

PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* DI KELAS II SDIT KHUSNUL HAFZAN GUNA MENINGKATKAN KEEFEKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PPKN

Ahmad Tarmizi Hasibuan *¹

Anggun Asri Winarti ²

Lilis ³

Nadilla Alfina ⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

*e-mail : roszi0508@gmail.com , asrianggun50@gmail.com , lilis.lilis2003@gmail.com ,
nadillaalfina034@gmail.com

Abstract

Fakta rendahnya hasil belajar Pkn pada siswa SDIT Khusnul Hafzan Paya Bakung, dimana sebagian besar siswa belum mencapai standar ketuntasan minimal (KKM). Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah metode Role Playing dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pkn pada siswa kelas II SDIT Khusnul Hafzan Paya Bakung dan juga untuk menguraikan langkah- langkah penerapan metode role paying pada siswa kelas II SDIT Khusnul Hafzan Paya Bakung. Jenis penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif guna untuk meneliti bagaimana meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDIT Khusnul Hafzan Paya Bakung, yang berjumlah 22 orang. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDIT Khusnul Hafzan Paya Bakung, studi ini dilakukan dalam beberapa tahap siklus, dan setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan (*planning*), perencanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi. Teknik pengumpulan yang digunakan peneliti yaitu berupa data tes, lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran pkn dapat meningkatkan hasil belajar pkn siswa kelas II SDIT Khusnul Hafzan Paya Bakung, yang mana dapat dilihat bahwa siswa menjadi lebih aktif selama pembelajaran berlangsung serta suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam menerapkan metode role playing di kelas, guru diminta untuk memperhatikan hal-hal berikut : (1) Guru terlebih dahulu untuk menentukan tema dan setelah itu diberikan kepada siswa sebelum pelaksanaan, (2) Langkah-langkah metode role playing dilakukan secara keseluruhan dalam satu pertemuan, (3) Menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan tetapi tetap kondusif.

Kata Kunci : Hasil belajar Pkn, metode role playing

Abstrack

The fact is that the results of Civics learning for SDIT Khusnul Hafzan Paya Bakung students are low, where the majority of students have not reached the minimum completion standard (KKM). The aim of this research is to find out whether the Role Playing method can be used to improve Civics learning outcomes for class II students at SDIT Khusnul Hafzan Paya Bakung and also to outline the steps for implementing the Role Playing method for class II students at SDIT Khusnul Hafzan Paya Bakung. This type of research uses a qualitative approach to research how to improve or improve the learning process in the classroom. The subjects in this research were class II students at SDIT Khusnul Hafzan Paya Bakung, totaling 22 people. Based on the results of observations carried out at SDIT Khusnul Hafzan Paya Bakung, this study was carried out in several cycle stages, and each cycle consisted of planning, action planning, observation and reflection. The collection techniques used by researchers are in the form of test data, observation sheets, field notes and documentation. Based on the research results, it shows that the use of the Role Playing method in Civics learning can improve the Civics learning outcomes of class II students at SDIT Khusnul Hafzan Paya Bakung, which can be seen that students become more active during learning and the learning atmosphere becomes more enjoyable. In implementing the Role Playing method in class, teachers are asked to pay attention to the following things: (1) The teacher first determines the theme and after that it is given to students before implementation, (2) The steps of the Role Playing method are carried out as a whole in one meeting , (3) Creating a learning atmosphere that is fun but still conducive.

Keywords: Civics learning outcomes, role play method

PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu matapelajaran utama yang penting bagi siswa. Tindakan pendidikan kewarganegaraan perlu diterapkan pada siswa yang dapat diwujudkan dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan sekolah secara menyeluruh. Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, tidak hanya menumbuhkan materi pembelajaran pkn dalam bentuk penguasaan pengetahuan dalam aspek kognitif saja, tetapi juga dalam aspek afektif siswa. Selama ini, pembelajaran pkn sering disepelekan dan dianggap remeh oleh siswa. Mereka menganggap pembelajaran pkn adalah hal tidak penting, mereka lebih mengutamakan pelajaran yang mereka anggap perlu dipelajari lebih dalam dibandingkan dengan pelajaran pkn. Maka dari itu, pendidik diharapkan mampu menghadirkan cara yang lebih menarik dalam menyampaikan materi pkn sehingga siswa tidak lagi menyepelekan materi pelajaran pkn.¹

