

**Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN  
Pada Peserta Didik Kelas II SDN 23 Ampenan Kota Mataram  
Tahun Pembelajaran 2022-2023**

**Rizaludin<sup>1\*</sup>, Joni Rokhmat<sup>2</sup>, Ade Hegar Triapuri<sup>3</sup>**  
<sup>1,2,3</sup>PGSD, Universitas Mataram, Indonesia

\*E-mail: [rizaluludin999@gmail.com](mailto:rizaluludin999@gmail.com)

**Abstrak**

Metode *role playing* (bermain peran) juga dapat diartikan suatu cara penguasaan bahan-bahan melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode *role playing* ini diharapkan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dengan metode ini dapat membawakan contoh kasus/cerita dunia nyata kedalam kelas, dengan melihat, mendengar, menyentuh dan mengalami sendiri, maka pemahaman peserta didik akan lebih meningkat lagi dan tujuan dari kegiatan pembelajaran secara keseluruhan akan tercapai. Melalui *role playing*, peserta didik dapat memerankan bagian yang mutlak dalam perkembangan hidup manusia sosial, persatuan dan menghargai perbedaan. Tujuan dilakukannya Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami bersatu dalam keberagaman pada mata pelajaran PKN dengan melakukan kegiatan bermain peran pada peserta didik kelas II SDN 23 Ampenan. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan sampel peserta didik kelas II SDN 23 Ampenan Kota Mataram tahun pembelajaran 2022-2023. Dari data yang diperoleh disimpulkan bahwa penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. Di samping itu, penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran berlangsung lebih nyata menarik, menyenangkan, dan tidak cepat bosan.

**Kata Kunci:** *Metode Role playing, Motivasi, Hasil Belajar*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah tiang utama dari kemajuan dan perkembangan suatu bangsa, peran pendidikan itu sendiri sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Indonesia sebagai negara berkembang memandang pendidikan sebagai suatu kebutuhan penting dan sarana demi memajukan pembangunan negara. Sedangkan kualitas sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya (Budiningasing, 2012).

Sebagaimana tercantum dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab 1 pasal 1 menyebutkan bahwa "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".

Menurut Abdul Kadir, (2012:66). Pendidikan dalam arti yang sempit adalah kegiatan yang disengaja yang khusus dilakukan dan direncanakan untuk tujuan tertentu dalam situasi tertentu dan pada waktu yang terbatas. Sedangkan pendidikan dalam arti luas adalah kegiatan manusia baik yang disengaja atau diciptakan yang muncul dengan sendirinya kapanpun dan dimanapun sepanjang hayat, yang dapat memberikan pendewasaan kepada manusia atau pendidikan adalah hidup dan hidup adalah pendidikan dan pendidikan berlangsung seumur hidup di setiap saat selama ada pengaruh lingkungan. Pendidikan itu sendiri adalah usaha

sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan mengajar dan belajar, dimana mengajar seringkali disebut dengan tenaga pendidik yang memberikan suatu materi berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan, sedangkan belajar adalah peserta didik yang menerima materi tersebut. Pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin kelangsungan dan perkembangan suatu bangsa, karena pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa dan negara. Belajar merupakan sebuah aktivitas manusia yang secara terus-menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Hal ini berarti menunjukkan bahwa belajar tidak pernah dibatasi oleh waktu, tempat, maupun usia.

Hal ini dipandang penting dalam Islam, sebagaimana firman Allah SWT. dalam Qs. Al-Mujadillah/58:11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ  
وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Artinya:

*“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, Berdirilah kamu, maka berdirilah niscaya Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat.”(Qs. Al-Mujadillah: 11).*

Dan pada hadis riwayat Ibnu Majah berikut:

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ : طَلَبُ الْعِلْمِ لِمَنْ قَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَ مُسْلِمَةٍ

Artinya:

*“Dari Anas Bin Malik berkata: Rasulullah SAW bersabda: Menuntut ilmu itu wajib atas setiap laki-laki dan perempuan..” (H.R Ibnu Majah).*

Menurut Tutik Rachmawati, dkk (2015:38-39) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara peserta didik dan tenaga pendidik dalam rangka mencapai tujuannya, atau pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan peserta didik.

