



PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN DALAM PENGAJARAN PKN

M. Fadiluddin Thohir¹

¹SDN Pangongseyan 3 Sampang Jawa Timur, Indonesia

¹fadiluddin_sampang@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 23-07-2019

Disetujui: 30-09-2019

Kata Kunci:

Metode Bermain Peran;
Hambatan Pembelajaran.

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis penerapan metode bermain peran sebagai metode pembelajaran dan untuk mengetahui hambatan penerapan metode bermain peran di SDN Pangongseyan 3 Sampang. Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah 6 orang guru PKN dari kelas 1 sampai kelas 6 SDN Pangongseyan 3 Sampang. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan wawancara. Pada saat yang sama, data dianalisis melalui reduksi data, representasi data, verifikasi data dan tiga triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua guru berusaha menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu variasi metode pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh. Karena keterbatasan waktu, tingkat intensitasnya masih kurang. Solusi untuk masalah ini adalah menugaskan guru untuk berpartisipasi dalam seminar, pelatihan, dan karyawisata

Abstract: This study aims to analyze the application of the role playing method as a learning method and to determine the barriers to implementing the role playing method in SDN Pangongseyan 3 Sampang. In this study, the research subjects were 6 Civics teachers from grade 1 to grade 6 SDN Pangongseyan 3 Sampang. Methods of data collection using observation and interview methods. At the same time, data is analyzed through data reduction, data representation, data verification and triple triangulation. The results showed that all teachers tried to use the role-playing method as a variation of the learning method so that students did not feel bored and bored. Due to time constraints, the intensity level is still lacking. The solution to this problem is to assign teachers to participate in seminars, trainings, and field trips.

A. PENDAHULUAN

Pembangunan nasional pada hakikatnya membangun bangsa Indonesia dan segenap lapisan masyarakat berdasarkan Pancasila (Khoirun Ni'mah, 2015). Pembangunan secara bertahap ditujukan untuk mewujudkan cita-cita nasional bangsa Indonesia, yaitu mewujudkan masyarakat materiil dan spiritual yang adil dan sejahtera berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Ramadhan, 2019). Untuk mewujudkan cita-cita tersebut bangsa Indonesia harus mengerahkan materiil dan sumber daya manusia yang tersedia. Karena jika tidak ada personel yang memenuhi syarat untuk mengelola sumber daya lain, mereka tidak akan berguna.

Dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang unggul, pemerintah Indonesia telah memilih pendidikan sebagai sarana strategis untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) (Suryani, 2016). Pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan tidak lepas dari kehidupan itu sendiri. Dalam kehidupan seseorang, keluarga, bangsa dan negara, pendidikan pasti merupakan hal yang baik karena maju mundurnya suatu bangsa. Mata pelajaran kewarganegaraan tercatat sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib disediakan mulai dari Taman Kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi dan Perguruan Tinggi dalam rangka pendidikan nasional. Inilah dasar dan pentingnya kurikulum kewarganegaraan,

karena setiap warga guru harus menyadari sepenuhnya tanggung jawabnya dalam mendidik generasi muda negara. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Salah satu hal yang sangat penting adalah pemilihan metode pembelajaran yang dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran harus sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai, agar metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dapat berbeda-beda sesuai dengan tujuan dan materi yang akan diberikan (Wilujeng, 2015). Metode pembelajaran yang dipilih guru harus memperhatikan ketentuan bahan ajar agar efektif, sehingga keterampilan dan pengetahuan yang diberikan guru benar-benar menjadi milik siswa (Sasmita, 2010).

