



Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran PKn di SDN 127 Inpres Moncongloe

Syahrawati¹, Abdul Azis^{2*}, Musdalifah Syahrir³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia, syahrawatid@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia, abdul.azis@unismuh.ac.id

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia, musdalifahsyahrir08@gmail.com

*Corresponden Author: abdul.azis@unismuh.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 26 Juli 2024
Disetujui: 16 Agustus 2024
Dipublik: 30 September 2024

Kata Kunci:

Role Playing
Keaktifan Siswa
Hasil Belajar
Pembelajaran
PKn

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan model Role playing dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PKn di SDN 127 Inpres Moncongloe. Penelitian ini berjenis Penelitian tindakan kelas (PTK) Menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk mengetahui Penerapan Metode Role Playing dalam Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV C di SDN 127 Inpres Moncongloe semester genap tahun ajaran 2024 dengan 29 siswa. Pada Hasil penelitian keaktifan dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan Model Role Playing telah memberikan perubahan peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas IV C. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menerapkan metode Role Playing dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn di SDN 127 Inpres Moncongloe.

Abstract: This research was conducted to apply the role playing model to increase the activity and learning outcomes of class IV students in Civics learning at SDN 127 Inpres Moncongloe. This type of research is classroom action research (PTK) using a qualitative approach with the aim of finding out the application of the Role Playing Method in increasing student activity and learning outcomes in Civics learning. The subjects in this research were class IV C students at SDN 127 Inpres Moncongloe, even semester of the 2024 academic year with 29 students. The results of the activity research from cycle I and cycle II show that Civics learning using the Role Playing Model has provided changes in increasing the activity and learning outcomes of class IV C students. The conclusion of this research is that applying the Role Playing method can increase the activity and learning outcomes of class IV students in Civics learning at SDN 127 Inpres Moncongloe.

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Permendiknas, 2006:97-104) [1]. Kemudian Menurut Soemantri (2001:154) ialah sebuah usaha yang dilakukan guna memberikan siswa sebuah pengetahuan serta kemampuan dasar mengenai hubungan mendasar antara warga negara dengan negara dan juga pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bentuk-bentuk usaha pembelaan negara sebagaimana diamanatkan di dalam

UUD 1945 dan juga Pancasila[2]. Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945 [3].

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan sejak belajar di Sekolah, karna jenjang ini merupakan dasar yang sangat menentukan dalam membentuk sikap, kecerdasan dan keterampilan siswa [4]. Melalui pelajaran pendidikan kewarganegaraan, siswa diberikan bekal dasar pengembangan kehidupan dengan dibekalnya sikap pengetahuan, dan keterampilan dasar melalui proses pembelajaran disekolah[5]. Mengingat pentingnya pendidikan kewarganegaraan guru hendaknya

meningkatkan proses pembelajaran PKn agar siswa juga memperoleh hasil belajar yang memuaskan Hal Ini dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa hingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa [6].

Berbagai Permasalahan yang terjadi didalam kelas berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa maka dari itu, dibutuhkan adanya variasi dalam proses pembelajaran siswa dikelas [7]. Salah satu variasi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar siswa, sehingga dalam pembelajaran siswa dapat terlibat aktif [8]. Perlu dilakukan perubahan dalam proses pembelajaran dengan lebih memacu semangat dan minat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya dan belajar pun menjadi lebih efektif [9]. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dari peneliti dengan guru dan siswa kelas IV di SDN 127 Inpres Moncongloe pada tanggal 10 September 2023, ditemukannya permasalahan dalam Pembelajaran PKn Yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Kemudian guru telah melaksanakan kurikulum merdeka sehingga suasana kelas dalam pembelajaran masih kurang kondusif, dalam hal pencapaian hasil belajar PKn sudah mencapai hasil tetapi ada juga siswa yang tidak memenuhi standar KKTP (70%). Dari hasil belajar PKn di kelas VI C yang terdiri dari 29 siswa guru menyatakan bahwa hanya sekitar 58,6% atau 17 siswa yang lulus nilai ≥ 70 atau diatas KKTP (70%) berarti masih ada 41,3% peserta didik yang masih di bawah KKTP (70%).