Pembelajaran pendidikan PKN bukan hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis tapi juga bersifat praktis, tujuan dari pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membentuk warga negara yang baik sedini mungkin sesuai konstitusi yang berlaku. Untuk itu, membentuk karakter bukanlah satu hal yang mudah. Untuk itu, perlu diberikan pendidikan kewarganegaraan sejak dasar yaitu di Sekolah Dasar agar apa yang disampaikan melekat menjadi karakter saat tumbuh dewasa. Pengajaran metode ini hanya dilakukan dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan saecara lisan kepada sejumlah peserta didik yang pada umumnya mengikuti secara pasif proses pembelajaran. Hal tersebut membuat para peserta didik menjadi bosan dan pembelajaran pun menjadi kurang bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN 23 Ampenan, dan hasil tes awal sebelum menggunakan metode *role playing* diperoleh informasi bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik masih rendah. Guru memilih cara mengajar menggunakan metode

ceramah sehingga hasil belajar dan ketuntasan belajar peserta didik dikelas menjadi tidak optimal. Peserta didik cenderung hanya duduk, mendengar, dan mencatat penjelasan guru. Selebihnya peserta didik menghafal materi-materi yang telah didapat tanpa adanya kegiatan yang imajitatif dan inovasi yang membuat pembelajaran itu menjadi lebih hidup. Berdasarkan data nilai ujian tengah semester diperoleh bahwa ketuntasan hasil belajar PKN kelas II masih tergolong rendah yaitu dari 27 peserta didik, hanya 13 peserta didik yang dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 14 peserta didik masih belum mencapai KKM yang ditetapkan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bagi setiap peserta didik yang berlaku di SDN 23 Ampenan untuk mata pelajaran PKN adalah 65.

Alasan Peneliti menggunakan metode *Role playing* ini yaitu agar cara belajar lebih beragam dari biasanya dan tentu paling penting untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran PKN, karena dalam Pembelajaran PKN, Peneliti melihat bahwa peserta didik hanya diberikan catatan-catatan materi yang begitu banyak sampai habis waktunya untuk mencatat, setelah itu peserta didik merasa bosan dan lelah karena banyak catatan yang diberikan. Kemudian guru menjelaskan/ceramah di depan kelas dimana peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari gurunya saja. Peneliti merasa bahwa peserta didik sangat bosan dengan metode yang seperti itu terus setiap hari, tanpa ada peran dari peserta didik tersebut.

Penyebab terjadinya gejala-gejala seperti di atas adalah model pembelajaran yang digunakan guru kurang variatif. Guru dominan menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan, tidak merangsang minat dan hasil belajar peserta didik, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKN. Untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar peserta didik perlu diadakan suatu tindakan pembelajaran inovatif. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran (*role playing*).

Metode *role playing* ini diharapkan akan meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dengan metode ini dapat membawakan contoh kasus/cerita dunia nyata kedalam kelas, dengan melihat, mendengar, menyentuh dan mengalami sendiri, maka pemahaman peserta didik akan lebih baik meningkat lagi dan tujuan dari kegiatan pembelajaran secara keseluruhan akan tercapai. Melalui *role playing*, peserta didik dapat memerankan bagian yang mutlak dalam perkembangan hidup manusia sosial, persatuan dan menghargai perbedaan. *Role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Syamsu dalam Akbar, 2000).