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDIT Khusnul Hafzan Paya Bakung, menunjukkan bahwa guru selama proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah sehingga dalam proses pembelajaran guru lebih aktif dibandingkan siswa. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah tersebut kurang menarik minat siswa. Kurangnya ketertarikan minat siswa tersebut mengakibatkan siswa tidak begitu memperhatikan penjelasan guru, sehingga ketika guru mengajukan pertanyaan siswa lebih banyak diam. Dalam menggunakan metode ceramah ini, siswa cenderung bosan dan mengantuk sehingga membuat menurunnya hasil belajar siswa pada pembelajaran pkn ini.²

Keberhasilan proses pembelajaran juga didukung oleh penggunaan metode yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Peneliti mengajukan metode role playing (bermain peran) yang nantinya akan digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam materi pokok Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama. Metode *role playing* (bermain peran) yaitu suatu cara yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran dimana siswa harus memainkan peran-peran yang dikondisikan sesuai dengan keadaan sesungguhnya untuk lebih memahami secara langsung bentuk pengambilan keputusan bersama yang ada dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Penerapan metode ini akan mendorong siswa mengekspresikan perasaannya, memahami langsung bentuk pengambilan keputusan bersama dan pesan moral yang terkandung dalam materi yang akan disampaikan. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dengan menggunakan metode *role playing* akan membuat siswa tertarik pada pembelajaran, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan.³

Melalui metode role playing dapat melibatkan aspek-aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Dengan adanya metode *role playing* ini siswa diharapkan dapat mengembangkan ide atau pola pikiran yang lebih luas. Metode *role playing* yang direncanakan dengan baik dapat menumbuhkan kemampuan yang bertanggung jawab dalam bekerja sama dan berinteraksi dengan orang lain dan belajar mengambil keputusan dalam suatu hubungan kerja kelompok.⁴

KAJIAN PUSTAKA

¹ Firman Wahyudin, Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pkn Kelas V, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 3, No.3 2020 hal 34-35.

² Rizki Ananda, Peningkatan Pembelajaran Pkn Dengan Metode Role Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota, *Jurnal Basicedu*, Vol.2 ,No.1 ,2018, hal. 30-40.

³ Galuh Nurinsani, "Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5 No. 3 (2021), hal. 43-46

⁴ Nining Triyaswati, Menerapkan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan *Jurnal Basicedu*, Vol.2 ,No.1 ,2018, hal. 30-40.

Salah satu cara pembelajaran dengan interaksi interpersonal adalah bermain peran, yang terdiri dari kegiatan interaktif.⁵ Dengan menggunakan penghayatan, interaksi ini dilakukan antar individu dengan menunjukkan sikap, kondisi, dan situasi yang telah ditentukan. Dalam pelaksanaannya, anak-anak dapat berinteraksi satu sama lain. Metode pembelajaran bermain peran melibatkan penguasaan materi pembelajaran dengan menampilkan materi pembelajaran tertentu, yang membutuhkan daya imajinasi dan pemahaman siswa.⁶ Dengan bermain peran, anak-anak diharapkan untuk mempelajari kosa kata, berbicara, dan berinteraksi. Dalam kasus ini, bermain peran bukanlah cara untuk membuat pertunjukan yang menarik; itu adalah cara bermain peran dapat membantu mengajarkan anak-anak dengan gangguan mental cara berkomunikasi. dan interaksi yang tepat. Salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dikenal sebagai metode peran bermain menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan meningkatkan kemampuan kerja sama kelompok. Dengan metode ini, diharapkan minat, motivasi, peran, dan jumlah siswa dalam belajar juga akan meningkat.⁷ Selain itu, bermain peran—juga dikenal sebagai "*Role playing*" menurut Sanjaya dalam bukunya tentang strategi pembelajaran adalah metode pembelajaran yang termasuk dalam simulasi dan ditujukan untuk menciptakan peristiwa sejarah, aktual, atau yang mungkin terjadi di masa mendatang.⁸