Maka untuk mengatasinya, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menarik semangat dan minat belajar siswa untuk mempelajari pembelajaran PKn dengan cara pemilihan model pembelajaran yang tepat sehingga menciptakan situasi yang memungkinkan siswa berperan serta dalam pembelajaran [10]. Model pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa yaitu model role playing (bermain peran). Model role playing merupakan suatu cara yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di mana siswa harus memainkan peran-peran yang dikondisikan sesuai dengan keadaan sesungguhnya [11]. Penggunaan metode role playing sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PKn [12].

Hasil Penelitian Kristin (2018) Menyatakan bahwa model pembelajaran role playing (bermain peran) Meningkatkan hasil belajar siswa [13]. Sedangkan Paudi (2019) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode role playing memberikan hasil belajar yang baik dibandingkan dengan pendekatan konvensional [14]. Kemudian Nurgiansah, Hendri & khoerudin (2021) Menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran role playing dalam pembelajaran PKn telah berhasil membuat kegiatan belajar mengajar

menjadi menarik dan atraktif, hal ini dibuktikan dengan antusiasme, Motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran Role Playing [15].

Alasan dipilihnya model role playing ini karna pada model ini siswa tidak hanya ditempatkan sebagai peserta didik yang hanya mendengarkan dan mencatat saja [16]. Tetapi siswa akan diajak langsung untuk mempraktikkan contoh nyata yang terjadi di kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran yang telah dilakukan akan mudah tertanam dalam ingatan siswa [17]. Berdasarkan dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran PKn Di SDN 127 Inpres Moncongloe"

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas. Istilah dalam bahasa Inggris adalah Classroom Action Research (CAR), yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas [18]. PTK atau penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif, kolaboratif dan spiral, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, model kerja, proses, isi, komponen dan situasi [19].

Penelitian ini akan dilaksanakan dikelas IV SDN 127 Inpres Moncongloe, Jalan Poros Daya Dusun Pamanjangan, Desa Moncongloe, Kec. Moncongloe, Kab. Maros. Waktu penelitian semester genap tahun ajaran 2024. Subyek penelitian ini yaitu siswa kelas IV C SDN 127 Inpres Moncongloe dengan jumlah 29 siswa yang terdiri dari 23 putri dan 6 putra, dan Ibu Melani, S.Pd sebagai guru Wali kelas. Sedangkan objek penelitian ini adalah pembelajaran PKn dengan menggunakan metode role playing untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada materi tentang bergotong royong di kelas IV SDN 127 Inpres Moncongloe.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD SDN 127 Inpres Moncongloe dengan menggunakan metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

a. Pelaksanaan Siklus I

Pada pelaksanaan siklus 1 proses pembelajaran dilaksanakan selama 4 kali pertemuan yaitu dalam setiap pertemuan menghabiskan waktu pembelajaran 2 jam (2x25 menit) Pertemuan pertama dengan materi Pada Unit 4 Negaraku Indonesiaku dengan elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Tahapan dalam pembelajaran siklus I yaitu:

1) Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi. Diskusi bersama guru untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran Modul Ajar yang akan digunakan, menyiapkan naskah untuk bermain peran (*Role Playing*), menyiapkan lembar observasi aktivitas belajar siswa, menyiapkan perangkat tes hasil belajar kognitif siswa, menyiapkan lembar observasi penggunaan langkah-langkah metode role playing dan menyiapkan perlengkapan yang digunakan dalam penerapan metode bermain peran.

2) Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahapan ini peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dan dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Pada siklus ini mengambil Materi tentang Negaraku Indonesiaku. Pembelajaran ini dilaksanakan dengan menggunakan model role playing (bermain peran). Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, meminta siswa membaca doa belajar, mengecek kehadiran siswa, lalu mengorganisir kelas menjadi beberapa kelompok kecil. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan dari yang akan dipelajari selanjutnya Guru mengajak siswa membuka buku PKN yang akan dipelajari Untuk memudahkan siswa dalam belajar, peneliti membagikan kepada setiap kelompok naskah bermain peran yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari, hampir semua siswa sangat bersemangat dalam pembelajaran ini. Selanjutnya, guru mulai mengarahkan siswa untuk melaksanakan kegiatan bermain peran yang mengacu pada prosedur pelaksanaan model bermain peran (*role playing*) yang terdiri dari tahap persiapan atau intruksi: guru mengintruksikan siswa untuk menjadi pengamat, pengkaji, dan pemain peran, ada beberapa siswa yang sangat antusias saat menjadi pengamat akan tetapi beberapa juga siswa masih malu-malu dalam memainkan perannya. Selanjutnya, tahap bermain peran yakni siswa melaksanakan kegiatan bermain peran dan siswa lainnya menjadi pengamat dan pengkaji, beberapa siswa masih sangat bingung tentang intruksi yang telah di sediakan. Kemudian, tahap diskusi dan evaluasi yaitu siswa mengadakan diskusi di masing-masing kelompok, pada tahap ini siswa sangat bebas mengemukakan pendapatnya melalui apa yang dilihat dari teman yang memainkan perannya. Pada tahap evaluasi di akhir pembelajaran guru memberikan tes berupa beberapa pertanyaan yaitu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam pelajaran PKN dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*).

