

PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS IV SD NEGERI 69 PRABUMULIH

Lety Widya¹, Sutina^{*2}

¹SD N 69 Prabumulih, Indonesia,

²Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret, Solo, Indonesia

Email: leti.widya@gmail.com, *sutina.melita@gmail.com

Received: 18 Oktober 2023 | Revised: 20 Januari 2024 | Accepted: 17 Februari 2024 | Published Online: 17 Februari 2024
© The Author(s) 2023

Abstrak

Perkembangan arus globalisasi menyebabkan berbagai kemudahan akses dalam kehidupan manusia. Perubahan tersebut harus diimbangi dengan kesiapan kemampuan sumber daya manusia dalam menghadapinya. Pendidikan menjadi salah satu cara untuk membekali Sumber Daya Manusia dalam menghadapi perkembangan zaman. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan harus dilaksanakan dengan rencana dan rancangan yang tepat melalui proses pembelajaran. Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing di kelas IV SD Negeri 69 Prabumulih pada mata pelajaran PKN. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas dengan melaksanakan pembelajaran melalui 3 siklus. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan metode Penelitian Tindakan Kelas, tiap-tiap siklus dilakukan evaluasi serta revisi untuk mengetahui peningkatan proses pembelajaran dengan menerapkan model Role Playing. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini ialah dapat dilihat bahwa pada siklus 0 tingkah hasil belajar peserta didik hanya mencapai 37% kemudian pada siklus 1 meningkat menjadi 63% terakhir pada siklus 2 meningkat menjadi 87%.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Role Playing, Penelitian Tindakan Kelas

Abstract

The development of globalization has led to various ease of access in human life. These changes must be balanced with the readiness of human resource capabilities in dealing with them. Education is one way to equip Human Resources to face the times. To achieve these goals, education must be carried out with the right plans and designs through the learning process. This research seeks to improve student learning outcomes by applying the Role Playing learning model in class IV SD Negeri 69 Prabumulih in Civics subjects. The method used in this research is Classroom Action Research by carrying out learning through 3 cycles. In carrying out the learning process with the Classroom Action Research method, each cycle is evaluated and revised to find out the improvement of the learning process by applying the Role Playing model. The results obtained in this study are that it can be seen that in cycle 0 the behavior of student learning outcomes only reached 37% then in cycle 1 it increased to 63% and finally in cycle 2 it increased to 87%.

Keywords: Learning model, Role Playing, Classroom action research

PENDAHULUAN

Globalisasi juga dapat diartikan sebagai percepatan pergerakan barang, jasa, modal dan gagasan atau ide secara lintas negara tanpa adanya batasan (Little & Green, 2009). Adanya kemudahan dalam mengakses berbagai informasi tersebut memberikan berbagai dampak pada kehidupan manusia. Arus globalisasi dapat terjadi sebagai sebab adanya kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan.

Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat memicu berbagai pembaharuan di segala aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang sangat terasa sebagai dampak perkembangan ilmu pengetahuan ialah perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Sebagai dampak dari kemajuan IPTEK, banyak terjadi pergeseran pola hidup pada manusia. Pergeseran tersebut harus dihadapi juga dengan kesiapan Sumber Daya Manusia (SDM) itu sendiri untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi berbagai dampak dari pergeseran tersebut. Untuk membangun dan mempersiapkan SDM yang mampu menghadapi pergeseran tersebut tentu saja melalui bidang pendidikan (Doringin et al., 2020).

Penyelenggaraan pendidikan pada institusi pendidikan secara nasional memiliki tujuan untuk mewujudkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa. Hal tersebut tertuang dalam UUD No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan 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 bertanggung jawab.”

Tujuan dari pendidikan nasional tersebut dapat diwujudkan melalui proses pembelajaran. Sesuai dengan pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh Patricia L. Smith dan Tilman J. Ragan yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan pengembangan dan penyampaian informasi yang dilaksanakan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan yang spesifik. Proses pembelajaran yang baik harus didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, salah satunya yaitu dengan adanya guru, media, strategi pembelajaran, metode pembelajaran serta model pembelajaran (Pribadi, 2010).

Model pembelajaran menjadi salah satu sarana yang dapat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran yang interaktif. Penerapan model pembelajaran pada proses belajar mengajar lebih mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran yang didalamnya terdapat tujuan, sintaks, kondisi kelas, serta sistem pengelolaan pembelajaran (Trianto, 2009). Model pembelajaran juga merupakan suatu pola atau rencana untuk menyusun serta merancang suatu pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Rusman, 2014). Pada penelitian ini diterapkan model pembelajaran Role Playing atau Bermain Peran.