Tujuan metode *role playing* untuk membantu peserta didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno, 2007:26). Manfaat penerapan metode ini pada pembelajaran PKN pokok bahasan persatuan dalam keberagaman memungkinkan Peserta didik mengeksplorasi kegiatan-kegiatan yang terjadi dalam pergaulan, meningkatkan rasa persatuan dalam keberagaman dan menghargai perbedaan suku, ras, etnis dan latar belakang yang berbeda, didapatkan dari observasi dan wawancara langsung juga bahwa peserta didik memiliki kebiasaan buruk saling mengejek warna kulit, tinggi pendek tubuh dan keluarga dengan cara ini peneliti hadir untuk membuka pemahaman dan mengangkat cerita bersatu dalam keberagaman melalui bermain peran (*role playing*). Cara penerapan metode ini adalah dengan memainkan peran dalam situasi mengangkat satu cerita, ada anak didik yang baru pindah sekolah dari luar kota kemudian perlahan berteman dengan peserta didik lama. Penggunaan metode pembelajaran *role playing* diharapkan akan mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik ikut terlibat langsung dalam pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) karena penelitian ini dilakukan untuk mencermati atau mengamati kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam suatu kelas dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran (Arikunto, 2010:2). Penelitian dilakukan di SDN 23 Ampenan dengan sampel kelas II berjumlah 27 peserta didik.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam waktu yang cukup singkat yaitu dalam waktu ± Selama 2 bulan yaitu bulan Mei sampai bulan Juni. Untuk memperoleh data pra siklus peneliti melakukan pengambilan data pada hari Jum'at tanggal 19 Mei 2023, sedangkan untuk pelaksanaan siklus I dilaksanakan hari Jum'at Tanggal 26 Mei 2023. Untuk siklus II pelaksanaan pembelajaran pada, hari Jum'at, tanggal 09 Juni, sampai dengan refleksi dilakukan mulai pada hari Senin tanggal 10 Juni 2023.

Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti tidak cukup hanya melakukan satu kali penelitian, melainkan harus melaksanakan penelitian dalam beberapa siklus. Jumlah siklus dalam penelitian ditentukan oleh ketercapaian tujuan penelitian. Apabila dalam siklus 1 tujuan penelitian belum tercapai maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya, hingga mencapai hasil yang diinginkan.

Peneliti telah melakukan penelitian dua siklus, pengambilan data awal pada pra siklus dan dilanjutkan dengan mengaplikasikan siklus I dan II sampai adanya perubahan pada hasil belajar peserta didik, Metode yang digunakan ialah metode *role playing* (bermain peran), mata pelajaran PKN materi bersatu dalam keberagaman. Prosedur pelaksanaan penelitian ini mengikuti Langkah-langkah dasar penelitian tindakan kelas, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun siklus yang akan dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar unntuk setiap kali pertemuan mengikuti siklus rancangan Penelitian Tindakan Kelas, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Kegiatan ini dilakukan untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan yang beruntun, yang kembali ke langkah-langkah semula. Kegiatan yang dlakukan pada tahap perencanaan adalah mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan tahap rancangan penelitian yang berupa bahan ajar yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Media pembelajaran pendukung, metode yang akan di aplikasikan, instrument penelitian dan rubrik penilaian peserta didik. Kemudian dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan tindakan, dimana kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran sesuai dengan (RPP) yang telah dirancang terlebih dahulu pada akhir kegiatan belajar mengajar peneliti atau guru melakukan tes untuk mengetahui seberapa banyak penguasaan materi yang dapat dipahami Peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan seara bersamaa dengan tahap kedua yaitu observasi terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilaksanaka. Tahap pengamatan/observasi dilakukan oleh dua orang observer yaitu peneliti sendiri dan ibu Hegar Triaputri,S.Pd,. selaku guru pamong. Tahap terakhir pada siklus penelitian ini adalah merefleksi semua hasil observasi yang dilakukan, dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan yang telah dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

#### a. Siklus I

##### 1) Perencanaan

Langkah-langkah yang dipersiapkan dalam melaksanakan perencanaan tindakan siklus 1 antara lain:

- a) Membuat rencana perbaikan pembelajaran (RPP).
- b) Menyiapkan media pembelajaran berupa teks dialog sebagai model dalam perbaikan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan (bersatu dalam keberagaman).
- c) Membuat lembar observasi atau instrumen penelitian untuk membantu proses pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*).
- d) Membuat alat evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi perbaikan pembelajaran atau penelitian proses perbaikan pembelajaran.