3) Hasil Observasi

Hasil observasi ini terdiri dari kegiatan pelaksanaan model pembelajaran *role playing* dan hasil observasi keaktifan siswa.

a. Observasi kegiatan pelaksanaan model pembelajaran *role playing*

Berikut hasil observasi kegiatan langkah-langkah Model *Role Playing* yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran belum maksimal beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan hasil observasi pada tahap instruksi; (1) pengorganisasian tempat duduk belum maksimal, murid terlihat duduk tidak berdasarkan kelompoknya, (2) kurang jelasnya instruksi

yang diberikan oleh guru. Pada tahap bermain peran berupa; (1) kurang maksimalnya murid dalam proses bermain peran yang terjadi di depan kelas.

Tabel 1

Observasi Kegiatan Pembelajaran Menggunakan model *Role Playing* Siklus I

No	Langkah-langkah <i>Role Playing</i>	Aspek yang diamati	Dilaksanakan		Jumlah
			Ya	Tidak	
1	Tahap Instruksi	Mengorganisir Kelas Guru	2	0	2
		Menginstruksi apa yang harus dilakukan sebelum permainan peran dimulai	3	0	3
2	Tahap Bermain Peran	Murid melaksanakan aktivitas bermain peran	4	0	4
		Murid mendiskusikan dan melaporkan hasil dari pengamatan permainan peran	3	0	3
3	Tahap diskusi dan evaluasi	Guru mengadakan tanya jawab kepada siswa	4	0	4
		Guru memberikan tugas kepada murid	3	0	3
Jumlah (24)			19	0	19
Persentase Keberhasilan %			79,1%	0	79,1%

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Berdasarkan hasil observasi observasi kegiatan pelaksanaan model pembelajaran *role playing* siklus 1 dengan jumlah 19 berada pada kategori baik dengan persentase 79,1%.

b. Hasil Keaktifan siswa Siklus I

Tabel 2

Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I

No	Indikator siswa yang diamati	Rata-rata	Kriteria
1	Memperhatikan penjelasan guru	62.29	Aktif
2	Bertanya dan menyampaikan pendapat	63.59	Aktif
3	Menyimak diskusi kelompok	61.43	Aktif
4	Mencatat hasil pengamatan dan diskusi	62.93	Aktif
5	Melaksanakan Pemeranan	53.02	Cukup aktif
Rata-rata		60.65	Cukup aktif

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat uraikan yaitu siswa memperhatikan penejelasan guru sebesar dengan rata-

rata 62,29 berada pada kategori aktif; siswa bertanya dan menyampaikan pendapat dengan rata-rata 63,59 berada pada kategori aktif; siswa menyimak diskusi kelompok dengan rata-rata 61,43 berada kategori aktif; siswa mencatat hasil pengamatan dan diskusi dengan rata-rata 62,93 berada pada kategori aktif; dan melaksanakan pemeranan dengan rata-rata 53,02 berada pada kategori cukup aktif.

c. Hasil Belajar/Evaluasi Siklus I

Dari hasil tes yang di berikan menunjukkan bahwa dari 29 siswa yang menjadi subyek penelitian terlihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai 80-100 dengan kategori sangat baik sebanyak 12 siswa atau 41,38% , siswa yang mendapatkan nilai 70-79 dengan kategori baik sebanyak 8 murid atau 27,24%, murid yang mendapatkan nilai 60-69 dengan kategori cukup sebanyak 5 siswa atau 17,24%, siswa yang mendapatkan nilai 40-59 dengan kategori kurang baik sebanyak 2 siswa atau 6,90% dan murid yang mendapatkan nilai 0-39 dengan kategori sangat kurang sebanyak 2 atau 6,90%.

