

Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1.1 SD Dharma Karya UT

Lisa Andiyani¹, Lutfi²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

lisaandryanii19@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1.1 SD Dharma Karya UT. Metode *role playing* dipilih karena dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan wawancara dengan siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *role playing* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa pada setiap siklus. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1.1 SD Dharma Karya UT. Peneliti merekomendasikan penggunaan metode ini sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk mata pelajaran lain yang memerlukan pemahaman konsep dan nilai-nilai moral.

Kata kunci: *Metode Role playing, Meningkatkan Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimana pun kita berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. Disamping untuk memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik, pendidikan juga merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) baik fisik, mental maupun spiritual. Ngalm Purwanto menyatakan bahwa “Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat”.

Pada kurikulum merdeka mencantumkan mata pelajaran pendidikan pancasila. Pancasila dirumuskan sebagai dasar negara indonesia. Nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila adalah pedoman yang mendasari sikap dalam berbangsa dan bernegara, karena itu

pendidikan pancasila sangat penting. Pendidikan pancasila sangat penting di era milenial ini, mengingat banyaknya fenomena-fenomena pengikisan nilai-nilai pancasila terutama terhadap generasi penerus bangsa. Pancasila berasal dari sikap dan perilaku nusantara sejak dulu sehingga sikap tersebut tercermin kedalam nilai-nilai pancasila. Negara Indonesia terdiri dari berbagai suku, budaya, agama, dan ras, semua dapat hidup berdampingan karena adanya pancasila.

Penentuan metode pembelajaran guru harus memahami hakekat materi pelajaran yang diajarkan. Guru juga harus mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar. Tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu semua peserta didik sehingga tumbuh minat untuk belajar. Berkaitan dengan kemampuan cara-cara mengajar, wajib bagi seorang guru mengetahui seluruh metode yang terdapat dalam pelaksanaan pengajaran. Sehingga dimungkinkan dapat mengurangi masalah-masalah yang berkenaan dengan jalannya pengajaran, dapat memecahkan berbagai macam kesulitan dalam menyampaikan materi yang sangat banyak dengan siswa yang begitu beragam karakter.

Dari hasil pengamatan siswa kelas 1.1 SD Dharma Karya UT masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan materi. Siswa sibuk dengan kegiatannya masing-masing, dikarenakan guru menjelaskan materi hanya menggunakan video pembelajaran dari youtube dan diskusi atau menggunakan metode ceramah. Berkaitan masalah yang dijelaskan, perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi proses pembelajaran saat ini adalah sistem pembelajaran atau metode yang digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah menggunakan metode pembelajaran Role Playing.

Metode belajar *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, menyenangkan dan mampu membentuk kerjasama yang baik antara guru dan siswa, antara siswa dengan siswa yang lain. Dalam hal ini tentu saja, metode belajar role playing memudahkan siswa atau peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain. Sebab metode belajar role playing, dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui apakah metode pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1.1 SD Dharma Karya UT.

A. Kajian Teori

a) Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan informasi guru kepada siswa/peserta didik. Metode pembelajaran di kelas akan efektif apabila dipengaruhi oleh faktor tujuan, faktor siswa, faktor situasi dan faktor guru itu sendiri. Seorang guru yang profesional dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah hendaknya menguasai, mengetahui, dan memahami semua jenis metode pembelajaran. Dengan demikian pengetahuan berbagai metode, seorang guru akan lebih mudah memilih salah satu metode yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran.

Agar penggunaan metode pembelajaran tepat sasaran dan menghasilkan tujuan, maka seorang guru dalam mengolah kegiatan belajar-mengajar di kelas hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi antara berbagai pihak yang terlibat di dalamnya. Guru harus memotivasi siswa untuk terbuka, kreatif, responsif, dan evaluatif. Dalam konteks tersebut metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) dapat dijadikan salah satu alternatif selain metode pembelajaran yang telah ada.

b) Pengertian Metode *Role Playing*

Oemar Hamalik berpendapat bahwa metode bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani. Teknik ini bertalian dengan studi kasus, tetapi studi kasus tersebut melibatkan individu manusia dan tingkah laku mereka atau interaksi antara individu tersebut dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain peran dalam bentuk dramatisasi. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain peran tertentu atau sebagai pengamat (*observer*) tergantung pada tujuan dari penerapan teknik tersebut.”

Menurut Hamzah B. Uno (2007) bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menentukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan dirinya juga perilaku orang lain. Keberhasilan pembelajaran melalui metode *role playing* (bermain peran) tergantung pada kualitas permainan peran (*anacement*) yang ikut dengan analisis terhadapnya. Disamping itu, tergantung pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkannya terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

c) Kelebihan dan Kelemahan Metode *Role Playing*

Kelebihan metode simulasi / bermain peran (*role playing*) menurut Sri Anita W, dkk. diantaranya:

- Siswa dapat melakukan interaksi sosial dan komunikatif dalam kelompoknya.
- Aktivitas cukup tinggi dalam pembelajaran sehingga terlibat langsung dalam pembelajaran.
- Dapat membiasakan siswa dalam memahami permasalahan sosial, hal ini dapat dikatakan sebagai implementasi pembelajaran kontekstual.