Anak-anak yang belum pernah bermain peran mengalami kesulitan dalam menyusun kegiatan dan percakapan mereka.⁹ Kelebihan dalam bermain peran ini dibandingkan dengan metode yang lain adalah: (a) masalah sosial sangat menarik bagi siswa, sehingga mereka akan lebih tertarik pada pelajaran; (b) bermain peran sendiri membantu siswa memahami materi dan masalah sosial, dan (c) berperan seperti orang lain membantu siswa memahami dan menghormati satu sama lain. Berdasarkan beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif di mana siswa melakukan kegiatan bermain atau berperan sebagai karakter lain dengan sangat sadar dan kreatif berdasarkan peran kasus yang dibahas sebagai materi pembelajaran pada saat itu.¹⁰

Prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah: a) pemanasan (*warming up*), b) memilih partisipan, c) menyiapkan pengamat (*observer*), d) menata panggung, e) memainkan peran, f) diskusi dan evaluasi, g) memainkan peran ulang, h) diskusi dan evaluasi kedua, dan i) berbagi pengalaman dan kesimpulan. Jika orang tidak jelas tentang apa yang harus mereka lakukan, *Role playing* dapat menjadi tidak efektif.¹¹ *The briefs for each side of the role play should be clear and completely in line with the goals.* Selanjutnya, segala bentuk pemikiran yang tidak jelas akan memiliki akibatnya. *Role playing* adalah kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan. Siswa melakukan ekspetasi sosial dengan peran tertentu, interpretasi peran yang berubah-ubah, dan tingkat penerimaan peran mereka. Selain itu, peran bermain dapat mendorong kreativitas guru dalam setiap pembelajaran. Siswa dapat menggunakan *Dussmart* sebagai media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran mereka tentang model interaksi sosial dan peran bermain untuk meningkatkan sikap sosial mereka. Dengan media nyata, siswa akan lebih memaknai.

METODE

⁵L, Lisniasari., S, Susanto., N, Nurian., & W, Widiyanto., Pelatihan Mengajar Dengan Metode Role Play Berbasis Psikodrama Kepada Tenaga Pendidik Sekolah Dasar Swasta Pelopor Duri. *IKRA-ITH ABDIMAS*, Vol. 5, No. 1, 2022, hal. 61-65.

⁶E, B, Sulistyawati., & S, Putra., Penggunaan Metode *Role playing* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (Smp It) Al-Falaah Simo. *Thulabuna*, Vol. 1, No. 1, 2019, hal. 1-11.

⁷E, Kasmiyatun., *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, Vol. I, No. 2, 2013. Hal 46.

⁸W, Sanjaya., *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2006), hal. 161.

⁹Arriyani, Neni dan Wismiarti, *Sentra Main Peran*, (Jakarta: Pustaka Al-Falah. 2010), hal. 15.

¹⁰Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2008), hal. 93.

¹¹B Uno, Hamzah., *Teori motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*, (Jakarta : Bumi Aksara. 2009), hal 26.

Peneliti mengambil lokasi penelitian di SDIT Khusnul Hafzan di Paya Bakung Kec. Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang dengan pertimbangan di SDIT tersebut mudah dijangkau. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDIT Khusnul Hafzan Paya Bakung, yang berjumlah 22 orang, terdiri dari 14 orang siswa laki laki 9 orang siswa peerempuan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk meneliti bagaimana meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Pendekatan kualitatif dipilih karena prosedur penelitian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku yang diamati dari individu atau sumber informasi. Namun, untuk mengetahui apakah proses pembelajaran berhasil dengan pendekatan kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif, Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) adalah jenis penelitian yang dilakukan.¹²

Penelitian tindakan kelas adalah studi tentang kegiatan belajar yang berupa tindakan yang secara bersamaan muncul dan terjadi di dalam kelas.¹³ Ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh instruktur di kelas yang melakukan tindakan dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran.¹⁴ Berdasarkan pendapat ini, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh instruktur dengan melihat peristiwa atau kegiatan yang terjadi di kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam kasus ini, penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaboratif: peneliti bekerja sama dengan guru untuk melakukan kegiatan penelitian dan merenungkan temuan.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan berdasarkan model Kemmis dan Mc Taggart. Oleh karena itu, studi ini dilakukan dalam beberapa siklus, dan setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi.¹⁵

