

Peningkatan Hasil Belajar melalui Metode *Role Playing* pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas III SD Negeri Wonotingal

Della Nirwana Agustin¹, Bagus Ardi Saputro², Lilik Poncowati³

^{1,2}PPG Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang

³SD Negeri Wonotingal Kota Semarang

e-mail: dellanirwana28@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III pada materi hak dan kewajiban di SD Negeri Wonotingal. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III A SD Negeri Wonotingal. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini didesain dalam dua siklus yang mencakup tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan pada siklus I, peserta didik yang belum tuntas berjumlah 6 dari 26 jumlah peserta didik atau 23,07% dan pada siklus II mengalami penurunan dengan peserta didik yang belum tuntas berjumlah 3 dari 26 jumlah peserta didik atau 11,5%. Berdasarkan tindakan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *role playing* pada materi hak dan kewajiban di kelas III SD Negeri Wonotingal mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Hasil Belajar, Metode Role Playing, Hak dan Kewajiban

Abstract

This research aims to determine the effect of the role playing method in improving the learning outcomes of class III students on rights and obligations at Wonotingal State Elementary School. The research subjects were students in class III A of Wonotingal State Elementary School. This research is a type of Classroom Action Research with a qualitative approach. Data collection techniques are carried out through observation, tests and documentation. This research was designed in two cycles which included action planning, action implementation, observation and reflection stages. From the results of the evaluation carried out in cycle I, students who had not yet completed totaled 6 out of 26 total students or 23.07% and in cycle II there was a decrease with students who had not yet completed totaling 3 out of 26 total students or 11.5 %. Based on the actions taken, it can be concluded that the application of the role playing method in the material on rights and obligations in class III of Wonotingal State Elementary School is able to improve student learning outcomes.

Keywords : *Learning Outcomes, Role Playing Method, Rights and Obligations*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap orang. Menurut Sir Godfrey Thompson (Soegeng, 2017) pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang tetap (permanen) di dalam kebiasaan-kebiasaan tingkah lakunya, pikirannya, dan sikapnya. Dalam prosesnya, seseorang tentu menginginkan hasil belajar terbaik. Hal ini dapat diperoleh melalui proses belajar yang sungguh-sungguh dan maksimal. Proses belajar berlangsung melalui interaksi antar guru dan peserta didik. Peningkatan hasil belajar yang baik tidak hanya didukung oleh kemauan peserta didik untuk mau belajar dengan baik, tetapi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Kristin, 2016). Sistem pendidikan di Indonesia telah diatur oleh Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 yang menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi meningkatkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada tingkat SD yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn bertujuan guna membangun dan melahirkan generasi muda (peserta didik) agar terbentuk dalam diri rasa kebangsaan serta cinta tanah air yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, kaidah UUD 1945, serta komitmen Bhinneka Tunggal Ika (Salsabila dkk, 2021). Namun, sebagian besar peserta didik masih menganggap PPKn sebagai mata pelajaran yang membosankan dan banyak hafalan. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pengajaran yang tepat untuk menumbuhkan motivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Guru juga dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Hal ini perlu dilakukan agar peserta didik dapat mengembangkan sikap berpikir kritis serta memahami tentang hak dan kewajiban untuk diimplementasikan pada kehidupan nyata.

Hak dan kewajiban adalah materi yang wajib diberikan kepada peserta didik. Namun, beberapa aspek peserta didik kurang menyukai pembelajaran sehingga membuat peserta didik merasa bosan, sulit memahami, dan merasa perlu memiliki pengetahuan yang luas. Hal ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi kurang optimal karena minimnya motivasi dan perhatian dari peserta didik selama pembelajaran. Oleh karena itu, perlu metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada proses pembelajaran yang akan berlangsung. Metode pembelajaran kini terus berkembang dan lebih modern. Menurut Zahira dkk (2024) untuk mencapai tujuan pembelajaran biasanya guru memilih salah satu atau beberapa metode pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Pembelajaran dengan metode *role playing* ini efektif diterapkan dalam belajar pendidikan kewarganegaraan karena guru memegang kontrol terhadap struktur pembelajaran (Basri, 2023).

Menurut Sudjana (dalam Basri, 2023) mengatakan bahwa bermain peran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menekankan status fungsi pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata. Oleh karena itu, metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang tepat diterapkan pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban di sekolah. Metode *role playing* menuntut kemampuan peserta didik untuk dapat memeragakan suatu situasi yang mungkin pernah dialami dalam kehidupan sehari-harinya. Melalui metode *role playing*, peserta didik juga dapat mengembangkan kreativitas, menganalisa masalah, mengambil kesimpulan, menumbuhkan sikap empati, dan mengasah keterampilan dalam seni drama. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari (Karnia dkk, 2023). Tingkat keberhasilan metode ini pada materi hak dan kewajiban bergantung pada kekritisian dan motivasi peserta didik dalam mengintegrasikan materi dan penguasaan guru dalam menyajikan metode bermain peran. Model pembelajaran ini sudah banyak diterapkan dan berhasil menjadikan peserta didik mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Manfaat dari pengaplikasian metode *role playing* yaitu peserta didik mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain (Putri dkk, 2022).

