

**PENGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM RANGKA UPAYA  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA KELAS 5 DI SD  
NEGERI 14 PULAU BERINGIN KABUPATEN OKU SELATAN**

Dwi Amrina Sari<sup>1</sup>, Putut Wisnu Kurniawan<sup>2</sup>, Try Indiasuti Kurniasih<sup>3</sup>

<sup>123</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

[dwiamrinasari99@gmail.com](mailto:dwiamrinasari99@gmail.com)<sup>1</sup>, [pututbukan@gmail.com](mailto:pututbukan@gmail.com)<sup>2</sup>, [try\\_indias@yahoo.co.id](mailto:try_indias@yahoo.co.id)<sup>3</sup>

**Abstrak :** Permasalahan dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar PPKn. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri 14 Pulau Beringin yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes hasil belajar. Rata-rata persentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 68,75% dan siklus II sebesar 85%. Kemudian rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 57% dan siklus II sebesar 81,25%. Pada hasil belajar siswa dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 68,18 % dan siklus II sebesar 86,36%. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *role playing* yang diterapkan pada mata pelajaran PPKn dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada siswa kelas 5 SD Negeri 14 Pulau Beringin.

**Kata Kunci:** Metode Role Playing, Hasil Belajar PPKn

*Abstract: The problem in this research is the low learning outcomes of Civics. The purpose of this study was to improve student learning outcomes in Civics by applying the role playing learning method. This type of research is classroom action research. The research procedure includes planning, implementation, observation and reflection. The subjects in this study were the 5th grade students of SD Negeri 14 Pulau Beringin, totaling 22 students. Data collection techniques using observation sheets and learning outcomes tests. The average percentage of teacher activity in the first cycle is 68.75% and the second cycle is 85%. Then the average percentage of student learning activities in the first cycle is 57% and the second cycle is 81.25%. In student learning outcomes, it can be seen from the completeness of student learning outcomes in the first cycle of 68.18% and the second cycle of 86.36%. It can be concluded that the role playing learning method applied to Civics subjects can increase activity and learning outcomes in 5th grade students of SD Negeri 14 Pulau Beringin.*

**Keyword:** Role Playing Method, PPKn Learning Outcomes

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan terjadi proses pembelajaran yang akan menimbulkan hasil belajar. Hasil belajar memiliki kedudukan yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan. Hasil belajar siswa baik yang tinggi maupun yang rendah menunjukkan

keberhasilan guru dalam menjelaskan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Idealnya, mencapai hasil pembelajaran yang optimal dibutuhkan seorang guru yang kreatif dan inovatif yang selalu mempunyai keinginan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran diarahkan agar siswa mampu mengembangkan potensi dirinya. Pengembangan potensi itu mensyaratkan bahwa pendidikan harus berorientasi kepada

siswa. Artinya, siswa harus dipandang sebagai organisme yang sedang berkembang dan mempunyai potensi, tugas pendidikan ialah mengembangkan potensi itu agar keaktifannya dalam belajar juga mengembang.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peranan yang sangat penting dalam memfasilitasi siswa untuk mengembangkan karakter (sikap), kemampuan dalam kecakapan kewarganegaraan, dan siswa bisa mengetahui sejarah Indonesia agar tidak pudar dimakan oleh perkembangan zaman. Pada abad 21 dimana pada abad ini menunjukkan bahwa merosotnya karakter anak bangsa bahkan berkurangnya bukti cinta kepada Indonesia terhadap pengalaman nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945, hal ini lah yang menunjukkan bahwasanya pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sangatlah penting diajarkan kepada siswa baik dari tingkat SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan Perguruan Tinggi.