Metode pembelajaran yang disebutkan di atas meliputi ceramah, tanya jawab, diskusi, tugas kelompok, tugas, demonstrasi, eksperimen, stimulasi, penemuan, dan metode pengajaran unit. Metode pembelajaran ini dapat digunakan secara klasikal atau sendiri. Mengingat pentingnya peran berbagai metode pembelajaran, guru perlu memperhatikan proses pembelajaran. Sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu ceramah. Ini karena ini yang paling sederhana dan dianggap cocok untuk mata pelajaran apa pun. Selain itu, cara ini dinilai praktis dan tidak membutuhkan persiapan yang rumit. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi bosan dan berujung pada

penurunan prestasi akademik. Kegagalan atau kegagalan guru dalam pembelajaran kewarganegaraan disebabkan oleh beberapa alasan, antara lain ketidakmampuan guru untuk menguasai materi yang dikenalkan dan kurangnya kemampuan guru untuk menggunakan berbagai metode pembelajaran yang sesuai.

Pemilihan metode pembelajaran yang benar harus memperhatikan karakteristik materi PKn (Kurnia, 2014), karena kurikulum pengembangan kewarganegaraan menyimpang dari kemampuan persepsi, dan selalu memperhatikan koordinasi antara kemampuan motorik dan kemampuan persepsi. Ciri kewarganegaraan adalah kemampuan mengembangkan ilmu pengetahuan serta menghayati dan memahami nilai-nilai Pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan perilaku individu (Maunah, 2016), warga masyarakat dan warga negara yang bertanggung jawab serta memberikan kemampuan untuk mengenyam pendidikan menengah. Pemilihan metode pembelajaran harus berdampak langsung, yang akan langsung dicapai melalui penerapan kurikulum yang digunakan oleh guru setelah konferensi belajar mengajar. Hasil yang diperoleh biasanya berhubungan dengan pertemuan atau kognisi dan keterampilan atau gerakan yang merangsang. Kedua bidang atau area ini dapat diukur secara detail dan segera diimplementasikan. Selain dampak langsung ada dampak yang menyertainya. Hal ini harus memungkinkan hasil pembelajaran dirumuskan sehingga lebih jelas menuntun pembelajaran di unit pembelajaran, karena hasil belajar tidak perlu langsung diperoleh di akhir proses pembelajaran, tetapi diharapkan hasil berupa sikap dan perilaku (Y. Yusuf & Ulumul, 1992). Bentuk nilai mempengaruhi siswa. Untuk mempermudah pembelajaran PKn, metode pembelajaran yang sesuai yang digunakan oleh guru adalah metode bermain peran, seperti simulasi dan bermain peran (role playing / drama sosial). Melalui metode ini, siswa sebenarnya dapat mencapai banyak hasil yang positif, karena mereka membuat siswa menjadi nyata, tetapi tidak banyak guru yang menggunakan metode bermain peran ini dalam proses pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan wawancara. Pada saat yang sama, data dianalisis melalui reduksi data, representasi data, verifikasi data dan tiga triangulasi. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn SD Pangongseyan 3 Sampang, dan untuk mengetahui kendala penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn SD Pangongseyan 3 Sampang.

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn SD Pangongseyan 3 Sampang, dan untuk mengetahui kendala penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn SD Pangongseyan 3 Sampang. Data Bermain peran

Metode bermain peran dalam pembelajaran penelitian kewarganegaraan mengungkapkan masalah-masalah dalam keluarga, komunitas, dan kehidupan pedesaan. Data drama atau role play adalah sebagai berikut:

Materi diskusi dapat digunakan untuk memainkan peran melalui latihan: Selamat datang di Hari Kartini, Hari Pendidikan Nasional dan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia. Misalnya: melakukan musyawarah untuk mengadakan lomba dan jenis lomba lainnya di sekolah. Semua siswa harus menghormati keputusan Komite Lomba.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pakar pendidikan memberikan banyak definisi bermain peran (Y. Yusuf & Ulumul, 1992). Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut: Bermain peran adalah suatu bentuk pendidikan dari bermain peran yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, perilaku, dan nilai-nilai, guna mewujudkan perasaan, pendapat, dan cara berpikir orang lain dengan bertindak sebagai manusia. Mengingat sifat peniruan metode ini, Soedirman menggunakan permainan peran sebagai metode simulasi (Ismiatun, 2010). Bermain peran adalah metode simulasi yang dimulai dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan hal-hal berikut: menciptakan kembali peristiwa sejarah masa lalu, menciptakan kemungkinan masa depan dan mengungkap peristiwa terkini (Sudirman, 1992: 161). Syaiful Bahri mengajukan definisi lain dari role-playing, yaitu drama sosial dan metode role-playing dapat dikatakan memiliki makna yang sama dan sering diganti penggunaannya. Drama sosial pada dasarnya mendramatisasi perilaku yang berkaitan dengan masalah sosial.