##### 2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus 1 dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang sudah disusun sebelumnya yaitu pada hari Jum'at tanggal 26 Mei 2023. Kegiatan pada siklus I ini meliputi Kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup seperti yang terdapat dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

##### 3) Observasi

###### a) Aktivitas guru

Pada pelaksanaan pembelajaran di siklus I, keterampilan guru yang menjadi pusat perhatian dalam kegiatan perbaikan pembelajaran tentang materi bersatu dalam keberagaman dengan penerapan metode bermain peran (*role playing*) dapat di deskripsikan sebagai berikut :

- Persiapan pembelajaran dan observasi  
Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan guru sudah menyiapkan perangkat yang akan digunakan saat melaksanakan pelaksanaan perbaikan pembelajaran, misalkan Rencana perbaikan pembelajaran, lembar evaluasi siswa, lembar nilai dan media pembelajaran yang akan digunakan
- Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran  
Pada awal pembelajaran guru sudah menunjukkan kegiatan menjelaskan langkah-langkah perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dan masing-masing peserta didik mendemostrasikan materi bersatu dalam keberagaman.
- Menjelaskan menggunakan bermain peran metode (*role playing*)  
Sebelum mendemonstrasikan di depan kelas guru terlebih dahulu menjelaskan bagaimana aturan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu menggunakan metode *role playing*
- Membimbing peserta didik Selama proses perbaikan pembelajaran pada siklus I
- Memberi motivasi  
Guru senantiasa memberikan motivasi kepada peserta didiknya terutama yang masih malu atau belum aktif dalam kegiatan pembelajaran, sampai pada akhirnya antusias dalam pembelajaran yang telah dilakukan.
- Memberi tugas dan latihan  
Guru telah memberi tugas kepada peserta didik baik dalam bentuk kelompok maupun individu untuk mengetahui daya tangkap siswa setelah menggunakan metode *role playing* ini.
- Membimbing membuat kesimpulan

Guru telah membimbing peserta didik dalam belajar dari awal sampai akhir kegiatan. Pada akhir kegiatan guru juga telah menyimpulkan hasil belajar yang dilakukan.

▪ Pelaksanaan evaluasi

Pada akhir kegiatan guru telah memberikan post test secara mandiri sebagai bentuk evaluasi dari kegiatan yang telah dilakukan.

b) Aktivitas peserta didik

Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan materi bersatu dalam keberagaman dengan bantuan media skrip atau naskah dialog pada siklus I antara lain:

▪ Keaktifan peserta didik

Pada siklus I ini peserta didik kelas II SDN 23 Ampenan telah menunjukkan keaktifannya dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh 24 orang peserta didik telah aktif dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan 3 orang peserta didik lainnya.

▪ Ketelitian

Ketelitian peserta didik Kelas II SDN 23 Ampenn dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran sangat baik, hal ini ditunjukkan oleh 18 peserta didik telah mampu menyelesaikan soal dengan nilai di atas KKM.

▪ Keberanian

Keberanian peserta didik dalam pembelajaran bersatu dalam keberagaman dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya peserta didik yang belum berani maju kedepan untuk mendemostrasikan pelajaran.

▪ Tanggung jawab

Peserta didik dianggap bertanggung jawab yang ditunjukkan dengan segera merapikan kembali panggung, kursi, naskah dialog, tanda pengenalan dan barang-barang dikelas yang digunakan setelah kegiatan pembelajaran yang dilakukan selesai.