Menurut Abu Ahmadi, dkk beberapa kelemahan metode simulasi / bermain peran (*role playing*) diantaranya:

- Situasi sosial yang didramatisasikan hanyalah tiruan.
- Situasi ini dalam kelas berbeda dengan situasi yang sebenarnya.

d) Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu. Menurut Morgan belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai situasi hasil dari latihan atau pengalaman. Belajar yang dimaksud penulis dalam penelitian ini adalah proses perubahan perilaku agar menjadi lebih baik melalui praktik atau pengalaman.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki setelah ia menerima pengalaman. Jadi hasil belajar adalah akibat dari suatu aktivitas yang dapat diketahui perubahannya dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap melalui ujian tes atau ujian. Hasil belajar dapat dilihat dan diukur. Keberhasilan dalam proses belajar dapat dilihat dari hasil belajarnya. Taraf hasil belajar akan tergantung pada perbandingan relatif antara waktu yang sesungguhnya digunakan dengan waktu yang diperlukan mempelajari sesuatu. Hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru. Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan usaha yang dapat dicapai oleh seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar atau memperoleh sesuatu.

B. Penelitian Relevan

Pada penelitian ini, penulis merujuk kepada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, dan hasil-hasil penelitian terdahulu relevan adalah sebagai berikut:

- a) Ani Nurhanipah, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS Kelas V MI Al-Falah Jakarta Timur.” Dalam penelitian Ani Nurhanipah ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa: metode Role Playing merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang didapatkan, yaitu peningkatan nilai N-Gain yaitu sebesar 0,46% atau 46%, maka dapat disimpulkan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ketertarikan siswa dalam belajar IPS, meningkatkan efektivitas belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi, dan membuat siswa bersemangat dalam belajar.
- b) Dian Cahya Ningrum, “Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah” Dalam penelitian Dian Cahya Ningrum ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam penelitian ini adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dari siklus ke siklus, yaitu peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata Bahasa Indonesia dengan nilai > 70 mencapai 75% diakhir siklus.

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu, dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau yang lebih dikenal sebagai *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang berupa tindakan untuk mengatasi masalah belajar yang ada di dalam kelas (Lewin, 1992; McTaggart, 2001; Kemmis, 2003). Penelitian ini dilakukan untuk memecahkan permasalahan pembelajaran di kelas sekaligus menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Pendidikan Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas, peran dan tanggung jawab dalam pengelolaan pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, peserta didik lebih banyak belajar secara teori. Hal ini perlu diadakan perubahan dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar peserta didik yang maksimal.

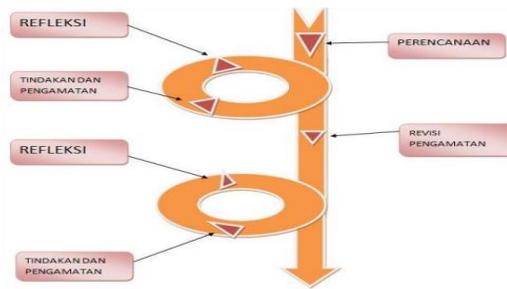
Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 1.1 SD Dharma Karya UT yang berjumlah 24 orang. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2023/2024 yaitu pada bulan Februari sampai dengan bulan April dengan menyesuaikan jadwal pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1.1 SD Dharma Karya UT.

Metode ini digunakan peneliti guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kejujuran. Dengan menggunakan penelitian pra siklus, siklus I dan siklus II. Tahap pra siklus ini peneliti akan melihat secara langsung bagaimana proses belajar mengajar berlangsung khususnya pada peserta didik kelas 1.1 SD Dharma Karya UT. Dalam proses pembelajaran peneliti menggunakan pra siklus yang akan diukur dengan indikator dan akan mengetahui hasil belajar dari peserta didik. Dilakukan pra siklus peneliti akan bisa membandingkan keberhasilan pembelajaran yang digunakan pada setiap siklus I dan siklus II.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini model penelitian yang dipilih adalah model siklus Kemmis-Taggart yang terdiri dari empat tahapan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Ahmad: 2011) memiliki empat tahap yaitu perencanaan atau *planning*, tindakan atau *action*, pengamatan atau *observing*, refleksi atau *reflection*. Penjelasan tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut:

1. Perencanaan atau *planning*
Perencanaan menjelaskan mengenai apa, kapan, dimana dan oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.
2. Tindakan atau *action*
Tindakan merupakan penerapan isi rancangan dalam melakukan Tindakan di kelas.
3. Pengamatan atau *observing*
Merupakan pelaksanaan pengamatan oleh peneliti. Pengamatan dan tindakan berlangsung dalam waktu yang sama.
4. Refleksi atau *reflecting*
Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Adapun kegiatan yang dilakukan pada saat merefleksi adalah melakukan analisis dan mengevaluasi data yang diperoleh.