Metode bermain peran yang dikemukakan oleh Soedirman (Badriyah, 2019) adalah sebagai berikut:

Menumbuhkan kreativitas, karena cara ini dijalankan sesuai dengan kreativitas masing-masing siswa dalam menjalankan tugasnya. Meskipun metode ini pada dasarnya adalah alat belajar, siswa juga belajar dengan penuh semangat. Metode ini dapat digunakan sebagai bekal siswa untuk menghadapi situasi kehidupan keluarga, masyarakat dan lingkungan kerja yang sebenarnya di masa yang akan datang (M. Yusuf, 2013).

Cara ini dapat memotivasi siswa untuk menjadi kasual dan mahir, sehingga dapat bereaksi secara spontan dan bertindak secara spontan tanpa persiapan yang lama. Kembangkan keberanian dan stabilitas siswa dalam penampilan di depan orang banyak. Pengetahuan, sikap dan keterampilan yang melimpah, serta pengalaman tidak langsung dibutuhkan untuk menghadapi berbagai masalah sosial.

Siswa berkesempatan untuk memainkan peran tersembunyinya, sehingga dapat kembali mendapatkan kepuasan, kesegaran dan kesehatan mental. Walaupun bukan itu tujuannya, melalui role-playing, bakat atau bakat yang dimiliki siswa (baik itu seni drama, seni aksi, dll.) Dapat digunakan sebagai hobi atau waktu senggang, dan siapa tahu hal ini dapat dijadikan syarat untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Melalui diskusi demi permainan peran, siswa belajar menghargai dan menerima pendapat orang lain. Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran dari kurikulum (Sawingsih, 2010).

Undang-Undang Dasar 1945 mengatur bahwa upaya mencerdaskan kehidupan masyarakat,

mengupayakan dan melaksanakan sistem pengajaran nasional yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 harus diupayakan. Pembangunan bangsa di bidang pendidikan adalah berupaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas bangsa Indonesia untuk mewujudkan masyarakat. Menurut Pancasila dan UUD 1945, kemajuan, keadilan, dan kemakmuran telah memungkinkan warga negara tumbuh menjadi segenap umat manusia. Untuk mencapai pembangunan nasional di bidang pendidikan, penyelenggaraan pendidikan nasional perlu ditingkatkan dan ditingkatkan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan seni, pengembangan dan pembangunan masyarakat.

Dengan berlakunya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia, undang-undang tersebut menjadikan sistem pendidikan nasional dan peraturan pemerintah sebagai pedoman pelaksanaannya, dan kursus pendidikan dasar perlu disesuaikan dengan peraturan perundang-undangan tersebut. Pasal 37 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa kursus didasarkan pada jenis dan jenjang negara masing-masing, dengan memperhatikan tahapan perkembangan peserta didik dan daya adaptasi terhadap lingkungan, kebutuhan pembangunan nasional, dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dan dipersiapkan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Setiap satuan pendidikan (Kustiyah, 2017).