4) Refleksi

Setelah proses pembelajaran selesai guru bersama observer berkolaborasi melakukan refleksi diri untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan guru dalam mengajar serta menentukan langkah perbaikan pembelajaran selanjutnya. Hasil temuan pengamatan observer menjelaskan garis besar pembelajaran siklus I. Namun ada beberapa catatan yang harus diperbaiki pada kegiatan pembelajaran selanjutnya (siklus II). Hal-hal yang perlu diperbaiki antara lain :

a) Ketika menjelaskan metode bermain peran ada siswa yang tidak serius dalam mengikuti pelajaran .

b) Ketika Guru memberikan pertanyaan ada yang tidak menjawab

c) Ketika disuruh maju untuk mempersentasikan hasilnya ada siswa yang masih malu-malu.

Perbaikan keterampilan guru di atas dimaksudkan agar pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada kegiatan belajar selanjutnya dapat meningkat. Tindakan yang dilakukan pada siklus 1 merupakan pelaksanaan dari perencanaan tindakan yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah disusun. Saat proses pembelajaran berlangsung, tercipta suasana yang hidup karena sebagian besar peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Namun masih ada beberapa peserta didik yang belum maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan oleh guru kelas II dan observer terhadap aktivitas peserta didik dalam materi PKN bersatu dalam keberagaman. Setelah selesainya siklus 1 maka siswa dites dengan soal formatif Setelah selesainya siklus 1 maka siswa dites dengan soal formatif dengan hasil test sebagai berikut :

Berdasarkan Hasil tes dari 27 peserta didik yang mengikuti pembelajaran PKN materi bersatu dalam keberagaman dapat diketahui nilai tertinggi yang diraih siswa adalah

100 dan yang terendah adalah 40, dengan rata – rata hasil ulangan test formatif adalah 7,2. 18 orang tuntas KKM dan 9 orang tidak tuntas, Maka jumlah persentase peserta didik yang tuntas belajar/mencapai KKM 66%.

## b. Siklus II

### 1) Perencanaan

Langkah-langkah yang dipersiapkan dalam melaksanakan perencanaan tindakan siklus 2 antara lain:

- a) Membuat rencana perbaikan pembelajaran (RPP) dengan media pembelajaran berupa naskah dialog dan identitas pengenalan.
- b) Menyiapkan naskah dialog untuk diperankan dalam perbaikan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan (bersatu dalam keberagaman).
- c) Membuat lembar observasi atau instrument penelitian untuk membantu proses pembelajaran yang akan diperankan oleh peserta didik.
- d) Membuat alat evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi perbaikan pembelajaran atau penelitian proses perbaikan pembelajaran.

### 2) Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus 2 dilaksanakan pada hari Jum'at 09 Juni 2023. Adapun pelaksanaan kegiatan ini mengacu pada RPP yang sudah disusun pada tahap perencanaan.

### 3) Observasi

#### a) Aktivitas Guru

Pada pelaksanaan pembelajaran di siklus 2, keterampilan guru yang menjadi pusat perhatian dalam kegiatan perbaikan pembelajaran tentang bersatu dalam keberagaman ini dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) dapat di deskripsikan sebagai berikut :

- Pembelajaran dan Observasi  
Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan guru sudah menyiapkan perangkat yang akan digunakan saat melaksanakan pelaksanaan perbaikan pembelajaran, misalkan RPP perbaikan pembelajaran, lembar evaluasi siswa, lembar nilai dan metode pembelajaran yang akan digunakan.
- Menjelaskan Langkah-Langkah Pembelajaran  
Pada awal pembelajaran guru sudah menunjukkan kegiatan menjelaskan langkah-langkah perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.
- Menjelaskan cara bermain peran  
Sebelum mendemonstrasikan di depan kelas guru terlebih dahulu menjelaskan cara-cara bermain peran dalam kegiatan belajar mengajar tentang bersatu dalam keberagaman.
- Membimbing Dalam Kelompok  
Selama proses perbaikan pembelajaran pada siklus II guru telah membimbing peserta didik dalam belajar dan bermain peran.
- Memberi Motivasi  
Guru senantiasa memberikan motivasi kepada peserta didiknya terutama peserta didik yang masih malu atau belum aktif dalam kegiatan pembelajaran, sampai pada akhirnya atusias dalam pembelajaran yang telah dilakukan.
- Memberi Tugas dan Latihan  
Guru telah memberi tugas kepada peserta didik baik dalam bentuk kelompok maupun individu untuk mengetahui daya tangkap peserta didik setelah menggunakan metode bermain peran (*role playing*)
- Membimbing Membuat Kesimpulan  
Guru telah membimbing siswa dalam belajar dari awal sampai akhirkegiatan. Pada akhir kegiatan guru juga telah menyimpulkan hasil belajar yang dilakukan.