Model Role Playing atau bermain peran telah banyak digunakan dalam berbagai studi dari berbagai bidang seperti teater, sejarah, pendidikan olahraga, ilmu kesehatan serta berbagai disiplin ilmu sosial (Khan & Sheikh, 2021). Model Role Playing merupakan salah satu model yang dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan komunikasi dengan merealisasikan materi pada proses pembelajaran (Ahmady et al., 2021). Kelebihan dari model Role Playing yaitu dapat mendorong proses pembelajaran yang lebih interaktif serta membangun motivasi peserta didik. Model pembelajaran Role Playing dapat menghubungkan kesenjangan atau batasan antara pengetahuan akademik dengan keterampilan praktis (Huertas-Valdivia, 2021).

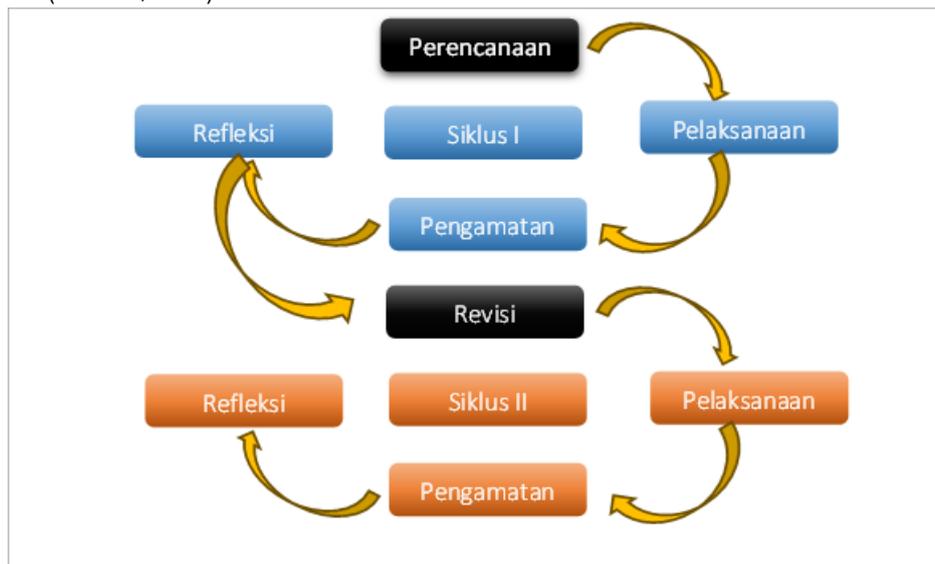
Proses pembelajaran dengan model Role Playing dapat membuat peserta didik memanfaatkan keempat panca Indera, seperti pembelajaran visual yang mengandalkan Indera penglihatan untuk mensistematisasikan berbagai ide dan gagasan serta pembelajaran auditori dengan Indera pendengaran untuk menyimak berbagai materi yang dipetik dari peran yang dimainkan oleh peserta didik yang lainnya (Brown & Chidume, 2023). Model pembelajaran Role Playing tentu saja dapat membangun kemampuan interaksi sosial peserta didik, seperti keberanian untuk unjuk kerja, menyampaikan pendapat serta interaksi dengan teman sebaya selama pembelajaran berlangsung (Ferdiansyah et al., 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi berbagai permasalahan internal yang dalam proses pembelajaran yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik Kelas IV SD Negeri 69 di Prabumulih pada Mata Pelajaran PKn. Salah satu penyebab dari rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar, rendahnya inovasi dan kreativitas guru dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang diduga dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu model pembelajaran Role Playing.

METODE

Metode penelitian dalam artikel ini ialah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yang merefleksikan pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan dengan tujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi proses pembelajaran agar mendapatkan proses pembelajaran yang lebih baik (Boonchom et al., 2012). Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), kegiatan refleksi pada penelitian tindakan kelas merupakan poin penting karena berpengaruh pada proses pengembangan berkelanjutan melalui kegiatan evaluasi, berbagai berbagai temuan dari tindakan yang diberikan pada subjek penelitian (Kunlasomboon et al., 2015). Menurut Suharsimi, Penelitian Tindakan Kelas merupakan kombinasi dari pengertian dari tiga kata "Penelitian, Tindakan, dan Kelas" (Daryanto, 2011).