Pendidikan kewarganegaraan merupakan disiplin ilmu yang bertujuan untuk membina warga negara Indonesia yang memahami dan dapat menjalankan hak dan kewajibannya untuk menjadi cerdas, terampil, dan berkarakter, yang diatur dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Kodariah, Herawan, Sutrasih, & Indonesia, 2016). Visi mata pelajaran kewarganegaraan adalah mewujudkan proses pendidikan yang lengkap di sekolah untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian warga negara yang cerdas, berpartisipasi, dan bertanggung jawab, yang pada akhirnya akan menjadi landasan bagi pembangunan masyarakat demokratis dan demokratis di Indonesia. Berdasarkan visi tema PKn, rumuskan tema misi PKn:

1. Pembinaan mentalitas baru dapat dijadikan landasan yang wajar bagi pembentukan warga negara baru sebagai pendidikan intelektual warga negara demokratis; tugas ini dilaksanakan dengan menetapkan keterampilan dasar warga negara sebagai dasar pembentukan standar kemampuan dan standar minimum nasional (Imran, 2018).
2. Sesuai dengan latar belakang sosial budaya serta latar belakang politik, kebangsaan, dan ketatanegaraan yang dituangkan dalam pilar-pilar politik demokrasi di Indonesia, mengembangkan semangat kewarganegaraan baru sebagai pendidikan demokrasi, tugas ini diselesaikan dengan menyusun uraian materi setiap standar materiil kewarganegaraan, Standar material ini dapat mendorong perkembangan pendidikan demokrasi (Sueta, 2010).

1. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

Pikiran secara kritis, rasional dan kreatif tentang masalah kewarganegaraan. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dalam kegiatan masyarakat, nasional dan negara. Berkembang secara aktif dan demokratis untuk membentuk diri sesuai dengan karakteristik bangsa Indonesia agar dapat hidup bersama dengan negara lain. Berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dengan negara lain di dunia melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (Syariah, 2018).

2. Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

Merefleksikan kebiasaan sendiri dengan memikirkan kebiasaan sendiri dan bertindak sesuai dengan tugas Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, sehingga membentuk sarana bagi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia pada negara dan negara Indonesia (Sari, 2016).

3. Tinjauan tentang Anak Sekolah Dasar

Cara berpikir yang berbeda dengan orang dewasa. Cara mengamati dunia di sekitar mereka dan mengatur pengetahuan yang mereka peroleh berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu, anak-anak memahami dunia dengan cara yang berbeda dan hidup dengan pandangan hidup yang berbeda. Anak-anak akan melalui tahapan perkembangan berpikir sejak lahir hingga dewasa. Seperti yang dikatakan Piaget dalam Elida Pravitno: "Perkembangan anak meliputi perkembangan anak, termasuk berpikir sensorik motorik, berpikir pra operasi, berpikir konkret, berpikir formal atau abstrak." (Subianto, 2013). Arti penting setiap periode perkembangan Piaget adalah sebagai berikut:

Perkembangan Berfikir Sensorimotorik

Ciri khas periode ini adalah pemahaman anak terhadap lingkungan melalui penginderaan (perasaan) dan gerak (gerak). Tahapan ini terbagi menjadi enam tahapan yaitu tahapan pertama (umur 1 bulan), tahapan kedua (umur 1-4 bulan), tahapan ketiga (umur 4-8 bulan) dan tahapan keempat (umur 18-24). Berusia bulan). Setiap tahap perkembangan menunjukkan kemampuan perilaku yang berbeda (M. Yusuf, 2013).

Perkembangan Berfikir Preoperasional

Salah satu ciri perkembangan berpikir anak pada periode ini adalah pola pikir egois. Artinya, meskipun menurut mereka hal itu tidak sejalan dengan kenyataan saat ini, anak menganggap apa yang mereka anggap benar. Perilaku anak dengan self-centered thinking dapat dilihat dari aspek-aspek sebagai berikut: berpikir imajinatif, berpusat pada diri sendiri, tuturan, dengan "I" yang tinggi, menunjukkan keinginan yang kuat terhadap pengetahuan dan perkembangan bahasa yang cepat (Rosilawat, 2019).