SD Negeri 14 Pulau Beringin Kabupaten Oku Selatan merupakan salah satu sekolah yang berada dibawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Oku Selatan. Begitu banyak minat masyarakat untuk menyekolahkan anaknya di sekolah tersebut, maka pihak sekolah dalam pelaksanaan pembelajarannya dituntut untuk lebih meningkatkan kualitasnya yang nantinya akan akan mampu mencetak putra/putri terbaik bangsa Indonesia ke depan. Pembelajaran di SD Negeri 14 Pulau Beringin Kabupaten Oku Selatan sendiri sudah menggunakan kurikulum 2013. Selama pelaksanaan kurikulum 2013 tersebut menggunakan pendekatan pembelajaran tematik dari gabungan mata

pelajaran dimana salah satu mata pelajaran tersebut adalah PPKn. Berlakunya kurikulum 2013 juga harus disertai dengan kinerja guru yang profesioanal dalam mendidik siswa baik dari segi afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa sehingga siswa mampu mencapai hasil belajar yang maksimal.

#### **a) Pengertian Metode Pembelajaran**

Menurut (Aqib,2016:10) menjelaskan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan pendidik dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsung pembelajaran. Dengan kata lain, metode ini digunakan dalam konteks pendekatan secara personil antara pendidik dan siswa supaya siswa tertarik dan menyukai dengan materi yang diajarkan. Suatu pelajaran tidak akan pernah berhasil jika tingkat antusias siswa berkurang.

Sementara (Sani,2014:90) menjelaskan bahwa metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk menciptakan lingkungan belajar dan mendasari aktivitas guru dan siswa. Metode adalah cara menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Metode merupakan cara mengajar yang telah disusun berdasarkan prinsip dan sistem tertentu.

#### **b) Metode Pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*)**

Menurut Shoimin (2018:161) bahwa metode pembelajaran *role playing* merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk praktik menempatkan diri mereka dalam peran-peran dan situasi-situasi yang akan meningkatkan kesadaran terhadap nilai-nilai dan keyakinan-

keyakinan mereka sendiri dan orang lain. Langkah pokok *role playing* antara lain:

1. Memilih situasi bermain peran.
2. Mempersiapkan kegiatan bermain peran.
3. Memilih peserta/pemain peran.
4. Mempersiapkan penonton.
5. Memainkan peran (melaksanakan kegiatan bermain peran).
6. Mendiskusikan dan mengevaluasi kegiatan bermain peran.

Kemudian Aqib (2016:184-185) menjelaskan metode sosiodrama dan bermain peran merupakan dua buah metode mengajar yang mengandung pengertian yang dapat dikatakan bersama. Karena itu, dalam pelaksanaan sering disilihgantikan. Istilah sosiodrama berasal dari kata *sosio* = sosial dan *drama*. Kata *drama* adalah suatu kejadian atau peristiwa dalam kehidupan manusia yang mengandung konflik kejiwaan, pergolakan, *clash* atau benturan antara dua orang atau lebih. Sementara itu, bermain peran berarti memegang furtgsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai lurah, penjudi, nenek tua renta dan sebagainya.

#### c) PPKn

Menurut Susanto (2019:229) PPKn adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antarwarga

dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara. Dengan pendidikan kewarganegaraan ini diharapkan mampu membina dan mengembangkan anak didik agar menjadi warga negara yang baik (*good citizen*).

Zamroni dalam Wahyuni (2019:43) menjelaskan bahwa PPKn adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanam kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Sedangkan Soedjiarto dalam Wahyuni (2019:43) menjelaskan bahwa PPKn adalah sebagai pendidikan politik yang bertujuan untuk membantu siswa untuk menjadi warga negara yang secara politik dewasa dan ikut serta membangun sistem politik yang demokratis.

#### d) Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2015:6-7), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan) dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Menurut Lindgren hasil pembelajaran

# PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM RANGKA UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS 5 DI SD NEGERI 14 PULAU BERINGIN KABUPATEN OKU SELATAN

meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.

Sementara Susanto (2019:8) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian dari perlakuan tersebut (Arikunto, 2017:1-2). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini terdiri dari.

