

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN PKN DI KELAS IV SD N. 2 TATAARAN**

Jesika Siagian, Harol R. Lumapow, Yulmi H. Mottoh

Universitas Negeri Manado

e-mail:

jesikasiagian22@gmail.com, haroldlumapow@unima.ac.id, yulmimottoh@unima.ac.id

ABSTRAK

Adapun Tujuan Penelitian yaitu Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas IV SD Negeri 2. Tataaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengacu pada desain penelitian yang dikemukakan Kemmis dan Mc Taggart, dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Data yang diperoleh dianalisis dengan perhitungan persentase dan rata-rata hasil belajar siswa. Setiap siswa dikatakan tuntas (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban yang benar 0 dan satu kelas dikatakan tuntas belajar (ketuntasan klasikal) jika dalam satu kelas terdapat 85% yang telah tuntas belajarnya. Dari kedua siklus yang telah dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran PKN diperoleh hasil yang berbeda di mana pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 61.54%, pada siklus II hasil belajar siswa mencapai indikator keberhasilan baik yaitu mencapai 91.15%. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN di kelas IV SD Negeri 2. Tataaran.

Kata kunci: Model *Role Playing*, Hasil Belajar, PKN



PENDAHULUAN

Dalam perspektif ke-Indonesian pengertian, fungsi dan tujuan pendidikan terumuskan pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 dan 3 yaitu: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran umum yang ada di Sekolah Dasar (SD). Dalam lampiran Permendiknas No 22 tahun 2006 dikemukakan bahwa mata pelajaran PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang cerdas dan terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Dalam proses kegiatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) menuntut terwujudnya pengalaman yang bersifat utuh memuat belajar kognitif, belajar nilai sikap serta belajar perilaku.

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar PKn siswa rendah yaitu faktor internal dan eksternal dari siswa. Faktor internal antara lain: motivasi belajar, intelegensi, kebiasaan dan rasa percaya diri. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar siswa, seperti; guru sebagai Pembina kegiatan belajar, strategi pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum dan lingkungan (Mottoh, Y. H. 2021). Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di antaranya adalah dengan perbaikan kurikulum, perbaikan sistem pengajaran, peningkatan kualitas guru, serta sarana dan prasarana sekolah. Dari berbagai upaya tersebut guru menjadi figur yang penting bagi tercapainya tujuan pendidikan.

Kegiatan guru dalam proses belajar mengajar sangat berperan. Menurut Zein, M. (2016) Guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggung jawab dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik, orang yang disebut guru adalah orang yang memiliki kemampuan merancang. Selain itu Buchari, A. (2018) juga mengungkapkan bahwa keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar akan ditentukan oleh sejauh mana pemahaman guru terhadap kurikulum dan kemampuan dalam mengimplementasikan rencana yang dibuat. Banyak hal yang

ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut di antaranya adalah menciptakan suasana belajar yang aktif, penggunaan strategi, metode, serta mengetahui kebiasaan, kesenangan belajar siswa agar siswa bergairah dan berkembang sepenuhnya dalam proses pembelajaran.

Permasalahan terkait dengan pendidikan dan pembelajaran hampir tak pernah berakhir seiring dengan perkembangan peradaban manusia. Kemajuan teknologi yang pesat menuntut suatu perubahan yang besar dalam sistem pendidikan nasional. Pendidikan dan pembelajaran yang selama ini berjalan merupakan warisan dari sistem pendidikan lama yang isinya adalah menghafal fakta-fakta tanpa arti Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya saja. Selama ini sebagian besar siswa di SD berkeluh kesah dalam proses pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan materi tanpa membekali siswa dalam memberanikan diri untuk mengajukan pertanyaan, memberikan pendapat, tampil didepan kelas atau dengan kata lain guru tidak memiliki kreatifitas untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri anak didik. Hal ini berkaitan dengan siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Seperti halnya dalam pembelajaran PKN di Kelas IV SD N. 2 Tataaran, hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa sebagian guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang monoton dan membosankan. Masalah dalam pembelajaran PKN di kelas IV SD N. 2 Tataaran adalah penggunaan model pembelajaran yang hanyalah memberikan kemampuan untuk menghafal, bukan untuk berfikir secara kritis dan kreatif. Guru mengajar lebih banyak mengejar target yang berorientasi pada nilai ujian akhir, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dan juga pola mengajar pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar (SD), kebanyakan masih menggunakan model konvensional, seperti ceramah yang lebih banyak memberikan informasi secara lisan tentang materi pelajaran. Hal ini kurang merangsang siswa terlibat secara aktif dan mengeluarkan ide-ide dalam pelajaran, namun guru yang aktif sedangkan siswa pasif, siswa kurang di libatkan dalam bekerja sama dengan teman sekelasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana yang telah dirumuskan oleh guru, dan dalam proses belajar mengajar guru hanya menugaskan siswa untuk CBSH (catat buku sampai habis), serta menghafalkan materi yang telah di catat oleh siswa. Sehingga hal ini