- Pelaksanaan Evaluasi

Pada akhir kegiatan guru telah memberikan post test secara mandiri sebagai bentuk evaluasi dari kegiatan yang telah dilakukan.

- b) Aktivitas peserta didik

Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran materi bersatu dalam keberagaman dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus II.

- Keaktifan peserta didik

Pada siklus II ini peserta didik kelas II SDN 23 Ampenan telah menunjukkan keaktifannya dalam mengerjakan soal yang diberikan, Meskipun tidak 100% tetapi sebagian besar peserta didik telah antusias dalam kegiatan pembelajaran.

- Ketelitian

Ketelitian siswa Kelas II SDN 23 Ampenan dalam pembelajaran PKN materi bersatu dalam keberagaman dengan menggunakan metode *Role playing* sudah baik, hal ini ditunjukkan sebagian besar peserta didik telah mampu menyelesaikan soal dengan nilai di atas KKM.

- Keberanian

Keberanian peserta didik dalam pembelajaran materi bersatu dalam keberagaman dengan menggunakan metode *Role Palaying* sudah baik. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya peserta didik yang berani maju kedepan untuk medemostrasikan hasil kerjanya, berani berpendapat dan menyampaikan pertanyaanya

- Tanggung Jawab

Peserta didik dianggap bertanggung jawab dalam kegiatan pembelajaran, hal ini ditunjukkan dengan segera merapikan kembali perlengkapan yang digunakan setelah bermain peran dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan selesai.

- Hasil Prestasi Belajar Peserta Didik

Hasil prestasi belajar peserta didik pada silkus II diperoleh pada kegiatan akhir pembelajaran, hasil belajar peserta didik tentang bersatu dalam keberagaman dengan menggunakan metode *Role playing* dapat dilihat

#### 4) Refleksi

Secara garis besar kegiatan pembelajaran siklus II tentang kegiatan bersatu dalam keberagaman dengan menggunakan metode *Role playing* pada peserta didik Kelas II SDN 23 Ampenan ini sangat baik, karena peserta didik telah mampu memahami materi bersatu dalam keberagaman dan hasil belajar peserta didik meningkat. Setelah selesainya siklus II maka siswa dites dengan soal formatif dengan hasil test sebagai berikut :

Berdasarkan Hasil dari Siklus II yaitu, dari 27 peserta didik yang mengikuti pembelajaran PKN materi bersatu dalam keberagaman dapat diketahui nilai tertinggi yang diraih siswa adalah 100 dan yang terendah adalah 60, dengan rata – rata hasil ulangan test formatif adalah 8,3. Dan jumlah persentase peserta didik yang tuntas belajar/mencapai KKM sebanyak 25 orang dan tidak tuntas sebanyak 2 orang peseta didik atau persentase sebanyak 92%.

## 2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian terdapat temuan bahwa terdapat peningkatan pemahaman dalam mempelajari materi bersatu dalam keberagaman dengan menggunakan metode *role playing*, sehingga hasil belajar pun meningkat. Pada siklus I ditemukan beberapa kekurangan keterampilan guru saat membimbingpeserta didik pada kegiatan pembelajaran, antara lain : a) Guru kurang tegas kepada peserta didik yang tidak tertib dalam pembelajaran, terutama saat memberikan penjelasan materi sehingga peserta didik tidak fokus menerima penjelasan dari guru; b) Guru tidak memberikan semangat dan ketegasan ketika siswa