Perkembangan Berfikir Konkret

Masa ini terjadi saat anak duduk di bangku sekolah dasar. Beberapa orang mengatakan bahwa pada tahap berfikir spesifik periode ini, anak hanya dapat berpikir secara logis. Jika Anda ingin memecahkan suatu masalah yang spesifik atau praktis, itu adalah mengamati atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan pemecahan masalah tersebut. Begitu pula ketika memahami suatu konsep atau pemahaman

konsep, anak dapat mengamati atau melakukan hal-hal yang berkaitan dengan konsep tersebut (Hariani, 2019). Oleh karena itu, anak hanya dapat memecahkan masalah penglihatan, dan sulit bagi anak untuk memahami masalah verbal.

Perkembangan Berpikir Formal

Setelah seorang anak mengalami berpikir khusus selama beberapa waktu, ia akan memperoleh keterampilan berpikir formal. Keterampilan ini merupakan tanda dari kemampuan berikut:

1. Kemampuan berpikir abstrak, yaitu kemampuan menghubungkan berbagai konsep dengan peristiwa atau objek konkret.
2. Kemampuan berpikir logis dengan objek abstrak, yang sangat penting dalam pemikiran ilmiah.
3. Memiliki kemampuan kesadaran diri untuk mencapai kesadaran diri.
4. Kembangkan kemampuan peran orang dewasa.
5. Mampu mewujudkan dan memperhatikan masyarakat di lingkungan dan kepentingan seseorang di masyarakat.

Melalui perwujudan kemampuan yang disebutkan di atas, anak telah mencapai kemampuan berpikir orang dewasa. Dari uraian perkembangan pemikiran Piaget di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar kelas empat (empat), lima (lima), dan enam (enam) berpikir secara konkret (Purwanto, 2011). Selama periode ini, anak-anak hanya secara logis pikirkan apakah akan menyelesaikan masalah yang sebenarnya, yaitu melalui observasi dan pemecahan hal-hal yang berkaitan dengan masalah tersebut. Begitu pula ketika memahami konsep, anak sangat erat kaitannya dengan proses mengalami sendiri, artinya jika anak dapat mengamati konsep maka dengan mudah mereka dapat memahami konsep tersebut. Oleh karena itu, anak hanya dapat memecahkan masalah penglihatan dan kesulitan memahami masalah verbal.

Saat menggunakan metode pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran kewarganegaraan, guru akan mempersiapkan media dan peralatan, menyusun tata letak media, menjelaskan tujuan dan memberikan pengantar. Sebelum proses pembelajaran dimulai, guru harus menyiapkan media dan peralatan, namun menurut data yang diperoleh guru sangat sedikit melakukan observasi dan wawancara persiapan. Hal ini dikarenakan kurangnya waktu, padahal beberapa guru sudah bisa menyiapkan media sebelum masuk kelas.

Sebelum mulai menggunakan metode bermain peran di kelas, beberapa guru terkadang dan sering menjelaskan tujuan yang ingin dicapai, tetapi ada juga guru yang mengatakan bahwa hal tersebut tidak perlu karena guru beranggapan bahwa dengan tidak menjelaskan tujuan yang telah dipahami siswa.

Bersamaan dengan itu, sebelum menggunakan metode bermain peran dalam materi PKn, semua guru akan mengenalannya. Tujuannya agar siswa memahami media yang akan digunakan agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Saat mempelajari materi kewarganegaraan, gunakan kalimat yang jelas, tujuannya agar siswa memahami dan menangkap informasi yang disampaikan oleh guru. Begitu pula dengan semua guru akan menggunakan media untuk menjaga perhatian dan perhatian siswa,

dan materi yang ditampilkan disini akan dikemas dengan menarik.

Berdasarkan hasil penelitian, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan berbagai metode pembelajaran. Tidak semua guru memberikan kesan kepada siswa untuk mempraktikkan berbagai metode pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya waktu sehingga hanya sedikit siswa yang mendapatkan kesempatan tersebut. Pada saat yang sama, hanya sedikit guru yang menggunakan media secara tepat waktu selama proses pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperhatikan hal-hal penting dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data yang terkumpul, semua guru dapat mengajukan pertanyaan kepada siswa yang belum mereka pahami. Jika siswa kurang memahami materi yang diberikan, semua guru akan mengulang penjelasan di media agar siswa lebih jelas.