mengakibatkan suasana kelas yang kurang kondusif dan hasil belajar siswa kurang.

Berdasarkan hasil observasi awal dari penulis, di dapati ada sebagian besar siswa yang tidak mencapai KKM khususnya Mapel PKn di kelas IV SD N. 2 Tataaran dimana dari 26 orang siswa hanya 10 orang yang mencapai KKM (70%), akibat dari guru yang masih kurang memahami keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif.

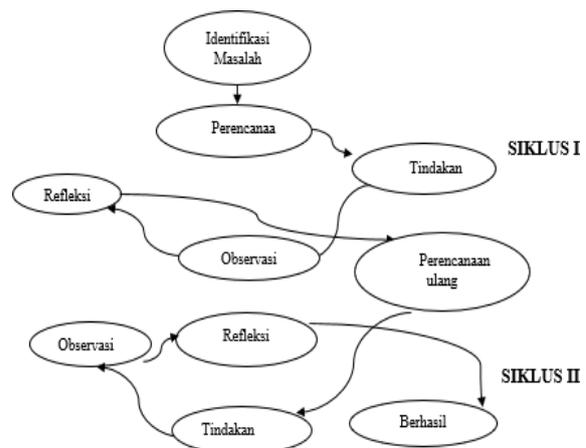
Oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut maka penulis akan mencoba mengatasi permasalahan di atas dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran (*Role playing*). Model Pembelajaran Bermain Peran atau *role playing* berarti memainkan suatu peran tertentu sehingga yang bermain tersebut mampu (berbicara dan bertindak) seperti peran yang dimainkan (Basri, H. 2017). Tujuan dari Penggunaan model pembelajaran bermain peran ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karenapenggunaan model bermain peran ini sangat cocok untuk pembelajaran PKn, karena sesuai dengan target dan harapan mata pelajaran tersebut, yaitu berupa pengembangan berbagai potensi siswa seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui model inilah siswa tidak akan mengalami kejenuhan dankebosanan.

Berdasarkan uraian diatas penulis berkeinginan mencari solusi terbaik untuk mengatasi masalah tersebut dengan mengambil judul: “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn di Kls IV SD N. 2 Tataaran”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc.Taggart (Aqib Zainal, 2018) dan dilaksanakan dalam dua siklus, masing- masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu : perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Gambar 1. Alur penelitian Tindakan kelas menurut Kemmis & Mc. Taggart(AqibZainal,2018).



Penelitian dilaksanakan di SD N. 2. Tataaran untuk mata pelajaran PKn dengan

materi Struktur Organisasi Desa dan Pemerintahan Kecamatan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N. 2 Tataaran dengan jumlah siswa 26 orang.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Setelah semua data terkumpul dilanjutkan dengan menganalisis data. Analisis data dilakukan pada setiap akhir tindakan pada setiap siklus. Data yang diperoleh dari tes dianalisis dengan perhitungan presentasi hasil belajar yang dicapai siswa. Penentuan ketuntasan hasil belajar berdasarkan penilaian acuan patokan, yaitu sejauh mana kemampuanyang ditargetkan dapat dikuasai siswa dengan cara menghitung proporsi jumlah siswa yang menjawab benar dibagi dengan jumlah siswa seluruhnya.

