

# Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas IV

Oleh:

Nadiyah Puspita Sari

Dosen Pembimbing

Feri Tirtoni, M.Pd

Progam Studi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juli, 2023

# Latar Belakang

Bermain peran (role play) adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat mereka senang belajar. Metode pembelajaran ini juga memiliki nilai tambah, yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan dalam bekerja sama hingga berhasil, sehingga akan menimbulkan kesan.

# Rumusan Masalah & Tujuan Penelitian

## **Rumusan Masalah :**

adakah Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas IV?

## **Tujuan Penelitian :**

Tujuan yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role Playing Siswa Kelas IV

# Landasan Teori

Role Playing adalah suatu model pengusaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.

# Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti prinsip dasar yang dikemukakan oleh Kemmis & Taggart. Secara garis besar rancangan Kemmis & Taggart (1988:11) terdiri dari tahap-tahap: perencanaan (planning), tindakan (acting) dan pengamatan (observe), dan refleksi (reflect). Tahapan-tahapan tersebut diikuti dengan perencanaan ulang jika diperlukan sampai tujuan penelitian tercapai. Alur penelitian tindakan kelas ini digambarkan dalam bentuk spiral seperti berikut ini:

# Rancangan Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti prinsip dasar yang dikemukakan oleh Kemmis & Taggart. Secara garis besar rancangan Kemmis & Taggart (1988:11) terdiri dari tahap-tahap: perencanaan (planning), tindakan (acting) dan pengamatan (observe), dan refleksi (reflect). Tahapan-tahapan tersebut diikuti dengan perencanaan ulang jika diperlukan sampai tujuan penelitian tercapai.

# Teknik Pengumpulan Data & Instrumen Penelitian

Teknik Pengumpulan data menggunakan Observasi dan Wawancara.

Instrumen Penelitian : yaitu Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau sering disebut dengan classroom action research. Dalam penelitian tindakan kelas terdapat empat aspek penting yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

# Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Kepadangan 1 semester 2 mata pelajaran PKn dengan muatan mempraktikkan sikap kerja jujur, disiplin dan ceria dalam kehidupan sehari-hari pada tahun ajaran 2016/2017. Pelaksanaan tindakan peneliti bekerjasama dengan guru kelas IV sekolah tersebut, diketahui bahwa peneliti bertindak sebagai pengamat sedangkan guru kelas bertindak sebagai pelaksana. Langkah-langkah pembelajaran dari setiap tindakan disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran dengan cara bermain peran.

Dalam proses pelaksanaan tindakan dibagi menjadi 2 siklus dengan siklus I 2 pertemuan dan siklus II 1 pertemuan karena siklus 2 merupakan perbaikan dari kekurangan yang ada pada siklus I.

## Siklus 1

pada Siklus I juga belum dilakukan secara maksimal. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru kelas IV, penyebab belum terlaksananya penggunaan metode bermain peran pada siklus I adalah siswa belum memahami dengan baik tentang permainan peran dan kurangnya bimbingan. arahan guru saat siswa bermain peran. Guru sebelum memulai pembelajaran bermain peran, guru harus mampu menanamkan konsep bermain peran dengan baik, sehingga siswa memahami apa yang akan dilakukannya. Dan guru memberikan pengarahan dan bimbingan yang baik karena role play ini merupakan sesuatu yang baru bagi siswa.

# Pembahasan

Derajat ketuntasan belajar untuk masing-masing indikator yang teridentifikasi dalam kompetensi inti berkisar antara 0 sampai dengan 100%. Kriteria finishing yang ideal untuk setiap stat adalah 75%. Berdasarkan hasil penilaian ketuntasan mahasiswa sebesar 66% berarti masih dibawah kriteria yang diharapkan. Berdasarkan komentar yang diperoleh pada siklus pertama, direncanakan untuk melaksanakan siklus kedua dengan tujuan agar mereka lebih tertarik belajar dan mampu bermain peran lebih baik dari sebelumnya. Metode bermain peran bertujuan untuk mengembangkan aspek emosional dan psikomotor siswa agar dapat belajar secara positif dan bahagia. Oleh karena itu peneliti melanjutkan pada siklus II untuk mencapai tujuan yang diharapkan dengan menggunakan role play dalam pembelajaran.