Tabel 3

Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Rentan Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
80 – 100	Sangat Baik	12	41,38%
70 – 79	Baik	8	27,24%
60 – 69	Cukup Baik	5	17,24%
40 – 59	Kurang Baik	2	6,90%
0 – 39	Sangat Kurang Baik	2	6,90%
Jumlah		29	100%

Sumber: Hasil Olah Data 2024

Pada siklus I terlihat peningkatan yaitu ada 20 siswa yang mendapatkan skor ≥ 70 , dengan persentase keberhasilan sebesar 68,67%. Walaupun hasil belajar telah meningkat, namun belum mencapai hasil belajar yang diinginkan sebagaimana peneliti merujuk pada indikator keberhasilan yakni 75% siswa yang mencapai nilai ≥ 70 . Dengan melihat nilai siswa yang mendapat skor ≥ 70 baru mencapai 68,67%. maka dari itu belum tercapainya indikator tersebut maka peneliti akan melanjutkan pada siklus berikutnya.

Sedangkan Indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran belum sepenuhnya aktif karena hanya rata-rata 60,65% dari pencapaian yang diinginkan sebanyak 65%. Kemudian dari indikator hasil tes siswa secara klasikal mencapai ketuntasan belajar hanya mencapai 68,67% dari pencapaian yang diinginkan sebanyak 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 70 .

b. Pelaksanaan Siklus II

1) Perencanaan

Perencanaan pembelajaran pada siklus II ini mengambil Materi Pola hidup gotong Royong. Adapun pokok bahasan tersebut diambil dari kurikulum Merdeka Kelas IV. Berdasarkan pengalaman di siklus I banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang menyebabkan tidak tercapainya indikator keberhasilan hal ini berdasarkan hasil pada observasi/wawancara, evaluasi dan refleksi. Sehingga penelitian di siklus II ini

peneliti berupaya untuk meminimalisir beberapa kekurangan yang terjadi dan segera memperbaikinya. Selanjutnya pada perencanaan ini peneliti melakukan beberapa hal yakni; (1) menyusun rencana pembelajaran dengan menyesuaikan kurikulum yang ada, (2) merevisi dialog bermain peran agar lebih jelas, (3) media papan bermain peran (4) menyiapkan instrumen dari data-data yang diinginkan yang meliputi instrumen data pencapaian keberhasilan mengajar guru maupun data kemajuan hasil belajar dan aktivitas siswa berupa format observasi dan tes formatif kemudian juga angket respon siswa.

2) Tindakan

Dalam tahapan ini peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dan dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Pembelajaran ini dilaksanakan dengan menggunakan model role playing (bermain peran). Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, meminta siswa membaca doa belajar, mengecek kehadiran siswa, dan menyampaikan apersepsi yaitu menghubungkan materi yang diajarkan dengan dunia nyata siswa, lalu mengorganisir kelas menjadi beberapa kelompok kecil. Setelah itu, guru menyampaikan dengan lebih tegas untuk serius dalam memperhatikan pelajaran dan menjelaskan tujuan dari yang akan dipelajari . Guru mengajak siswa membuka buku PKn yang akan dipelajari yaitu unit 5 Pola Hidup Gotong Royong, peneliti membagikan kepada tiap kelompok naskah bermain peran yang terkait dengan materi yang sedang dipelajari disini siswa sudah paham tentang *role playing* yang diberikan. Selanjutnya, guru mulai mengarahkan siswa untuk melaksanakan kegiatan bermain peran yang mengacu pada prosedur pelaksanaan model bermain peran (*role playing*) yang terdiri dari tahap persiapan atau intruksi: guru mengintruksikan siswa untuk menjadi pengamat, pengkaji, dan pemain peran, tampak siswa sangat antusias dan siap memainkan peran.