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar

T = jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt = jumlah skor total

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa mencapai 70% (Trianto, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Tataaran, dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan melalui dua siklus untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan materi Struktur Organisasi Pemerintahan desa, Kelurahan dan Kecamatan. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, mulai dari pemeriksaan tahap awal hingga siklus kedua diperoleh data sebagai berikut:

Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada tanggal Senin 5 April 2023, dan pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui empat alur atau tahapan penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi masih ragu-ragu saat menjawabnya. Beberapa siswapun masih terlihat ada yang hanya main-main dikelas.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I masih terdapat beberapa kendala, meskipun demikian hal tersebut tidak mengganggu jalannya proses pembelajaran. Adapun kendala dalam pelaksanaan yaitu ketika pembagian kelompok awal siswa masih sulit untuk dikondisikan, siswa masih malu-malu ketika memerankan peran masing-masing dan masih terdapat siswa yang bermain-main di

kelas mengganggu temannya dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Adapun hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I adalah

Tabel 1.
Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama	Bobot Skor					Nilai	Ketuntasan	
		15	15	20	20	30		Ya	Tidak
1	A	15	15	15	15	20	80	√	
2	B	15	15	10	15	20	75	√	
3	C	10	10	10	-	15	45		√
4	D	15	15	15	10	20	75	√	
5	E	10	10	10	-	15	45		√
6	F	15	15	10	10	30	80	√	
7	G	15	15	-	-	20	50		√
8	H	15	15	20	-	30	80	√	
9	I	15	15	10	-	20	60		√
10	J	15	15	15	-	10	55		√
11	K	15	15	15	15	30	90	√	
12	L	15	15	10	-	10	40		√
13	M	15	15	15	15	20	80	√	
14	N	10	10	10	10	15	55		√
15	O	10	10	10	-	15	55	√	√
16	P	15	15	15	15	20	80	√	
17	Q	10	10	10	10	10	50		√
18	R	10	10	10	-	15	45		√
19	S	15	15	15	10	20	75	√	
20	T	10	10	10	-	15	45		√
21	U	10	10	10	10	10	50		√
22	V	15	15	15	10	30	85	√	
23	W	10	10	10	-	10	40		
24	X	10	10	-	-	10	30		√
25	Y	10	10	10	10	15	55	√	
26	Z	15	15	15	15	20	80	√	
Jumlah Skor Yang Diperoleh							1600		

Dari hasil diatas dapat dilihat presentasi pencapaiannya dengan menggunakan rumus menganalisa ketuntasan belajar secara klasikal, sebagai berikut :

Rumus :

$$KB = \frac{1600}{2600} \times 100\%$$

$$KB = 61,54\%$$

Jadi hasil yang didapat pada siklus I, hanya mencapai 61.54 %, sehingga tindakan

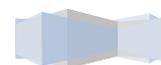
ini akan dilanjutkan pada siklus II, karena belum berhasil

Siklus II

Pada siklus II pada tanggal 12 April 2023, peningkatan hasil belajar siswa pada mata pembelajaran PKn materi Sistem Organisasi Pemerintahan Desa, Kelurahan dan Kecamatan semakin baik. Siswa terlihat semakin aktif dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Saat mengadakan evaluasi siswa terlihat lebih serius saat mengerjakan soal, dan lebih cepat saat menyelesaikannya. Evaluasi hasil belajar peserta didik pada siklus II ini sebagai perbaikan pada siklus sebelumnya yaitu siklus I. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dipakai sebagai standar kelulusan di SD N. 2 Tataaran. Adapun KKM pada pembelajaran PKn ini adalah 70.

Pada siklus II ini nilai evaluasi hasil belajar siswa meningkat bila dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada siklus sebelumnya. Adapun hasil belajar peserta didik pada siklus II ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Siklus II



No	Nama	Bobot Skor					Nilai	Ketuntasan	
		15	15	20	20	30		Ya	Tidak
1	A	15	15	20	20	30	100	√	
2	B	15	15	20	20	30	100	√	
3	C	15	15	20	15	25	90	√	
4	D	15	15	20	20	30	100	√	
5	E	15	15	15	15	20	80	√	
6	F	15	15	20	20	30	100	√	
7	G	15	15	15	15	30	90	√	
8	H	15	15	20	20	30	100	√	
9	I	15	15	20	20	20	90	√	
10	J	15	15	15	15	20	80	√	
11	K	15	15	20	20	30	100	√	
12	L	15	15	20	20	30	100	√	
13	M	15	15	20	20	30	100	√	
14	N	15	15	15	15	25	85	√	
15	O	15	15	15	15	25	85	√	
16	P	15	15	20	20	30	100	√	
17	Q	15	15	15	15	25	85	√	
18	R	15	15	15	15	25	85	√	
19	S	15	15	20	20	30	100	√	
20	T	15	15	15	15	20	80	√	
21	U	15	15	15	15	20	80	√	
22	V	15	15	20	20	30	100	√	
23	W	15	15	15	15	20	80	√	
24	X	15	15	15	10	25	80	√	
25	Y	15	15	15	15	20	80	√	
26	Z	15	15	20	20	30	100	√	
Jumlah Skor Yang Diperoleh							2370		

Dari hasil diatas dapat dilihat presentasi pencapaiannya dengan menggunakan rumus menganalisa ketuntasan belajar secara klasikal, sebagai berikut:

$$KB = \frac{2370}{2600} \times 100\%$$

$$KB = 91,15\%$$

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa pada siklus II ini sangat meningkat. Sehingga penelitian ini tidak lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya, karena secara klasikal sudah tuntas, dan seluruh siswa sudah mencapai KKM 70.