Adapun menurut Mulyadi dalam (Salsabila dkk, 2021) mengatakan bahwa cara melaksanakan metode bermain peran antara lain: 1) guru menyiapkan situasi untuk ditampilkan, 2) guru menugaskan beberapa siswa untuk berkonsentrasi pada situasi sebelum latihan dan pembelajaran beberapa hari setelah latihan, 3) guru membentuk kelompok dan individu mengubah jumlah siswa, 4) guru mengungkapkan keterampilan yang harus dicapai, 5) guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk menampilkan situasi yang telah diatur, 6) setiap siswa sedang berkumpul sambil memperhatikan situasi yang sedang digambarkan, 7) setelah presentasi selesai, setiap siswa diberikan lembar kerja untuk mengkaji pameran yang telah diilustrasikan, 8) kemudian pada saat itu, setiap pertemuan menyajikan konsekuensi dari keputusan mereka, dan 9) guru menyimpulkan secara keseluruhan. 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 yang dalam angan (Lestari, D. P., 2023). Muharam dkk (2022) mengatakan bahwa model pembelajaran *role playing* ini termasuk pada pendekatan kolaboratif, dimana pada pendekatan ini siswa atau peserta didik diberikan dorongan untuk dapat menyambut orang lain, menolong orang lain, menyongsong tantangan, dan bekerja dalam kelompok.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi, sebagian peserta didik di kelas III A SD Negeri Wonotingal belum memiliki ketertarikan pada mata Pelajaran PPKn sehingga kesulitan untuk memahami materi dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari motivasi dan hasil belajar yang belum signifikan meningkat secara keseluruhan. Sebanyak 10 dari 26 jumlah peserta didik belum mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sebagian peserta didik juga cenderung tidak fokus menyimak dan kurang memperhatikan penjelasan guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk membahas dalam suatu penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode *Role Playing* pada Materi Hak dan Kewajiban Kelas III SD Negeri Wonotingal”.

METODE

Pendekatan yang digunakan peneliti yaitu pendekatan kualitatif. Pendekatan ini berkenaan dengan peningkatan proses pembelajaran pada suatu kelas. Data yang dibutuhkan adalah data yang tidak diukur dengan angka secara langsung. Pendekatan kualitatif untuk menghasilkan data secara deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku yang diamati dari sumber informasi. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III A SD Negeri Wonotingal yang berjumlah 26 anak terdiri dari 15 perempuan dan 11 laki-laki.

Menurut Widayati (2008) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran. Penelitian ini dilakukan melalui tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran PPKn pada materi hak dan kewajiban di sekolah.

Fokus tindakan adalah dengan menerapkan metode *role playing* guna meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran PPKn. Proses pembelajaran pada tahap pelaksanaan ini dilakukan sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang telah disusun pada modul ajar yang dikembangkan. Data penelitian diperoleh dari hasil pengamatan pada setiap tindakan pada siswa kelas III yang diteliti. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif, dimulai dengan menelaah pengumpulan data hingga seluruh data terkumpul. Penelitian dilakukan dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan dalam suatu siklus (Fadhilaturrahmi, 2017). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi.

Adapun alur tindakan yang direncanakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Siklus I

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan dan pengambilan data kepada peserta didik melalui lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, melakukan penilaian terhadap hasil tes untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tindakan terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Siklus II

Pada tahap ini, peneliti menyusun dan merencanakan perangkat pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* yang akan diterapkan kepada peserta didik di kelas. Kemudian, peneliti melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan

rancangan yang telah disusun terkait materi hak dan kewajiban pada mata Pelajaran PPKn. Lalu, peneliti memberikan tes evaluasi kepada peserta didik.