Selanjutnya, tahap bermain peran yakni siswa melaksanakan kegiatan bermain peran dan siswa lainnya menjadi pengamat dan pengkaji, tampak terlihat siswa belajar sambil memainkan perannya dan yang lain sangat serius mengamati jalannya peran. Kemudian, tahap diskusi dan evaluasi yaitu siswa mengadakan diskusi di masing-masing kelompok disini terlihat seluruh siswa terlibat aktif berlomba-lomba mengeluarkan pendapatnya setelah memperhatikan temannya yang bermain peran. Pada tahap evaluasi di akhir pembelajaran guru memberikan tes berupa beberapa pertanyaan yaitu untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa dalam pelajaran PKn dengan menggunakan model bermain peran (*role playing*). Kemudian dalam kegiatan akhir pembelajaran, guru memberikan kesimpulan di akhir pembelajaran dan memberikan nasehat serta memotivasi murid agar lebih giat lagi dalam belajar.

3) Hasil Observasi

a. Observasi Kegiatan Guru Siklus II

Tabel 4

Presentase Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

No	Langkah-langkah Role	Aspek yang diamati	Dilaksanakan	Jumlah
----	----------------------	--------------------	--------------	--------

<i>Playing</i>		Ya	Tidak
1	Tahap Instruksi	Mengorganisir Kelas	4 - 4
		Guru Menginstruksi apa yang harus dilakukan sebelum permainan peran dimulai	4 - 4
2	Tahap Bermain Peran	Murid melaksanakan aktivitas bermain peran	4 - 4
3	Tahap diskusi dan evaluasi	Murid mendiskusikan dan melaporkan hasil dari pengamatan permainan peran	4 - 4
		Guru mengadakan tanya jawab kepada siswa	4 - 4
		Guru memberikan tugas kepada murid	4 - 4
Jumlah (24)			24
Persentase Keberhasilan %		100%	100%

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Berdasarkan Berdasarkan hasil observasi observasi kegiatan pelaksanaan model pembelajaran role playing siklus 1 dengan jumlah 24 berada pada kategori Sangat baik dengan persentase 100%.

b. Hasil Keaktifan siswa Siklus II

Tabel 5
Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus II

No	Indikator siswa yang diamati	Rata-rata	Kriteria
1	Memperhatikan penjelasan guru	77.30	Aktif
2	Bertanya dan menyampaikan pendapat	73.49	Aktif
3	Menyimak diskusi kelompok	73.06	Aktif
4	Mencatat hasil pengamatan dan diskusi	75.22	Aktif
5	Melaksanakan Pemeranan	68.97	Aktif
	Rata-rata	73.61	Aktif

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Berdasarkan tabel 5 di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada poin pertama yaitu siswa dalam memperhatikan penjelasan guru mendapatkan nilai rata-rata sebesar 77.30% berada pada kategori aktif; siswa bertanya dan menyampaikan pendapat mendapatkan nilai rata-rata sebesar 73.49% berada pada kategori aktif; siswa menyimak diskusi kelompok mendapatkan nilai rata-rata sebesar 73.06% dengan kategori aktif; siswa mencatat hasil pengamatan dan diskusi mendapatkan nilai rata-rata 75.22% berada pada

kategori aktif; dan siswa melaksanakan pemeranan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 68.97% berada pada kategori aktif

c. Hasil Belajar/Evaluasi Siklus II

Dari hasil tes yang di berikan menunjukkan bahwa dari 29 siswa yang menjadi subyek penelitian terlihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai 85-100 dengan kategori sangat baik mengalami peningkatan sebanyak 25 siswa atau 86,21%, Siswa yang mendapatkan skor 70-84 dengan kategori baik sebanyak 2 siswa atau 6,90%, siswa yang mendapatkan skor ≤ 70 sebanyak 2 orang siswa saja atau 6,90%

Tabel 6
Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Rentan Skor	Kategori	Frekuensi	Presentasi%
80 – 100	Sangat Baik	25	86,21%
70 – 79	Baik	2	6,90%
60 – 69	Cukup Baik	2	6,90%
40 – 59	Kurang Baik	0	0
0 – 39	Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah		29	100%

Sumber: Hasil Olah Data 2024

Melihat pada siklus II hasil belajar meningkat secara signifikan dimana siswa telah mencapai keberhasilan yang diinginkan sebagaimana merujuk pada indikator keberhasilan dimana 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 70 sebanyak 93.10%. Dengan hasil ini maka penggunaan model role playing (bermain peran) telah dengan baik menciptakan hasil belajar yang di inginkan oleh peneliti, sekaligus telah berhasil meningkatkan hasil belajar yang diinginkan.