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran PkN yang mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangan siswa dengan cara pemilihan metode pembelajaran yang tepat sehingga menciptakan situasi yang memungkinkan siswa berperan serta dalam pembelajaran. Dengan demikian, peran guru dalam merancang pembelajaran dengan metode pembelajaran yang tepat dapat menjadi solusi atas permasalahan yang terjadi.¹⁶ Rendahnya hasil belajar PkN siswa kelas II Sd it Khusnul Afzan merupakan suatu masalah yang perlu diatasi dengan menggunakan metode pembelajaran roleplaying diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan optimal. Adapun Rencana pembelajaran berikut yang menjadi materi kami pada penelitian ini :

Tabel 1. Rencana pembelajaran

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1.1 Menerima hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas dan sila-sila Pancasila sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.1 Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai sila-silaPancasila dalam	Memasangkan simbol dengan bunyi sila-sila pada Pancasila dengan benar. Menyebutkan bunyi sila pertama Pancasila dengan benar. Menceritakan pengalaman

¹² Rizki Ananda, 'Peningkatan Pembelajaran Pkn Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota', *Jurnal Basicedu*, 2.1 (2018), hal. 33–42.

¹³ Suharsimi Arkiunto et.all, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2006), hal. 2.

¹⁴ Hopkins H. Sujati, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: FIP. UNY. 2000), hal. 1.

¹⁵ Maskur, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Menggunakan Metode *Role playing* Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 43 Sungai Alam Kabupaten Bengkalis', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 3, 2019, hal. 2614–3097.

¹⁶ Yamin, H. Martinis. *Paradigma Baru Pembelajaran*. (Jakarta : Gaung PersadaPress.2011) hal 68

<p>lambang negara "Garuda Pancasila" dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila.</p> <p>4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang negara dengan sila-sila Pancasila.</p>	<p>penerapan sila yang terdapat pada Pancasila dengan benar.</p> <p>Menentukan pengamalan sila pertama Pancasila yang sesuai dengan cerita tersebut.</p>
--	--

Sesuai dengan rpp tersebut dalam memahami materi mengenai sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila dimana siswa diharapkan dapat mampu memasang simbol dengan bunyi sila-sila pada Pancasila dengan benar dan siswa tersebut mampu menceritakan pengamalan Pancasila. Namun hal tersebut tidak lah mudah karena pada hakikatnya siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda, ada yang mempunyai daya imajinasi tinggi ataupun rendah. Dalam mengatasi perbedaan tersebut dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai upaya memvisualisasikan materi tersebut dengan menerapkan metode tersebut dalam pembelajaran PKn.

Dengan demikian, metode pembelajaran *Role Playing* dapat menjadi solusi untuk mencapai proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran dengan metode *Role Playing* dapat melatih siswa dalam mengilustrasikan bagaimana bermain peran serta mengembangkan kemampuan sosial, sikap dan nilai. Dengan digunakannya metode *Role Playing* ini dalam pembelajaran PKn maka peran anak dalam pembelajaran lebih banyak sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar PKn. Dengan meningkatnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran PKn maka diharapkan hasil belajar siswa pun menjadi meningkat. Adapun tahap penelitian yang dilaksanakan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan
 - a. Menentukan pokok bahasan yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran PKn semester II. Sebelumnya mencari Standar Kompetensi terlebih dahulu, lalu mencari Kompetensi Dasar. Kemudian, menentukan indikator-indikator pada Kompetensi Dasar tersebut.
 - b. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang Kompetensi Dasar yang harus dicapai dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*.
 - c. Berdiskusi dengan teman sejawat mengenai persiapan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* yang akan dilaksanakan di kelas.
 - d. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap kali pelaksanaan tindakan diantaranya adalah: buku paket yang relevan, dsb.
 - e. Mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan proses pembelajaran untuk guru dan siswa yang akan digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran PKn materi peranan politik luar negeri Indonesia dalam percaturan internasional menggunakan metode *Role Playing*.
 - f. Mempersiapkan tes yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar PKn pada siswa kelas II SDIT Khusnul Afzan
2. Pelaksanaan Tindakan Tindakan pada siklus I ini dilakukan dengan menggunakan paduan perencanaan

Dalam pelaksanaannya bersifat fleksibel serta terbuka terhadap perubahan-perubahan. Guru mengajar dengan menggunakan RPP yang telah disusun dan dipersiapkan sebelumnya. Sedangkan, peneliti dengan bantuan teman mengamati pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pembelajaran yang akan dilaksanakan pada mata pelajaran PKn dengan Standar Kompetensi: Menentukan pengamalan sila pertama Pancasila yang sesuai dengan cerita tersebut. Kompetensi Dasar: 1.1 Menerima hubungan gambar bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas dan sila-sila Pancasila sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa. 2.1 Bersikap bekerja sama, disiplin, dan peduli sesuai sila-sila Pancasila dalam lambang negara "Garuda Pancasila" dalam kehidupan sehari-hari. 3.1 Mengidentifikasi hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila. 4.1 Menjelaskan hubungan gambar pada lambang negara dengan sila-sila Pancasila.