Setelah proses pembelajaran selesai dan guru telah menyelesaikan buku teks berdasarkan data yang terkumpul, semua guru telah melakukan tes lisan dan tertulis, tujuannya agar guru memahami pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan. Demikian pula, semua siswa akan langsung menjawab jawaban siswa atas pertanyaan tersebut, tetapi jika pertanyaan tersebut tidak dapat dijawab, guru akan menunda jawabannya. Indikator lainnya adalah mencoba lagi karena kurangnya waktu. Demikian pula, guru sangat sedikit mengerjakan pekerjaan rumah dalam bentuk laporan karena tugas-tugas semacam itu sangat berat. Biasanya setelah guru memberikan materi, mereka akan menarik kesimpulan, tetapi kesimpulan guru sangat rendah karena menurut mereka ada kesimpulan di buku teks.

4. Intensitas pemanfaatan media pembelajaran PKn

Dilihat dari intensitas penggunaan media pembelajaran PKn, indikator penelitiannya meliputi makna dan frekuensi penggunaan media pembelajaran PKn. Guru perlu memperhatikan signifikansi diantaranya adalah penyesuaian materi PKn dengan metode dan bentuk pembelajaran klasikal, kelompok dan individu. Hal ini dilakukan oleh semua guru, seperti materi tentang persatuan dan kesatuan, aspek harga yang akan disampaikan guru dalam bentuk kelompok maupun klasikal. Selain menyesuaikan dengan bentuk pembelajaran, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai juga akan diperhatikan yaitu kognisi, emosi dan gerakan mental, serta isi pembelajaran yang meliputi fakta, prinsip, konsep dan generalisasi. Penggunaan metode bermain peran pada buku teks kewarganegaraan telah disesuaikan dengan pengetahuan yang dimiliki oleh semua guru, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dan mudah memahami buku teks yang disajikan.

Dilihat dari data yang diperoleh, media pembelajaran PKn yang dibawa siswa dari rumah sangat kecil, karena membebani siswa yang berat dan siswa sulit memperolehnya. Jika tidak ada media yang diperlukan di sekolah, hanya sedikit guru yang akan bekerja keras sendiri. Indikator lainnya adalah penggunaan media PKn dalam waktu seminggu, menurut data yang dikumpulkan dalam seminggu, kadang semua guru menggunakan buku teks PKn

(terbitan Yudistira).

Terlihat bahwa kendala guru memanfaatkan media pembelajaran PKn:

1. Dari guru. Kendala yang dihadapi guru adalah kurangnya motivasi guru untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan penggunaan metode role playing dalam pembelajaran kewarganegaraan, sehingga guru kurang siap untuk menguasai keterampilan menggunakan berbagai metode pembelajaran, dan kemampuan memberikan bimbingan yang buruk. Selain itu, masih kurangnya waktu untuk melakukan persepsi, sehingga penggunaan metode role playing dalam pembelajaran kewarganegaraan belum menjadi metode yang terbaik, dan siswa belum dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan kreativitasnya.
2. Dari siswa. Aktivitas siswa menggunakan atau mencoba media PKn kurang aktif sehingga tingkat keterampilan siswa rendah. Selain itu, pengetahuan siswa berbeda, sehingga kemampuan siswa untuk menguasai dan fokus pada materi yang disajikan juga berbeda, dan siswa tidak menggunakan guru untuk bertanya kesempatan.
3. Hambatan lingkungan. Kendala yang guru sadari adalah proses penggunaan media lingkungan untuk pembelajaran akan banyak membuang waktu, karena guru harus terlibat dalam mengawasi semua kegiatan di luar lingkungan sekolah. Selain itu juga membawa resiko seperti belajar di museum saat terjadi kecelakaan atau siswa menjadi sakit akibat kelelahan.