Kriteria keberhasilan dari setiap tindakan adalah 75%. Nilai ketuntasan kelas yang diharapkan berdasarkan standar ketuntasan materi di SD Negeri Wonotingal adalah 75%. Hal ini sesuai dengan pendapat Kunandar dalam (Ananda, R. 2018) bahwa standar ketuntasan pembelajaran adalah 75%, sedangkan untuk nilai ketuntasan perorangan siswa adalah 70%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas III SD Negeri Wonotingal Kota Semarang pada mata pelajaran PPKn semester I dengan materi hak dan kewajiban di sekolah. Tindakan pada setiap tahap pembelajaran sesuai dengan metode *role playing*. Adapun hasil dan pembahasan pada penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

Dari hasil penelitian pada siklus I diperoleh bahwa peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan sebagian peserta didik merasa belum memahami materi dengan baik. Hal ini terlihat pada partisipasi dan keaktifan peserta didik, baik saat melakukan diskusi dalam kelompok maupun sesi tanya jawab di sela-sela penyampaian materi. Dari hasil tes yang dilakukan, terdapat 6 dari jumlah 26 peserta didik yang masih memperoleh nilai di bawah kriteria atau 23,07%. Hal ini juga dapat disebabkan oleh kemampuan dan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda. Tahap pembelajaran belum terlaksana dengan optimal sehingga peserta didik kurang fokus dan belum maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan ini, peserta didik menjadi kurang maksimal dalam mengerjakan soal tes sehingga perlu dilakukan rencana tindak lanjut pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode *role playing* terlaksana dengan baik. Hal ini terlihat pada motivasi dan partisipasi peserta didik yang keseluruhannya terlibat aktif dan semangat mengikuti proses pembelajaran. Ketika peserta didik diminta untuk melakukan tugas bermain peran dalam kelompok, peserta didik sangat antusias untuk terlibat dalam kegiatan tersebut yaitu tentang hak dan kewajiban di sekolah. Peserta didik menganggap proses pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan tidak monoton yang ditunjukkan saat refleksi bersama. Peserta didik dapat berekspresi dengan baik. Selain itu, juga dapat membentuk kepribadian dan kepercayaan diri bagi peserta didik. Peserta didik juga dapat belajar secara langsung tentang bagaimana melakukan hak dan kewajiban yang baik dan benar di sekolah. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran pada mata pelajaran PPKn dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran, bukan hanya melalui metode ceramah dan diskusi seperti biasa. Pembelajaran dengan metode *role playing* dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Dari hasil tes yang dilakukan, hanya terdapat 3 dari jumlah 26 peserta didik yang belum memenuhi kriteria keberhasilan atau masih berada di bawah nilai 75 atau 11,5%.

Untuk mengukur sejauh mana peningkatan yang terjadi, data yang diperoleh dari kedua siklus kemudian dianalisis dan dibandingkan antar presentase tingkat ketuntasannya. Dari hasil analisis dan perbandingan, dapat ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dalam memahami materi hak dan kewajiban di sekolah. Perkembangan ini terlihat pada hasil belajar peserta didik yang meningkat pada tes yang diberikan saat siklus I dan siklus II. Hal ini membuktikan bahwa setiap siklus memberikan perubahan yang berkelanjutan dan meningkat dari 23,07% ke 11,5%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa materi hak dan kewajiban pada siswa kelas III dapat dilakukan dengan menerapkan metode *role playing*. Metode ini efektif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh motivasi dan partisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 23,07% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 11,5%. Guru diharapkan lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran jika menggunakan metode ini agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih bervariasi. Selain itu, peserta didik dapat berlatih untuk lebih percaya diri dan tampil di depan umum.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam pembuatan jurnal sehingga dapat menyelesaikan jurnal ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. 2018. Peningkatan Pembelajaran PKN Dengan Penerapan Metode Role-Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 33-42.
- Basri, N. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Hak dan Kewajiban di Sekolah Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing Siswa Kelas III SD Negeri 26 Kota Ternate. *Jurnal PENDAS: Pendidikan Dasar*, 5(1), 54-66.
- Fadhilaturrahmi, F. 2017. Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 109-118.
- Lestari, D. P. 2023. Penerapan Metode Role Playing Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Taksonomi Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 79-85.
- Muharam dkk. 2022. Jenis Model dan Metode Pembelajaran yang Digunakan Pada Tematik 4 di Kelas 3 SD Plus 3 Al-MUHajirin. *Jurnal Sinektik*, 5(2), 179-190.
- Putri dkk. 2022. Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 4 Kaba-Kaba. *Seminar Nasional (PROSPEK 1) "Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi dan Inovasi Pembelajaran"*, 18 Januari 2022.

- Salma dkk. 2023. Efektivitas Model PBL Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas 3 di SDN Potroyudan Jepara. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(2), 650-659.
- Salsabila dkk. 2021. Penanaman Hak dan Kewajiban Untuk Generasi Bangsa Melalui Metode Pembelajaran Role Playing di Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 1-6.
- Yusriah. 2023. Penerapan Pembelajaran Sosial Metode Role Playing Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban Terhadap Lingkungan Madrasah. *Serambi Akademica: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 9(9), 1215-1220.
- Zahira dkk. 2024. Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 3(2), 10-20.