### a. Tes

Tes dapat berupa serentetan pertanyaan atau, atau lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian. Tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil

belajar siswa mulai dari siklus I sehingga ke siklus II. Tes ini akan digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

### b. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama pengamatan. Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

### c. Studi Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk memperoleh informasi dari sumber tertulis atau dokumen-dokumen, baik berupa buku-buku, majalah, peraturan-peraturan, catatan harian dan sebagainya. Dari pendapat tersebut dapat diketahui, bahwa metode dokumentasi digunakan peneliti untuk mendapatkan data tentang profil sekolah, jumlah guru, jumlah siswa, sarana prasarana sekolah dan semua data yang berhubungan dengan sekolah.

Adapun indikator keberhasilan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah bahwa hasil belajar PPKn siswa harus mendapat nilai  $\geq 75$  setiap siklusnya, minimal mencapai ketuntasan belajar sebesar 80% dari jumlah keseluruhan siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### 1. Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran

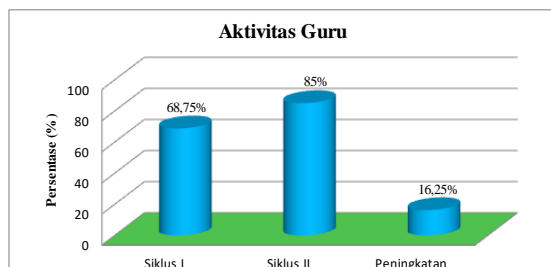
Hasil penelitian yang diperoleh dari aktivitas guru selama menerapkan metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan setiap setiap siklusnya. Pembelajaran PPKn yang diajar menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat pada siswa kelas 5 SDN 14 Pulau Beringin sudah dapat meningkatkan aktivitas guru. Peningkatan aktivitas guru dapat dilihat dari lembar observasi yang sudah dianalisis selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan mulai dari siklus I sampai siklus II. Dimana pada siklus I diperoleh persentase sebesar 68,75% (cukup), sedangkan pada siklus II meningkat dengan memperoleh persentase sebesar 85% (sangat baik). Peningkatan aktivitas guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.11**  
Perbandingan Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Persentase	Peningkatan
1	I	68,75%	16,25%
2	II	85%	

Sumber : Data Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan II

Seluruh hasil yang diperoleh dari aktivitas guru pada siklus I dan siklus II beserta dengan peningkatannya dapat digambarkan pada diagram dibawah ini.



**Gambar 4.1**  
Diagram Aktivitas Guru Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 4.11 dan gambar diagram 4.1 di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Peningkatan aktivitas guru

melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* dikarenakan beberapa hal yakni :

- a. Metode *role playing* mampu membantu guru dalam menjelaskan sebuah materi dengan langsung siswanya memerankan / melakonkan materi tersebut, sehingga lebih lama untuk diingat oleh siswa.
- b. Metode *role playing* mampu mempertinggi perhatian siswa melalui adegan-adegan, hal mana tidak selalu terjadi dalam metode ceramah atau diskusi.
- c. Metode *role playing* mampu membuat suasana kelas menjadi lebih dinamis dan antusias.

## 2. Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran

Hasil penelitian yang diperoleh dari aktivitas siswa selama diterapkannya metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan setiap setiap siklusnya. Pembelajaran PPKn yang diajar menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat pada siswa kelas 5 SDN 14 Pulau Beringin terbukti mampu meningkatkan aktivitas siswa. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat dari lembar observasi yang sudah dianalisis selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan mulai dari siklus I sampai siklus II. Dimana pada siklus I diperoleh persentase sebesar 57% (kurang), sedangkan pada siklus II meningkat dengan memperoleh persentase sebesar 81,25% (baik). Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

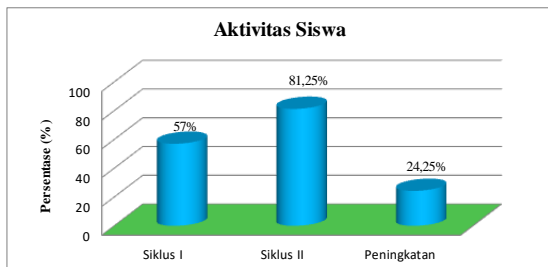
**Tabel 4.12**  
Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Persentase	Peningkatan
1	I	57%	24,25%
2	II	81,25%	

Sumber : Data Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I dan II

PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM RANGKA UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS 5 DI SD NEGERI 14 PULAU BERINGIN KABUPATEN OKU SELATAN

Seluruh hasil yang diperoleh dari aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II beserta dengan peningkatannya dapat digambarkan pada diagram dibawah ini.



Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 4.12 dan gambar diagram 4.2 di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Peningkatan aktivitas siswa melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* dikarenakan beberapa hal yakni :

- Metode *role playing* mampu memupuk kerja sama antara siswa.
- Metode *role playing* mampu membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- Metode *role playing* mampu mempertinggi perhatian siswa melalui adegan-adegan, hal mana tidak selalu terjadi dalam metode ceramah atau diskusi.
- Metode *role playing* mampu menjadi pengalaman belajar menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.
- Metode *role playing* mampu memungkinkan siswa untuk terjun

langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan setiap setiap siklusnya. Pembelajaran PPKn yang diajar menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat pada siswa kelas 5 SDN 14 Pulau Beringin terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari lembar jawaban siswa yang sudah dianalisis selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan mulai dari siklus I sampai siklus II. Dimana pada siklus I diperoleh persentase sebesar 68,18%, sedangkan pada siklus II meningkat dengan memperoleh persentase sebesar 86,36%. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.13 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Persentase	Peningkatan
1	I	68,18%	18,18%
2	II	86,36%	

Sumber : Data Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Seluruh hasil yang diperoleh dari hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II beserta dengan peningkatannya dapat digambarkan pada diagram dibawah ini.



Gambar 4.3 Diagram Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 4.13 dan gambar diagram 4.3 di atas dapat disimpulkan

bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode pembelajaran *role playing* dikarenakan beberapa hal yakni :

- a) Karena prosedur yang ada dalam metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dilakukan untuk menekankan penjelasan materi, memotivasi siswa untuk lebih giat membaca, mengarahkan siswa untuk lebih selalu memperhatikan penjelasan guru. Maka dengan penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran ini siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati permasalahannya.
- b) Selain itu penonton tidak pasif, tetapi aktif mengamati, mengajukan saran dan kritik. Maka dengan penerapan model bermain peran (*role playing*) siswa dapat mengetahui unsur-unsur yang terkandung dalam cerita, serta dapat memecahkan permasalahan yang ada dalam cerita tersebut dengan baik. Sehingga pada saat siswa mengerjakan tes yang diberikan guru siswa dapat mengerjakan dengan baik dan benar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa

1. Metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas guru pada kegiatan pembelajaran PPKn kelas 5 SDN 14 Pulau Beringin, dilihat dari rata-rata persentase proses pembelajaran pada siklus I sebesar 68,75% dan pada siklus II sebesar 85%

atau mengalami peningkatan sebesar 16,25%.

2. Metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran PPKn kelas 5 SDN 14 Pulau Beringin, dilihat dari rata-rata persentase proses pembelajaran pada siklus I sebesar 57% dan pada siklus II sebesar 81,25% atau mengalami peningkatan sebesar 24,25%.
3. Metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran PPKn kelas 5 SDN 14 Pulau Beringin, dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 68,18% dan pada siklus II sebesar 86,36% atau mengalami peningkatan sebesar 18,18%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas. Edisi Revisi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal & Ali Murad. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Satunusa.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2014). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Shoimin, Aris. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. (2019). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

PENGGUNAAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM RANGKA UPAYA  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS 5 DI SD NEGERI 14  
PULAU BERINGIN KABUPATEN OKU SELATAN

---

Wahyuni, Sri. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Materi Kebebasan Berorganisasi Melalui Model Pembelajaran Role Playing di Kelas V MIN 4 Kota Medan*. Tersedia (online) di <http://repository.uinsu.ac.id/6344/1/SRI%20WAHYUNI%201.pdf> diunduh pada tanggal 27 Juni 2022.