Di bidang penelitian warga, bagaimana mengatasi kendala menggunakan metode bermain peran. Ada kendala dalam metode bermain peran dalam menggunakan bahan-bahan murah dan perlu dicari solusinya. Mengenai data yang diperoleh peneliti atas kendala tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut:

Bagaimana mengatasi kendala guru. Hambatan yang dihadapi guru dapat diatasi dengan: memberikan kesempatan kepada guru untuk berpartisipasi dalam seminar atau kursus tentang penggunaan dan penggunaan metode bermain peran, atau memberikan mereka di luar waktu luang yang ditentukan sekolah (misalnya, nol (0) jam sebelum kelas) Satu jam setelah dimulainya waktu mengajar kewarganegaraan atau akhir kursus. Solusi ini cocok untuk guru dengan waktu belajar yang lebih sedikit.

Bagaimana mengatasi hambatan siswa. Agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, selain menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran juga dibekali dengan tugas-tugas seperti laporan atau kliping koran, agar siswa lebih tertarik dengan materi kewarganegaraan.

Bagaimana mengatasi hambatan lingkungan. Hambatan di lingkungan dapat diatasi dengan menyisihkan sebagian uang siswa untuk karyawisata, dan dalam situasi yang berisiko dapat dilakukan dengan cara berkoordinasi dengan guru untuk melakukan tindakan preventif sehingga guru dapat mengajak siswa untuk menghindari risiko.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil adalah: penerapan role playing sebagai metode pembelajaran dalam materi PKn SD Negeri Pangongseyan 3 Sampang: (1) Guru menggunakan strategi metode bermain peran. Semua guru berusaha menggunakan permainan peran sebagai variasi dari metode pembelajaran, agar tidak membuat siswa merasa bosan atau jenuh dengan metode ceramah saja. (2) Masih kurangnya intensitas guru dalam menggunakan media pembelajaran PKn, dan intensitas penggunaan metode role playing sebagai metode pembelajaran materi PKn. Ini karena kurangnya waktu. (3) Hambatan yang dirasakan guru dalam menggunakan metode role playing meliputi kendala internal yaitu kurangnya motivasi guru untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan dan penggunaan metode pembelajaran, guru merasa waktu di kelas tidak cukup, dan siswa kurang pandai dalam kegiatan belajar mengajar dan pengetahuan. Siswa yang aktif akan menghadapi situasi yang berbeda, berisiko dan memakan waktu.

Cara mengatasi kendala tersebut adalah sekolah memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti seminar atau kursus tentang penggunaan berbagai metode pembelajaran. Guru melakukan banyak tugas untuk siswa, seperti membuat laporan atau klip, sehingga siswa dapat memahami konteks pesan dengan memahami sifat pesan. Atur kegiatan perjalanan kerja, seperti mengunjungi Museum Perjuangan. Guru memberikan jam kelas di luar waktu kelas yang dijadwalkan, seperti nol jam atau sebelum kelas atau di akhir waktu kelas. Minta siswa untuk menghemat biaya karyawisata dan mengkoordinasikan hubungan antar guru selama karyawisata untuk menghindari hal-hal yang tidak perlu.

DAFTAR PUSTAKA

- Badriyah, N. (2019). Peningkatan Keterampilan Membaca Nyaring Melalui Media Pias-Pias Kata Pada Siswa Kelas I Sd Negeri Keden I Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2009/2010. In *Journal Of Chemical Information And Modeling* (Vol. 53). <https://doi.org/10.1017/Cbo9781107415324.004>
- Hariani, N. M. M. (2019). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perkembangbiakan Makhluk Hidup. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 63–74. <https://doi.org/10.36417/Widyagenitri.V10i2.270>
- Imran. (2018). Peningkatan Kinerja Guru Melalui Supervisi Edukatif Kolaboratif Secara Periodik Di Sma Negeri 1 Maligano Kabupaten Muna Tahun 2014. *Jurnal Gema Pendidikan*, 25, 1–10.
- Ismiatun, E. (2010). *Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pai Siswa Kelas Vii D Smp N 2 Pandak Bantul*.
- Khoirun Ni'mah. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Iis 3man Kediri 2 Kota Kediri*.