Subjek penelitian tindakan kelas ini ialah peserta didik kelas IV SD Negeri 69 Prabumulih sebanyak 30 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus dengan desain PTK menurut Kemmis dan McTaggart sebagai berikut (Junaedi, 2020):



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Tahapan dari desain penelitian tersebut diawali dengan 1) Perencanaan yang meliputi dengan mengenali keinginan peserta didik, seleksi pendahuluan terhadap rencana yang akan disebarkan, memilih dan memilah masalah yang akan dipelajari, merencanakan peran yang akan dilaksanakan kemudian memeriksa ulang pemahaman peserta didik; 2) Pelaksanaan, implementasi perencanaan yang telah disusun; 3) Observasi, yang bertujuan untuk melihat efek dan evaluasi dari pelaksanaan perencanaan; 4) Refleksi, tahapan yang bertujuan untuk mengetahui, menggali serta mengevaluasi permasalahan pada proses pembelajaran siklus I dan siklus II (Nanda et al., 2021).

Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa hasil prestasi belajar peserta didik yang diolah dengan metode konvensional dan hasil pengamatan proses belajar. Data penelitian ini analisis dengan metode kualitatif dan metode kuantitatif secara bersamaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Observasi

Hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik sebelum evaluasi pembelajaran dan setelah evaluasi pembelajaran tersaji pada table 1.

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa jumlah dan presentase peserta didik yang terlibat aktif dalam pembelajaran sebelum perbaikan pembelajaran dan setelah perbaikan pembelajaran menunjukkan adanya

kenaikan. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn mengalami peningkatan. Dapat disajikan pada diagram 1 sebagai berikut:

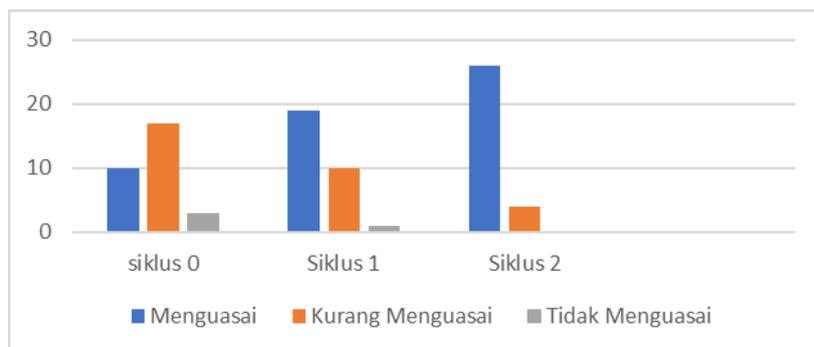


Diagram 1.
Tingkat Penguasaan Peserta Didik Kelas IV dalam Pembelajaran Struktur Pemerintahan Desa

Tabel diatas menjelaskan bahwa dengan menerapkan model Role Playing pada pembelajaran PKn dengan materi Struktur Pemerintahan Desa dapat membantu meningkatkan aspek afektid dan psikomotorik dari peserta didik karena memberikan gambaran mengenai kondisi yang ada pada materi Struktur Pemerintahan Desa. Hal tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Ingersoll (1973) menyatakan bahwa dengan menerapkan model Role Playing dapan meningkatkan makna penting dari materi yang dipelajari dan mengetahui peran serta fungsi dari peran yang dimainkan.

b. Hasil Evaluasi

Evaluasi hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PKn dengan materi “Struktur Pemerintahan Desa” dapat dilihat melalui diagram 2 sebagai berikut:

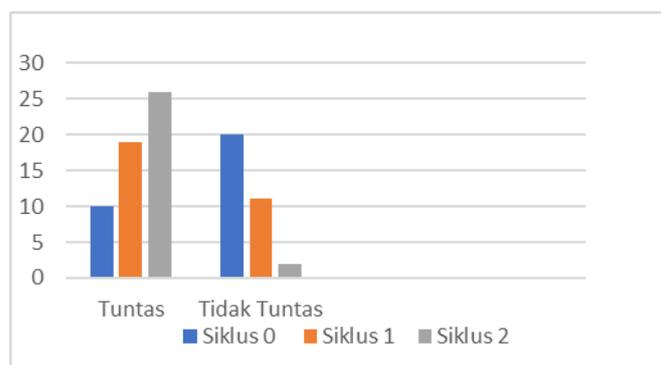


Diagram 2.
Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Dari Keadaan Sebelum Perbaikan Pembelajaran Ke Setiap Siklus Pembelajaran

Tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik pada pembelajaran PKn tentang “Struktur Pemerintahan Desa” mengalami kenaikan dari satu siklus pembelajaran ke siklus berikutnya. Keadaan sebelum perbaikan pembelajaran jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar atau memperoleh ≥ 60 hanya mencapai 10 orang (37%) kemudian meningkat menjadi 19 orang (63%) pada siklus I dan 26 orang (87%) pada siklus II.

