaitu pendidik masih kesulitan untuk mengelola kondisi kelas karena sudah mendekati waktu pulang. Selain itu, saat maju untuk memainkan peran, peserta didik membaca teks drama saja dan tidak memperagakan peran sesuai dengan tokoh yang diperankan. Hal itu disebabkan oleh pendidik yang kurang memberi penjelasan tentang aturan dan tata cara bermain peran serta waktu untuk latihan terlalu sedikit. Selain itu, peserta didik juga masih malu-malu untuk menunjukkan ekspresi sesuai dengan tokoh yang diperankan.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaan tindakan yang ditemui pada siklus I, maka pendidik yang merupakan teman sejawat dan peneliti yang sebagai observer merencanakan pelaksanaan siklus II sebagai langkah perbaikan. Pelaksanaan siklus II ini dilakukan saat pagi sebelum istirahat berlangsung, jadi peserta didik tidak ramai meminta untuk pulang. Selain itu, mereka juga sudah mulai bisa memainkan peran sesuai dengan tokoh saat melakukan pertunjukkan. Namun, peserta didik masih sedikit ramai sehingga pendidik juga masih sedikit kesulitan untuk mengontrol kondisi ruang kelas.

Data hasil belajar peserta didik diukur melalui evaluasi menggunakan lembar tes pengetahuan konsep. Pada tahap pra siklus, hasil belajar yang diperoleh peserta didik dilihat dari rekapitulasi nilai ulangan harian pada tema 5. Rata-rata nilai yang diperoleh pada tahap pra siklus sebesar 25,77 yang menunjukkan bahwa masih sangat jauh dari nilai KKM yaitu 70. Dari 26 peserta didik yang mengikuti proses belajar menggunakan metode ceramah oleh pendidik ini hanya menunjukkan 5 peserta didik yang berhasil menuntaskan nilai KKM, sedangkan sisanya belum mampu menuntaskan nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah. Pada penerapan siklus I, peserta didik mengalami peningkatan nilai hasil belajar sebesar 35,38 sehingga menjadi 61,15. Dari 26 peserta didik masih ada 18 anak belum dapat mencapai KKM, sedangkan 8 lainnya sudah bisa mencapai KKM. Siklus I menunjukkan bahwa metode ini membuat hasil belajar peserta didik meningkat karena 30% peserta didik kelas III sudah dapat mencapai KKM. Namun perlu dilakukan siklus II karena belum bisa mencapai kriteria keberhasilan yang sudah peneliti tetapkan. Adapun tabel peningkatan hasil belajar mulai tahap pra siklus hingga siklus II yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Kategori	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	25,77	61,15	81,15
Presentasi Ketuntasan	19,23%	30,77%	100%

Penerapan siklus II, hasil belajar yang didapat peserta didik mengalami peningkatan sebesar 20 sehingga menjadi 81,15. Dari 26 peserta didik semuanya sudah bisa mencapai KKM, walaupun beberapa peserta didik mendapat nilai sesuai KKM yaitu 70. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode *role playing* pada muatan PPKn membuat hasil belajar meningkat, karena peserta didik yang dapat menuntaskan nilai KKM sebesar 100%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dapat dikatakan telah berhasil sebab sudah mencapai kriteria keberhasilan.

KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat membuat hasil belajar peserta didik kelas III di SDN Socah 03 pada muatan PPKn mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik selama proses mengajar dengan metode *role playing* yang mengajak peserta didik belajar memperoleh pemahaman konsep melalui sebuah pertunjukkan dan diskusi kelompok terkait hikmah dari pertunjukkan yang ditampilkan selalu mengalami peningkatan hingga pada siklus II berhasil

mencapai 100% tuntas atau seluruh peserta didik berhasil mencapai nilai tes pemahaman konsep di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan sebesar 70. Selain itu, peserta didik juga antusias melakukan pembelajaran menggunakan metode *role playing* karena mereka dapat belajar sambil bermain.

Rekomendasi dari peneliti apabila pendidik akan menggunakan metode *role playing* dalam proses belajar mengajar adalah harus memiliki kesiapan yang matang terutama dalam mengelola kelas agar tidak gaduh atau ramai, menyiapkan tenaga yang besar karena mengajari peserta didik untuk bisa memainkan peran dengan sempurna, pendidik harus menyesuaikan metode dengan materi pembelajaran, serta memperhatikan karakteristik dan gaya belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar mengajar*. Bandung; Pustaka Setia.
- Hermawati, R. (2012). *Peningkatan Hasil Belajar Pkn Aspek Kognitif Menggunakan Model Team Games Tournament (Tgt) Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3).
- Irwan, I., Samritin, S., Riniati, W. O., Acoci, A., Agus, J., Mansur, M., ... & Sabiran, A. (2022). Penguatan Nilai Karakter Siswa Melalui Tari Pendet Di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 3(1), 103-109.
- Junaedi. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta; LAPIS-PGMI.
- Khairunnisa, E. (2019). *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Materi Kerja Sama dan Tolong Menolong Kelas II SDN-1 Pahandut Palangka Raya*. *Ayan*, 8(5), 55.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*.
- Mustaqimah. (2016). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing dengan Menggunakan Media Gambar IPS Materi Peran dan Kedudukan Anggota Keluarga Kelas II Semester II MI Darul Ulum Ngaliyan Semarang Tahun Pelajaran 2015/2016*.
- Nugroho, I, A & Ngaenah. (2012). *Penggunaan Struktur Pembelajaran Seqip Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri Panembahan Yogyakarta: Didaktika*. *Jurnal Ilmu Pembelajaran Ke-SD-an*. 243-245
- Rahim, A., & Yusnan, M. (2022). PENGARUH KEMANDIRIAN DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL IKHLAS UWEMAGARI KABUPATEN BUTON SELATAN. *JURNAL PENDIDIKAN ROKANIA*, 7(1), 103-113.
- Sagala, S. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. CV. Alfabeta.
- Sucahyono, M. (2016). *Hakekat Pembelajaran PPKn*. [http://repositori.kemdikbud.go.id/1034/1/Gabung Rekon SD awal kk G.ok.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/1034/1/Gabung_Rekon_SD_awal_kk_G.ok.pdf)
- Sujana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumarno. (2013). *PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PKN PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 01 KEDUNGJERUK MOJOGEDANG KARANGANYAR TAHUN 2012/2013*.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Tri, Abang; Enawati, Eny; Lestari, I. (2014). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DENGAN METODE ROLE PLAYING SISWA KELAS X IPA*. 1–14.

- Ulfaira, Jamaludin, Septiwiharti. (n.d.). Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Siswa Kelas III di SD Inpres Marantale Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing. *Kreatif Tadulako Online*, 3(3), 125–142.
- Uno, H. B. (2011). *Model Pembelajaran*. Jakarta; PT. Bumi Aksara.
- Yulawati, L. (2018). Penggunaan Metode Role Play Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri Widarasari. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*.