Berikut ini gambar yang menjelaskan prosedur penelitian model siklus Kemmis Taggart:



Gambar 1. Siklus Model PTK Kemmis dan Mc.Taggart (Arikunto, 2015. 42)

Menurut (Arikunto, 2015, p. 42) Kegiatan tersebut disebut dengan siklus kegiatan pemecahan masalah. Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan kearah perbaikan (peningkatan mutu), kegiatan penelitian dilanjutkan pada siklus kedua dan seterusnya sampai menunjukkan peningkatan yang diinginkan oleh peneliti.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari pra siklus bersumber dari mengobservasi non-sistematis yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana cara mengajar yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Observasi non-sistematis juga dilakukan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 1.1 SD Dharma Karya UT, yang nantinya hasil belajar tersebut akan ditingkatkan oleh peneliti melalui metode *Rple Playing*. Mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar mengenai cara guru dan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar peserta didik sebelum tindakan yang berada pada kriteria berkembang sangat baik yang menunjukkan meningkatnya hasil belajar peserta didik kelas 1.1 SD Dharma Karya UT melalui metode *Role Playing*. Pada siklus I presentase yang didapatkan sebesar 66.66% dan sebanyak 8 dari 24 peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar secara individu. Pada siklus II presentase yang didapatkan sebesar 91.66% dan sebanyak 2 dari 24 peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar secara individu. Keberhasilan dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Kejujuran, pada setiap siklus mencapai indikator keberhasilan, setelah siklus II yang mencapai 91.66% sesuai dengan yang diharapkan. Hasil yang ditunjukkan pada siklus II juga memberikan peningkatan presentase dari siklus I.

Pengamatan dilakukan setelah tindakan yakni pada pembelajaran sehari-hari di sekolah. Meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut dipengaruhi oleh metode yang digunakan guru untuk melakukan proses belajar mengajar. Selain metode guru juga perlu memperhatikan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk fokus dalam mengikuti proses pembelajaran yang efektif. Jika guru hanya terpaku dengan buku paket, hal tersebut dapat membuat suasana kelas yang monoton dan peserta didik merasa bosan untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Perubahan tindakan yang dilakukan oleh guru pada siklus II berdasarkan hasil refleksi siklus I memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Beberapa yang dilakukan guru dalam melakukan perubahan tersebut diantaranya; pertama, bahasa yang digunakan guru lebih mudah dipahami sehingga peserta didik tidak sulit dalam menangkap pelajaran. Kedua, guru menggunakan media pembelajaran yang relevan dan efektif sehingga peserta didik merasa nyaman mengikuti proses pembelajaran. Ketiga, guru melakukan refleksi guna mengetahui

tingkat keberhasilan belajar peserta didik dan memperbaiki apa yang belum tercapai.

Penggunaan metode yang menarik dan pemberian penguatan yang positif dari guru akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik di sekolah. Dengan penerapan metode *Role Playing* khususnya pada materi Kejujuran pada peserta didik kelas 1.1 SD Dharma Karya UT, peserta didik merasa senang untuk mengikuti kegiatan belajar.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 1.1 SD Dharma Karya UT guru perlu menciptakan metode pembelajaran yang menarik, guru perlu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan sehingga peserta didik nyaman dalam mengikuti proses pembelajaran dan tidak merasa bosan. Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kejujuran ini guru dapat menerapkan metode *Role Playing* sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka terdapat saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, diharapkan memfasilitasi guru untuk lebih mengeksplor kembali metode-metode pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Dharma Karya UT.
2. Bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan dan menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan agar dapat menghidupkan suasana kelas yang menyenangkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik SD Dharma Karya UT pada mata pelajaran lainnya dan mengembangkan metode-metode pembelajaran yang lainnya.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Demikian pula kami menyampaikan terima kasih kepada pihak sekolah SD Dharma Karya UT yang telah memberikan izin kepada penulis untuk penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Eny Puspita Sari, S.Pd. selaku kepala sekolah di SD Dharma Karya UT, dan kepada Bapak Luthfi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan. Penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada Ibu Susanti, S.Pd. selaku guru pamong di SD Dharma Karya UT, serta teman-teman Kelompok 6 KKN/PLP yang selalu kebersamaan dalam melakukan penelitian ini. Penulis ucapkan terima kasih kepada pihak yang disebut di atas yang telah memberikan fasilitas, bimbingan, dan dukungan sehingga penelitian ini dapat penulis selesaikan dengan baik dan lancar.

Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.

Ani Nurhanipah. 2013. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran IPS Kelas V MI Al-Falah Jakarta Timur. Universitas Islam Negeri

Syarif Hidayatullah Jakarta. Diakses dari <https://repository.uinjkt.ac.id>

Anitah W, Sri.dkk, *Strategi pembelajaran di SD*, Jakarta Universitas Terbuka 2009.

B. Uno., Hamzah. *Model pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011

Hamalik, Oemar. *Kurikulum Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara , 2009.

Dian Cahya Ningrum. 2020. Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SdDNegeri 2 Kota Gajah Lampung Tengah. Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung. Diakes dari <https://repository.metrouniv.ac.id>