Pembelajaran siklus I dilakukan upaya revisi atau perbaikan dengan menjelaskan materi Struktur Pemerintahan Desa secara keseluruhan dengan metode Role Playing. Hasil observasi dan hasil evaluasi pada siklus I menunjukkan adanya kenaikan aktivitas belajar dan hasil belajar. Berdasarkan hasil observasi selama

kegiatan perbaikan pembelajaran terlihat peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran serta bersikap positif terhadap penggunaan model *Role Playing* pada materi Struktur Pemerintahan Desa. Peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 60 sebanyak 19 orang atau sekitar 63,3%, walaupun telah menunjukkan adanya peningkatan belum dapat dikatakan berhasil.

Sebelum melaksanakan siklus II, dilakukan revisi dari pelaksanaan siklus I dan ditemukan kekurangan dalam pelaksanaan siklus I salah satunya ialah media yang digunakan tidak dapat terlihat dengan jelas, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Sehubungan dengan hasil pada siklus I maka dilakukan perbaikan kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II. Setelah evaluasi dari siklus I dengan memperbaiki media yang digunakan kemudian dilaksanakan siklus II dengan menerapkan model *Role Playing*. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap upaya perbaikan pembelajaran pada siklus I dan siklus II, ternyata penggunaan model *Role Playing* pada pembelajaran PKn dengan materi Struktur Pemerintahan Desa, cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV SD N 69 Prabumulih.

KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada peserta didik Kelas IV SD Negeri 69 di Prabumulih dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn. Pada siklus 0 dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 60 ada 10 peserta didik (37%), kemudian dilakukan revisi lalu meningkat menjadi 19 orang (63%) pada siklus I dan 26 orang (87%) pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmady, S., Shahbazi, S., & Khajeali, N. (2021). Comparing the effect of traditional and role-play training methods on nursing students' performance and satisfaction in the principles of patient education course. 10(January), 1–5. <https://doi.org/10.4103/jehp.jehp>
- Boonchom, S., Nuchwana, L., & Amorn, M. (2012). The Development of Standards, Factors, and Indicators for Evaluating the Quality of Classroom Action Research. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 69(Iceepsy), 220–226. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.402>
- Brown, L. G., & Chidume, T. (2023). Don't forget about role play: An enduring active teaching strategy. *Teaching and Learning in Nursing*, 18(1), 238–241. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2022.09.002>
- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- Ferdiansyah, A., Zahara, S. L., Rahayu, W. P., Alfian, M., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Efektivitas model pembelajaran role playing terhadap peningkatan interaksi sosial siswa kelas 4 SDN Bumiayu 2 Malang 1Aldy. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(11), 888–896. <https://doi.org/10.17977/um065v1i112021p888-896>
- Huertas-Valdivia, I. (2021). Role-Playing a staffing process: Experiential learning with undergraduate tourism students. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 29(August), 100334. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2021.100334>
- Ingersoll, V. H. (1973). Role playing, attitude change, and behavior. *Organizational Behavior and Human Performance*, 10(2), 157–174. [https://doi.org/10.1016/0030-5073\(73\)90010-X](https://doi.org/10.1016/0030-5073(73)90010-X)
- Junaedi, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(1), 55–60. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i1.209>
- Khan, H. S., & Sheikh, N. S. (2021). Role-Play: a Simulated Teaching Technique in Physiology. *Pak J Physiol*, 17(4), 46–50. <http://www.pps.org.pk/PJP/17-4/Saeed.pdf46>
- Kunlasomboon, N., Wongwanich, S., & Suwanmonkha, S. (2015). Research and Development of Classroom Action Research Process to Enhance School Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 171, 1315–1324. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.248>

-
- Little, A. W., & Green, A. (2009). Successful globalisation, education and sustainable development. *International Journal of Educational Development*, 29(2), 166–174. <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2008.09.011>
- Nanda, I. N., Sayfullah, H., Pohan, R., Windaryah, D. S., Fakhurrazi, Khemarinah, & Mulasi, S. (2021). Pnelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. In CV Adanu Abimata.
- Pribadi, A. Benny. (2010). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Penerbit Dian Rakyat
- Rusman. (2014). Model-Model Pembelajaran. Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Trianto. (2009). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana Pemanda Media Group