## Siklus 2

Perencanaan pada siklus II dilakukan dengan benar. Terlaksananya pembelajaran yang sistematis dan terencana agar pembelajaran bermain peran pada siklus II berlangsung dengan benar. Dengan menggunakan metode role play ini, nampaknya siswa lebih aktif dan antusias dalam belajar. Apalagi ketika siswa diajak bermain peran, banyak siswa yang sangat antusias mengikuti kegiatan bermain peran. Terlihat bahwa siswa lebih antusias karena belajar dianggap menyenangkan. Siswa terlibat langsung dalam pembelajaran untuk mendorong keberanian dan aktivisme siswa. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran PKn tidak hanya dilakukan dengan metode presentasi saja, tetapi juga dapat menggunakan metode lain yang berpengaruh dalam mengembangkan aspek emosional dan psikomotorik siswa, salah satunya yaitu metode role play.

# Pembahasan

Dengan bermain peran, guru dapat membimbing dan mengarahkan siswa, Sebelum bermain peran, guru menjelaskan kepada siswa tentang bermain peran dan dapat membimbing siswa dengan baik. Pada tahap melakukan diskusi sederhana, guru menciptakan banyak kesempatan bagi siswa melakukan pertanyaan dengan cara yang mendorong siswa untuk mengungkapkan pendapatnya atau mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari guru. Ditambah lagi dengan adanya keinginan siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan mengharumkan nama diri dalam bermain peran, berarti mereka telah mendemonstrasikan adanya keterampilan mengolah emosi dan pembelajaran Psikomotor agar siswa dapat memahami pembelajaran PKn yang sebenarnya. Bagi siswa yang mengikuti role playing, guru memberikan reward berupa reward kepada siswa agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti role playing.

# Kesimpulan

Berdasarkan data, temuan penelitian, dan pembahasan Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas IV dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Bentuk kegiatan dibuat dari penelitian/pendahuluan dan konsisten dengan tahapan pembelajaran metode role-playing. Selain itu juga direncanakan bahan dan alat sesuai dengan materi agar siswa termotivasi untuk belajar. Sehingga pembelajaran PKN dengan Metode Role-Playing merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga dapat mengembangkan kesejahteraan emosional dan psikologis dan siswa mendapatkan pembelajaran serta pengalaman baru yang dimana pembelajaran tidak menggunakan metode ceramah saja dan masih banyak metode metode yang bisa digunakan oleh guru untuk pembelajaran.

# Refrensi

- [1] Ahmadi, Abu. (2005). Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK. Bandung: Pustaka Setia.
- [2] Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- [3] Ananda, R. (2014). ANALISIS IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN: Studi Kasus di Kelas IV SD Islam Ibnu Sina Kabupaten Bandung dan Kelas III SD Laboratorium UPI Cibiru. Universitas Pendidikan Indonesia.
- [4] Ananda, R. (2017). PENERAPAN PENDEKATAN PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SD. *JURNAL SEKOLAH*, 1(2), 66–75.
- [5] Fadhilaturrahmi, F. (2017a). Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan komunikasi Matematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 109–118. <https://doi.org/10.17509/EH.V9I2.7078>.
- [6] Fadhilaturrahmi, F. (2017b). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jaring- jaring Balok dan Kubus dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Siswa Kelas IV SDN 005 Air Tawar Barat. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–9.
- [7] Ananda, R. (2018). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 1-12. doi:10.31004/basicedu.v1i2.9

# Refrensi

- [8] Arikunto, Suharsimi. dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [9] BSNP. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- [10] Chapin, J.R. and Messick, R.G. (1989). *Elementary Social Studies: A Practical Guide*. New York: Longman.
- [11] Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- [12] Hamalik, Oemar. (2003). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- [13] Kunandar. (2008). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [14] Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbud.
- [15] Sudjana, Nana.(2003). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algesindo