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Obyek pengamatan dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran dengan langkah- langkah *Role Playing*. Kegiatan pengamatan tersebut dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator-indikator yang terdapat pada variabel metode pembelajaran *Role Playing* yang dilakukan guru pada PKn. Pengamatan tersebut dilakukan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* pada mata pelajaran PKn. Kegiatan pengamatan terhadap kegiatan siswa selama pembelajaran tersebut menggunakan lembar observasi aspek afektif dan lembar observasi aspek psikomotor.

3. Refleksi Tahap refleksi dilakukan pada hasil yang diperoleh dalam tahap observasi dan Evaluasi/hasil belajar.

Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

Setelah tahap pelaksanaan kami gunakan sebagai acuan penelitian kami adapun pemaparan petunjuk *roleplaying* menurut Sudjana mengatakan petunjuk dalam menggunakan metode bermain peran antara lain 1) Tetapkan terlebih dahulu masalah sosial yang menarik, 2) Ceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita, 3) Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas, 4) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu bermain peran berlangsung, 5) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memerankan perannya, 6) Akhiri bermain peran pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan, 7) Akhiri bermain peran dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada dalam permainan, 8) Jangan lupa menilai hasil bermain peran tersebut sebagai bahan pertimbangan.¹⁷Berdasarkan dari beberapa penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Role Playing*, Sejalan dengan hal tersebut adapun Sintaks/ Langkah-langkah metode *roleplaying* yang kami telah diterapkan sebagai berikut:

Tabel 2. Langkah-langkah metode *roleplaying*

LANGKAH	PENERAPAN METODE ROLEPLAYING
1	Peneliti menyampaikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
2	Peneliti membentuk siswa yang masing masing beranggotakan 6 orang
3	Peneliti menampilkan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi
4	Masing masing siswa berada di kelompok nya sambil mengamati video yang ditampilkan peneliti
5	Setelah 5 menit mengamati video, peneliti menunjuk satu kelompok untuk masing-masing menyebutkan simbol simbol dari pancasila serta siswa diminta untuk mempraktikkan arti dari simbol sesuai dengan pengamalan pancasila di kehidupan sehari-hari lanjut kan serta oleh kelompok berikutnya.

¹⁷ Nana sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algresindo, 2004) hal 46.

6	Peneliti memberikan kesimpulan serta evaluasi dari keseluruhan materi tersebut.
---	---

Pada langkah langkah tersebut adapun hasil yang kami capai yaitu dengan mengamati video pembelajaran yang berkaitan dengan materi siswa dapat memperankan simbol simbol yang ada pada pancasila dengan baik sesuai dengan arahan peneliti, serta dengan adanya metode *roleplaying* ini Siswa juga lebih cepat memahami materi pembelajaran karna siswa tidak untuk dituntut memahami kpnsep saja, tetapi mampu mempraktikkan nya kedalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan pengamalan pancasila. Serta berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa suasana pembelajaran lebih efektif dan optimal. Sebagian besar siswa mulai aktif baik dalam proses pembelajaran maupun dalam bermain peran. Dengan demikian, pembelajaran PkN dengan menggunakan metode *Role Playing* ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif. Hal tersebut, selaras dengan pendapat Roestiyah yang menjelaskan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat lebih menarik sehingga siswa merasa lebih tertarik perhatiannya.¹⁸

Selain itu, siswa akan lebih aktif, baik yang menjadi penonoton yang bertugas mengobservasi maupun siswa yang berperan bermain peran. Sejalan dengan pendapat tersebut penggunaan metode *Role Playing* dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri siswa.¹⁹ Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pembelajaran PkN menunjukkan bahwa siswa diposisikan sebagai subjek pembelajaran yang aktif. Siswa aktif secara fisik, terlihat pada saat siswa melakukan diskusi serta bermain peran pada saat pembelajaran.