mendemonstrasikan hasilnya sehingga banyak yang masih malu untuk tampil di depan. Perbaikan pembelajaran pada siklus II telah menunjukkan hasil positif. Hal ini dibuktikan dengan pemahaman dan hasil belajar peserta didik yang meningkat dibandingkan siklus I. Keterampilan guru dalam pembelajaran materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan metode role playing telah tampak dan menunjukkan hasil yang maksimal. Peningkatan keterampilan guru pada siklus I dan II Sesuai dengan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dimana untuk mengetahui hasil belajar peserta didik akan dihitung dengan cara membandingkan peserta didik yang tuntas belajar dengan jumlah siswa secara keseluruhan (siswa maksimal) kemudian dikalikan 100%.

Berdasarkan hasil pengamatan supervisor, pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada umumnya sudah baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Di samping itu, dilihat dari hasil uji tes formatif masing-masing siklus terjadi peningkatan pada masing-masing siklus. Rekapitulasi peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini rekapitulasi nilai masing-masing siklus di bawah ini :

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Frekuensi			Persentase		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	76-100	6	12	21	22%	44%	78%
2	65-75	6	6	4	22%	22%	15%
3	55-64	3	3	2	11%	11%	7%
4	45-54	5	2	0	19%	7%	0%
5	30-44	7	4	0	26%	15%	0%

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar, Waktu Pelaksanaan, Rata-Rata Nilai Hasil Belajar, Persentase Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Waktu Pelaksanaan	Siklus	Tuntas KKM	Tidak Tuntas KKM	Persentase Tuntas belajar	Rata-rata Nilai Hasil Belajar
Jum'at 09 Juni 2023	Siklus II	25 orang	2 orang	92%	8,3
Jum'at 26 Mei 2023	Siklus I	18 orang	9 orang	66%	7,2
Jum'at 19 Mei 2023	Pra Siklus	12 orang	15 orang	44%	5,6

Berdasarkan tabel diatas, dari hasil tes pra siklus sampai dengan siklus II diketahui rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I terjadi peningkatan persentase tuntas belajar sebesar 22% (dari 44% menjadi 66%), dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 1,7 (dari 5,6 menjadi 7,2), Yang tuntas KKM sebanyak 18 orang. Sedangkan Pada Siklus II terjadi peningkatan persentase tuntas belajar sebesar 26% (dari 66% menjadi 92%), dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 11,0 (dari 7,2 menjadi 8,3), Yang tuntas KKM sebanyak 25 orang.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan hasil tes pra siklus sampai dengan siklus II diketahui rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I terjadi peningkatan persentase tuntas belajar sebesar 22% (dari 44% menjadi 66%), dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebanyak 1,7 (dari 5,6 menjadi 7,2), Yang tuntas KKM sebanyak 18 orang dan tidak tuntas KKM 9 orang. Sedangkan Pada Siklus II terjadi peningkatan persentase tuntas belajar sebesar 26% (dari 66% menjadi 92%), dengan peningkatan nilai

rata-rata hasil belajar sebanyak 11,0 (dari 7,2 menjadi 8,3), Yang tuntas KKM sebanyak 25 orang dan tidak tuntas KKM 2 orang peserta didik.

Penggunaan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar, dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran) peserta didik dapat berperan secara langsung. Di samping itu, penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran berlangsung lebih nyata menarik, menyenangkan, dan tidak cepat bosan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dicapai dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dapat diimplikasikan bahwa "Metode pembelajaran menggunakan *role playing*" dapat digunakan untuk meningkatkan Kemampuan dan Hasil belajar PKN materi persatuan dalam keberagaman peserta didik Kelas II SDN 23 Ampenan Tahun ajaran 2022-2023. Oleh karena itu, saran yang perlu penulis sampaikan sehubungan dengan penelitian ini yaitu:

#### 1. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya dalam melaksanakan pembelajaran terutama pada mata pelajaran PKN menggunakan metode *role playing* (bermain peran), karena dengan metode tersebut, dapat memperagakan atau mengaplikasikan materi yang berhubungan dengan kenyataan di lingkungan, bisa dikatakan mengaplikasikan dengan cara kontekstual.
- b. Guru hendaknya lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran sesuai dengan jenis materi dan keragaman gaya belajar peserta didik.
- c. Dapat menjadi rujukan dan referensi bagi peneliti lain untuk penelitian lebih lanjut dengan pokok bahasan yang tentunya beda.