- Kodariah, W., Herawan, E., Sutrasih, C., & Indonesia, U. P. (2016). Supervisi Akademik Kepala Sekolah, Motivasi Berprestasi Guru Dan Kinerja Mengajar Guru. *Jurnal Administrasi Pendidikan, Vol.Xxiii(2)*, 123–133.
- Kurnia, H. (2014). Academy Of Education. In *Academy Of Education Journal. Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* (Vol. 5).
- Kustiyah. (2017). Meningkatkan Kinerja Guru Melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah Dengan Pendekatan Individual Di Sd Candi 01 Kecamatan Candisari Kota. *Malih Peddas, 7*, 11–20.
- Maunah, B. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter, (1)*, 90–101. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.8615>
- Purwanto, S. (2011). *Pengembangan Lagu Model Sebagai Media Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Din*.
- Ramadhan, E. (2019). Pembinaan Kinerja Guru Melalui Kegiatan Supervisi Akademik Kepala Sekolah Di Sd An-Nisaa ' Tangerang Selatan 2019 M / 1440 H Supervisi Akademik Kepala Sekolah Di. *Jurusan Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah*.
- Rosilawat, H. Z. Dan A. (2019). *Pengembangan Model Pendidikan Penguatan Kebangsaan Bagi Anak-Anak Wilayah Perbatasan (Studi Di Desa Aruk Kecamatan Sajingan Kabupaten Sambas) Helva Zurayah Dan Ana Rosilawati lain Pontianak Email: Helva_Zuraya@Yahoo.Com*. 21–32.
- Sari, D. N. (2016). *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan Menyanyikan Lagu Wajib Nasional Di Sdm 21 Surakarta*.
- Sasmita, Y. (2010). *Penerapan Strategi Team Teaching Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Kelas Viii B Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Di Mts Al-Ma'arif 01 Singosari*.
- Sawiningsih, S. (2010). Penggunaan Metode Penemuan Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Pada Konsep Penjumlahan Kelas Ii Semester I Sdn Bedoro 2 Sambungmacan Sragen Tahun Pelajaran 2009/2010. In *Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta* (Vol. 60). <https://doi.org/10.1093/Occmed/Kqq062>
- Subianto, J. (2013). Peran Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat Dalam Pembentukan Karakter Berkualitas. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 8(2)*, 331–354. <https://doi.org/10.21043/Edukasia.V8i2.757>
- Sueta, D. I. (2010). *Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Menyusun Kelengkapan Mengajar Melalui In-House Training Pada Smk Bhakti Mulya Sampit*.
- Suryani, E. N. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Ips Materi Uang Melalui Metode Role-Playing Pada Siswa Kelas Iii Semester Ii Mi Ma'arif Arrosyidin Pucang Kecamatan Secang Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016. In (Vol. 23).
- Syariah, M. (2018). Tanah Air Dan Semangat Kebangsaan Ii Sd Nurul Islam Purwoyoso Ngaliyan Semarang Tahun. In *Implementasi Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Dan Semangat Kebangsaan Melalui Pembiasaan Menyanyikan Lagu Nasional Peserta Didik Kelas Ii Sd Nurul Islam Purwoyoso Ngaliyan Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018 Skripsi*.
- Wilujeng, K. (2015). Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iiib Sdn Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. *Pancaran, 4(4)*, 113–124.
- Yusuf, M. (2013). Membentuk Karakter Melalui Pendidikan Berbasis Nilai. *Al-Ulum, 13(1)*, 1–24.
- Yusuf, Y., & Ulumul, J. (1992). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Role Play Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Iv Sd Swasta Xaverius Padangsidimpuan Tahun Ajaran 2015/2016*.