4) Refleksi

Berdasarkan dari hasil pengamatan proses pembelajaran antara guru dan siswa persentase keberhasilan pada siklus II ini mencapai 100% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan perbaikan yang telah dilakukan sebelumnya pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan proses tahap Role playing di tiap siklusnya, hal ini terlihat oleh teman sejawat dan guru bahwa sudah baiknya proses pembelajaran yang dilakukan sehingga pada pencapaian ketuntasan belajar siswa telah mencapai proses dan hasil yang diinginkan.

Sedangkan indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran telah tercapai terlihat perkembangan siklus I hanya rata-rata 60,65% meningkat pada siklus siklus II yaitu dengan nilai rata-rata 73.61% dari pencapaian yang diinginkan sebanyak 65% (Aktif). Pada pencapaian hasil belajar dimana ketuntasan belajar yang diinginkan telah mencapai 93.10% Peserta didik mendapatkan nilai ≥ 70, dari pencapaian yang diinginkan sebanyak 75%. Dalam hal ini penelitian dengan menggunakan model role playing (bermain peran) telah mencapai hasil yang diinginkan.

2. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran Role Playing untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PKn di kelas V SDN 127 Inpre Moncongloe yang terdiri dari 29 siswa. Penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus yang pelaksanaannya disetiap siklusnya mengacu pada prosedur penelitian dengan tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada proses pembelajaran di siklus I persentase keberhasilan mencapai 79,1%. Ada beberapa kekurangan-kekurangan yang terjadi di tiap tahap kegiatan pembelajaran baik yang terjadi pada aspek guru dalam hal ini peneliti dan juga dari aspek Siswa Kekurangan yang terjadi dari aspek guru atau peneliti ini dapat dilihat pada lembar observasi pengamatan dengan menggunakan Langkah-langkah Model Role Playing, berikut data dari hasil observasi kekurangan-kekurangan yang terjadi pada guru yakni, pengorganisasian tempat duduk dimaksimalkan agar murid duduk dalam kelompoknya tidak tersebar ke kelompok lain dan siswa hanya bercanda, kurang jelasnya instruksi yang diberikan oleh guru pada lembar kerja peserta didik (LKPD), harus lebih mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dengan memotivasi peserta didik, sebaiknya dalam akhir pembelajaran dipaparkan kesimpulan dari hasil pembelajaran, perlu ada sedikit ketegasan yang diberikan kepada siswa dan suara diperjelas lagi [20].

Sedangkan kekurangan yang terjadi pada aspek siswa terlihat dari hasil observasi keaktifan berupa kurang maksimalnya siswa dalam proses bermain peran yang terjadi di depan kelas, siswa kurang aktif berdiskusi dalam kelompoknya, siswa kurang memberikan respon pada proses tanya jawab hal ini terlihat dari persentase keaktifan siswa di kelas rata-rata sebesar 60.65% dari 29 siswa.

Sedangkan hasil tes formatif yang diberikan di akhir pembelajaran di siklus I ini terlihat adanya peningkatan yaitu siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 ada 20 siswa atau 68,67%. Walaupun telah meningkat namun hal ini belum mencapai hasil yang diinginkan, maka peneliti berlanjut ke siklus II dengan asumsi siswa sudah banyak yang paham akan materi ajar namun yang diperbaiki adalah kekurangan-kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

Pada siklus II ini peneliti telah banyak melakukan perbaikan berdasarkan kekurangan-kekurangan yang di dapati pada siklus I dan banyak mengadakan penyempurnaan pada alat mengajar baik pada rencana pembelajaran dengan menggunakan model role playing dan instrumen penilaian. Untuk proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil observasi.

Berikut hasil observasi terhadap guru dan siswa berupa peneliti telah mengorganisir kelas dengan mengatur tempat duduk murid secara berkelompok, peneliti dengan jelas memberikan instruksi dalam LKPD dan siswa tidak terlihat bingung lagi dalam mengerjakannya, proses bermain peran sudah lebih maksimal, Siswa sudah terlihat aktif dalam kelompoknya, siswa aktif dalam proses tanya jawab. Sedangkan pada hasil dari lembar observasi pengamat (teman sejawat), sudah lebih baik dari sebelumnya dan siswa terlihat aktif, pengorganisasian kelas sudah maksimal siswa telah duduk berdasarkan kelompoknya, siswa merasa senang aktif dalam proses pembelajaran. Adapun persentase keberhasilan proses pada siklus II ini pada tahap bermain peran mencapai 100% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Kemudian persentase keaktifan siswa di kelas menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II meningkat. hal ini dapat dilihat dari rata-rata pencapaian yang diperoleh dari 29 siswa.