#### 2. Bagi peserta didik

- a. Peserta didik tidak perlu takut dalam belajar PKN dan hanya berpatokan dengan membaca dan menulis saja, bisa usulkan kepada gurunya untuk menggunakan metode bermain peran (*role playing*).
- b. Gunakanlah media atau metode belajar yang menyenangkan bagi siswa

#### 3. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya selalu memberi dukungan kepada guru dan mengadakan pelatihan rutin menggunakan metode-metode pembelajaran yang baru dan lebih imajinatif, inovasi lagi, jangan hanya berpatokan pada metode ceramah dan diskusi saja, atau metode yang sering di lakukan saja agar bisa mencakup dan merangkul semua jenis gaya belajar dan minat peserta didik.

## REFERENSI

- Akbar. Pengertian Model Pembelajaran Role Playing [serial online]. Dan <http://id.shvoong.com/socialsciences/kekurangan-metode-role>. [18 juli 2023]
- Al-Qur'an dan terjemahnya surah Al-mujadillah/58 Juz 28 Ayat 11 hal. 543, Departemen Agama RI. 2018.
- Arianto, A. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa MTs Al Mubarak Bandar Mataram Lampung Tengah. Ri'ayah: Jurnal Sosial dan Keagamaan, 4(01), 89-97.
- Berkat, Nopriawan, "Ruang Lingkup Materi Ilmu Pengetahuan", <http://WWW.Kampusdigital.com/2017/11/ruang-lingkup-materi-ilmu-pengetahuan> (diakses pada 06 juli 2023 pukul 20:08).
- Blog Guru. (2018).Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Bagi Generasi Muda Indonesia. <https://www.sman1ampekankek.sch.id/blog/pentingnya-pendidikan-kewarganegaraan-bagi-generasi-muda-indonesia/> (Di akses pada bulan juli 2023)

- Budiningsih, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta : Rineka Cipta 2012) hal, 47. Hakikat pendidikan kewarganegaraan disekolah dasar <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2297/1992/4517> (Akses pada 20:00 18 Juli 2023).
- Hakikat pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2297/1992/4517> (Akses pada 18 Juli 2023 )
- Ibnu Majah No. 224. 2016. dari sahabat Anas bin Malik radhiyallahu'anhu.. dishahihkan Albani dalam Shahih Al-Jami'ish Shaghiir No. 3913. Kitab Al-Mukaddimah, bab Fdhl al-ulama wa al-Hits ala-Thalab Al-Ilmi. Dalam CD-ROM Mausuh Al-Hadi Al-Syarif Al-Kutub Al-Tis'ah, Global Islamic Software.
- Kunandar. (2011). Penelitian Tindakan Kelas Sebagai pengembangan Profesi Guru. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Nashar. (2004). Peranan Hasil belajar & Kemampuan Awal. Delia Press. Jakarta.
- Nur Nofianti . 2020, Penerapan Metode Role Playing untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa Kelas V SDN 1 KABAR pada Mata. Pelajaran IPS topik Kegiatan Ekonomi. <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/682514-1670732118.pdf> (Diakses Juli 2023).
- Rachmawati, Tutik dkk. Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik. (Yogyakarta: Gava Media, 2015). h. 38-39.
- Suriansyah, A. (2011). Landasan pendidikan.
- Suwadi (2007). Pendidikan Kewarganegaraan. Surakarta: Badan Penerbit BP FKIP
- Syam Norman. (2011). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran.
- Syaodih, Nana. (2004). Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung: Yayasan Kesuma Karya.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab 1 pasal 1.
- Uno, Hamzah B. 2007. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.