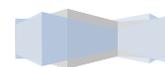
Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II, diperoleh hasil

bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran PKn materi Sistem Organisasi Pemerintahan Desa, Kelurahan dan Kecamatan di SD Negeri 2 Tataaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* berjalan dengan baik serta lebih efektif dibandingkan dari hasil pelaksanaan siklus I.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model pembelajaran *Role Playing* memberikan perbedaan dengan pembelajaran yang sudah ada. Dengan model pembelajaran *Role Playing*, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa terlibat langsung dalam pembelajaran, adanya kerjasama yang baik pada setiap siswa dalam memecahkan masalah, siswa mulai mempunyai keberanian dalam mengutarakan pendapatnya melalui kegiatan presentasi, terjadinya komunikasi dua arah antara guru dengan siswa sehingga interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih baik, dan siswa lebih antusias selama kegiatan pembelajaran dengan adanya suasana belajar yang menyenangkan.

Pembahasan

Dalam pembahasan ini diuraikan hasil penelitian mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* untuk



Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 2 Tataaran, mengacu pada keberhasilan pengamatan yang telah peneliti lakukan dan mendapat hasil bahwa terdapat peningkatan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri 2 Tataaran setelah proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran Role Playing. Pembahasan ini berisi uraian dan penjelasan mengenai hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Tataaran.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, hanya mencapai 61.54 %. Maka dengan adanya hasil siswa yang masih kurang atau belum mencapai KKM, selanjutnya diadakan pengkajian kembali tentang permasalahan ini untuk dilanjutkan pada siklus II.

Setelah pembelajaran pada siklus I belum mencapai KKM, maka dilanjutkan pada siklus II dan mendapat hasil 91.15% sehingga penelitian ini dikatakan berhasil. Tindakan yang dilakukan peneliti dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing, dimana pembelajaran ini dapat memupuk kerjasama, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak semua siswa antusias mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa memainkan peran masing-masing.

Hal ini merupakan ciri dari pembelajaran role playing dimana pembelajaran yang menitikberatkan pada pemeran dan kerja sama kelompok.

Dengan model pembelajaran ini diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, memusatkan perhatiannya dan siswa dapat merasa senang. Model pembelajaran ini membuat siswa tampak lebih aktif dikelas, siswa terlihat lebih semangat dan antusiasme siswa terlihat senang ketika mereka mulai di bagi ke dalam kelompok-kelompok. Model pembelajaran *Role Playing* ini memang sangat berbeda dari pembelajaran yang telah dialami oleh siswa kelas IV SD Negeri 2 Tataaran.

Dengan demikian hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tentang materi Struktur Organisasi Pemerintahan Desa, Kelurahan dan Kecamatan dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan model Pembelajaran *Role Playing* dikatakan berhasil.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Tuken, R. (2016) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pkn Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe *Role Playing* di Kelas VI SDN IV Kota Parepare menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran role playing dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas VI SDN IV Kota Parepare.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Tataaran pada mata pembelajaran PKn materi Sistem Organisasi Pemerintahan Desa, Kelurahan dan Kecamatan, dengan melalui beberapa tindakan dari siklus I dan siklus II dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta:Kencana.
- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas:(PTK)*. Deepublish.
- Basri, H. (2017). *Penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang*. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1(1), 38-53.
- Buchari, A. (2018). *Peran guru dalam pengelolaan pembelajaran*. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106-124.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang system pendidikan nasional.
- Depdiknas, 2006. Permen Nomor 22 Tahun 2006. Jakarta : Depdiknas.
- Mottoh, Y. H. (2021). *Penerapan Model Problem Based Learning (Pembelajaran Berdasarkan Masalah) dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas V SD GMIM Picuan*.*Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8), 463-466.
- Tuken, R. (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.
- Zein, M. (2016). *Peran guru dalam pengembangan pembelajaran*. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 274-285