Kesimpulan dari data yang telah diperoleh pada Indikator keaktifan siswa pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6 Perbandingan pencapaian rata-rata indikator keaktifan siswa Pada Siklus I dan Silus II

No	Indikator Keaktifan siswa yang diamati	Pencapaian Rata-rata	
		Siklus I	Siklus II
1	Memperhatikan Penjelasan guru	62.29	77.30
2	Bertanya dan Menyampaikan pendapat	63.59	73.49
3	Menyimak diskusi kelompok	61.43	73.06
4	Mencatat hasil pengamatan dan diskusi	62.93	75.22
5	Melaksanakan Pemeranan	53.02	68.97

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Sedangkan pada hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan di siklus II ini, hal ini terlihat adanya peningkatan dimana siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 mencapai 27 siswa atau 93,10% dan siswa yang mendapatkan nilai ≤ 70 hanya 2 siswa atau 6,90%, dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 29 siswa.

Kesimpulan dari data yang telah diperoleh pada hasil tes formatif pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7

Perbandingan Skor hasil Belajar Pada Siklus I dan Silus II

Rentan Skor	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persentase %	Frekuensi	Persentase %
80-100	Sangat baik	12	41,38%	25	86,21%
70-79	Baik	8	27,24%	2	6,90%
60-69	Cukup Baik	5	17,24%	2	6,90%
40-59	Kurang Baik	2	6,90%	0	0

	Sangat kurang baik	2	6,90%	0	0
Jumlah		29	100%	29	100%

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti

Dari perbandingan yang diperoleh maka kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil pembelajaran pada mata pelajaran PKn siswa di kelas IV SDN 127 Inpres Moncongloe dengan menggunakan model role playing menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Peserta didik pada setiap siklus, ini dapat dilihat pada siklus I terlihat hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai ≥ 70 yaitu 20 siswa atau 68,67% yang dinyatakan berhasil. Selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 27 siswa atau menjadi 93.10%.

Dengan melihat indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu tercapainya kriteria ketuntasan minimum KKTP (70%), Pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu mencapai hasil belajar yang baik dengan rentang skor 70. Kriteria ketuntasan hasil belajar yang ditetapkan yaitu dengan capaian minimal 75% oleh siswa dikelas maka penelitian ini telah berhasil, olehnya pada penelitian di siklus II ini dihentikan karena menganggap hasil pencapaian telah berhasil. Dengan begitu hipotesis yang telah dibangun pada pra penelitian bahwa dengan diterapkannya model role playing (bermain peran) dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PKn di SDN 127 Inpres Moncongloe. Dengan demikian berdasarkan hal-hal tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model role playing pada mata PKn dikelas IV telah memberikan dampak yang cukup signifikan pada peningkatan hasil belajar peserta didik [21].

Dari angket Penilaian siswa terkait pembelajaran dengan menggunakan model role playing. peniliti menyimpulkan bahwa Siswa lebih menyukai pembelajaran PKn, siswa senang dan ikut serta dalam pembelajaran ketika menggunakan model role playing kemudian siswa lebih ikut terlibat dalam pembelajaran PKn [22].

Hasil Penelitian ini sejalan dengan penelitian Yogi Nurfauzi, Dkk. (2023: 213-221) yang menyatakan bahwa Pemanfaatan model role playing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk pengembangan Kurikulum merdeka dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa [23]. Dwi Putri Lestari (2023: 79-85) memberikan kesimpulan dari penelitiannya ialah metode role playing dapat membuat hasil belajar peserta didik pada muatan PPKn meningkat [24]. Kemudian Sari (2021: 35-41) menyatakan bahwa dengan adanya metode pembelajaran ini dapat memberikan rangsangan kreatifitas siswa sehingga suasana kelas konduktif, aktif dan menyenangkan [25].