Ada beberapa keunggulan yang bisa diperoleh siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* ini, diantaranya adalah:

- a. Dapat memberikan kesan pembelajaran yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- b. Bisa menjadi pengalaman belajar menyen- ngkan yang sulit untuk dilupakan.
- c. Membuat suasana kelas menjadi dinamis dan antusias
- d. Membangkitkan gairah dan semangat opti- misme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan
- e. Memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

Akan tetapi, metode *Role Playing* juga memiliki kelemahannya sendiri, yaitu:

- a. Banyaknya waktu yang dibutuhkan.
- b. Kesulitan untuk menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik.
- c. Ketidakmungkinan menerapkan *Role Playing* jika suasana tidak kondusif.
- d. Membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang dilakukan menggunakan metode *Role Playing*, dapat disimpulkan dengan menggunakan metode *Role Playing* dapat mengajarkan ketiga komponen kompetensi pendidikan kewarganegaraan yaitu, (*civic knowLedge*), (*civic skills*), (*civic dispositions*), sehingga terwujudlah yaitu warga negara yang aktif berpartisipasi serta memiliki tanggung jawab dalam membangun kehidupan bernegara yang demokratis, berkemanusiaan dan berkeadilan sosial.²⁰

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PkN dengan menggunakan metode *role playing* adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga dapat mengembangkan afektif dan psikomotorik siswa. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara

¹⁸ Roestiyah N.K. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2001) hal 230.

¹⁹ Miftahul Huda, *Model-Model Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2013) hal 185.

²⁰ Cholisin. *Ilmu Kewarganegaraan (Civics)*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2013) hal 72.

langsung dengan menggunakan metode role playing akan membuat siswa tertarik pada pembelajaran, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan.

Pada penelitian ini menggunakan beberapa tahapan yang dilakukan peneliti yaitu tahapan perencanaan (planning), tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi. Berdasarkan hasil pengamatan setelah menggunakan metode role playing ini, menunjukkan bahwa suasana pembelajaran lebih efektif dan optimal. Sebagian besar siswa mulai aktif baik dalam proses pembelajaran maupun dalam bermain peran. Siswa juga lebih cepat memahami materi pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran PkN dengan menggunakan metode Role Playing ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rizki. "Peningkatan Pembelajaran Pkn Dengan Metode Role Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota." *Jurnal Basicedu*, Vol. 2, No. 1, 2018.
- Arkiunto, Suharsimi, et.al. 2006. "*Penelitian Tindakan Kelas*." Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arriyani, Neni dan Wismiarti. 2010. "*Sentra Main Peran*." Jakarta: Pustaka Al-Falah.
- Cholisin. 2013. *Ilmu Kewarganegaraan (Civics)*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Galuh Nurinsani, "Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5 No. 3 (2021).
- Kasmiyatun, E. "*BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*." Vol. I, No. 2, 2013, ISSN 12302-6405.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lisniasari, L., Susanto, S., Nurian, N., & Widiyanto, W. "Pelatihan Mengajar Dengan Metode Role Play Berbasis Psikodrama Kepada Tenaga Pendidik Sekolah Dasar Swasta Pelopor Duri." *IKRA-ITH ABDIMAS*, Vol. 5, No. 1, 2022.
- Maskur. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Menggunakan Metode Role playing Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 43 Sungai Alam Kabupaten Bengkalis." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 3, 2019.
- Nana sudjana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algresindo
- Nining Triyaswati, Menerapkan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, *Jurnal Basicedu*, Vol.2 ,No.1 ,2018.
- Roestiyah. 2008. "*Strategi Belajar Mengajar*." Jakarta: Rineka Cipta.
- Roestiyah N.K. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. 2006. "*Strategi Pembelajaran*." Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sulistiyawati, E. B., & Putra, S. "Penggunaan Metode Role playing Dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (Smp It) Al-Falaah Simo." *Jurnal Thulabuna*, Vol. 1, No. 1, 2019.
- Sujati, Hopkins H. 2000. "*Penelitian Tindakan Kelas*." Yogyakarta: FIP. UNY.
- Uno, Hamzah B. 2009. "*Teori motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*." Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudin, Firman. "Pengaruh Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pkn Kelas V." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 3, No. 3, 2020.
- Yamin, H. Martinis. (2011). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.