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil observasi dan pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan model Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran PPKn kelas IV SDN 127 Inpres Moncongloe. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan persentase ketuntasan belajar 68,67% dan hasil belajar siswa pada siklus II dengan ketuntasan belajar sebanyak 93.10%. Sedangkan hasil keaktifan siswa pada siklus I dengan rata-rata 60,65 berada pada kategori cukup aktif dan hasil keaktifan siswa pada siklus II dengan rata-rata 73.61 berada pada kategori aktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tuaku bapak Dalle, ibu Juhaedah yang telah berjuang, mendoa'akan, mengasuh, mendidik, dorongan, kasih sayang dan perhatiannya selama ini. Selanjutnya Penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan kepada Dr. Abdul Azis, M.Pd. Pembimbing I, Musdalifah, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II yang sabar, ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, serta saran-saran yang berharga kepada Penulis selama penyusunan skripsi. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru kelas IV serta staf guru-guru SDN 127 Inpres Moncongloe yang telah memberikan izin dan bantuan selama pelaksanaan penelitian ini. Teristimewa Penulis haturkan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada teman-teman PGSD tahun 2020.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Ina Magdalena, dkk (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Bintang*, 2(3), 418-430
- [2] Madiong, B. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan Civic Education*. Makassar: Celebes Media Perkasa
- [3] Abdulkarim, A. (2006). *Pendidikan Kewarganegaraan Membangun Warga Negara Yang Demokratis*. Bandung: Grafindo Media Pratama
- [4] Winataputra, H. U. S. (2020). *Hakikat, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD*. Pembelajaran Pkn Di Sd, 1-1
- [5] Ruminiati. (2007). *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Depdiknas.
- [6] Mubarokah, A. (2012). *Hakikat Dan Fungsi Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan*.
- [7] Moh Uzer Usman dan Lilis Setyaati. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- [8] Bakhrudin, M., Shoffa, S., Holisin, I., Ginting, S., Fitri, A., Lestari, I. W., ... & Kurniawan, N. (2021). *Strategi Belajar Mengajar*. CV. Agrapana Media
- [9] Octavia, S. A. (2020). *Model-model Pembelajaran*. Deepublish
- [10] Rahim, A., & Dwiprabowo, R. (2020). Penerapan Metode Role Playing Pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 210-217.
- [11] Ningrum, D. C. (2020). *Penerapan Model Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- [12] Silalahi, D. (2019). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SDN 004 Teratak Buluh Kecamatan Siakhulu Kabupaten Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(4), 723-735.
- [13] Kristin, F. (2018). Meta-analisis pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar IPS. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- [14] Paudi, Z. I. (2019). Penerapan metode role playing pada pembelajaran fisika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 111-120.
- [15] Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56-64.
- [16] Milasari, A., Untari, M. F. A., & Kiswoyo, K. (2021). Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Metode Role Playing Menggunakan Media Kartu Suara Materi Pemilu dan Pilkada pada Siswa Kelas VI SDN Palebon 01 Kecamatan Pedurungan. *DWIJALOKA Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(1), 32-39.
- [17] Paudi, Z. I. (2019). Penerapan metode role playing pada pembelajaran fisika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 111-120.
- [18] Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- [19] Anggraeni, A. D. (2018). Metode role playing dalam pembelajaran profesikependidikan. *Jurnal pendidikan progresif*, 8(1), 29-35.
- [20] Maryatun, S. Peningkatan hasil belajar PKN melalui model pembelajaran roleplaying pada siswa kelas V SD Negeri 1 Serenan Juwiring Klaten. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1).
- [21] Lestari, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata PPKN di Kelas XII TPHP2 SMK Negri 1 Cangkringan: *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 137-144.
- [22] Udin S. (2016). "Posisi Akademik Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) dan Muatan/Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) dalam Konteks Sistem Pendidikan Nasional". *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 1(1)
- [23] Nurfauzi, Y., Risnawati, R., Suwarna, D. M., Ramatni, A., Sitopu, J. W., & Sinaga, J. (2023). Efektivitas model pembelajaran role playing dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada kurikulum merdeka. *Journal on Education*, 6(1), 213-221.
- [24] Lestari, D. P. (2023). Penerapan Metode Role Playing Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 79-85.
- [25] Sari, F. K. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Yang Mencerminkan Perilaku Harga Diri Melalui Metode Bermain Peran Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Family Education*, 1(1), 35-41.