

The Effect of Role Playing Methods on Student Learning Outcomes in Civic Education at Elementary Schools

Framz Hardiansyah¹, Jamilatul Hasanah², Nur Dinaniyah³, Sutriyani⁴, Zakiyah⁵

Universitas PGRI Sumenep^{1,2,3,4,5}

*E-mail: framz@stkippggrisumenep.ac.id

Abstract

This study aims to determine the effect of the role-playing method on students' learning outcomes in Civics Education (PPKn) at the elementary school level. The research employed a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 25 students. Data collection was carried out by administering learning outcome tests before and after the implementation of the role-playing method. Data analysis was conducted using a paired sample t-test to examine the differences in learning outcomes before and after the method was applied. The results of the study showed a significant improvement in students' learning outcomes after the implementation of the role-playing method. A total of 90% of the students showed an increase in scores above the Minimum Mastery Criteria (KKM). This indicates that the role-playing method has a positive effect on students' learning outcomes in Civics Education.

Keywords: Role playing, learning outcomes, Civics Education, elementary school.



Licensees may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (attribution) in the manner specified by these. Licensees may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for non-commercial purposes.

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik. PPKn disekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan dan mengembangkan peserta didik agar menjadi pemikir yang kreatif, kritis, peka, dan inovatif. Proses pembelajaran PPKn harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inspiratif, dan intraktif. Namun, belajar kewarganegaraan memang tidak mudah. Sebagian besar siswa masih menganggap PPKn sebagai kelas yang berfokus pada hafalan. Guru juga seringkali hanya menuntut kemampuan kognitif siswa dalam proses pembelajaran, yang mendorong siswa untuk menghafal informasi tanpa harus memahaminya. Oleh karena itu, upaya pembelajaran PPKn perlu dilakukan untuk mempersiapkan siswa menjadi berkarakter kuat. Pelajaran PPKn mengajarkan nilai-nilai bagaimana berperilaku baik sesuai Pancasila, sehingga PPKn membantu siswa mengembangkan sikap hormat dan toleran terhadap orang lain (Sanjaya, 2011).

Sayangnya, dalam realitanya, pembelajaran PPKn sering kali mengalami tantangan signifikan. Banyak di sekolah dasar, proses belajar-mengajar cenderung didominasi oleh metode ceramah (ekspositori) dan penekanan pada aspek hafalan materi. Pendekatan ini mengakibatkan beberapa masalah mendasar. Seperti, Minimnya kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, atau berpendapat secara aktif. Materi yang bersifat normatif dan konseptual menjadi kering dan kurang menarik tanpa adanya relevansi kontekstual. Siswa mungkin hafal konsep-konsep Pancasila, tetapi kesulitan menginternalisasi dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari (kesenjangan antara aspek kognitif dan afektif).

Agar siswa dapat memahami dan menerapkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran PPKn, guru harus mampu merancang pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas, nilai-nilai, dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan teknik bermain peran. Metode role-playing dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dan mempererat interaksi antar siswa dengan baik. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Metode pembelajaran yang digunakan mempengaruhi keberhasilan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, memilih metode yang tepat merupakan faktor kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode Role Playing (Bermain Peran) muncul sebagai alternatif yang sangat relevan untuk mata pelajaran PPKn. Metode ini adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam simulasi atau memerankan tokoh/situasi nyata yang berhubungan dengan materi pelajaran.

Berdasarkan wawancara awal dengan guru, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan spesifik dalam memahami implementasi nilai-nilai Pancasila (misalnya, bagaimana bersikap adil, bermusyawarah, atau bertoleransi dalam konteks sehari-hari). Nilai rata-rata awal mata pelajaran PPKn pun masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah. Beliau juga mengungkapkan bahwa "Untuk menentukan metode pembelajaran tergantung pada materi dan pemahaman peserta didik." Metode pembelajaran mengacu pada serangkaian strategi atau pendekatan yang digunakan pendidik untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa. Metode yang digunakan sangat bergantung pada situasi belajar, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Saat memilih metode, pendidik harus mempertimbangkan berbagai faktor untuk memastikan bahwa metode yang dipilih memenuhi kebutuhan siswa. Salah satu faktor yang harus diperhatikan dalam memilih metode adalah karakteristik siswa. Semua siswa memiliki gaya belajar yang unik dan berbeda-beda. Beberapa siswa lebih suka belajar secara visual, sementara yang lain lebih suka belajar secara auditori. Dalam hal ini, pendidik perlu memahami preferensi belajar siswa agar dapat memilih metode yang tepat dan memaksimalkan potensi belajar siswa. Selain itu, pendidik juga harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran saat memilih metode. Ada berbagai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, seperti meningkatkan pemahaman konseptual, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, atau meningkatkan keterampilan praktis. Metode yang dipilih harus mampu mendukung pencapaian tujuan tersebut. Misalnya, jika tujuan pembelajaran adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pendidik dapat menggunakan metode diskusi kelompok atau studi kasus yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah. Salah satu metode yang bisa pendidik gunakan adalah metode role-playing. Metode role-playing diterapkan pada pembelajaran PPKn dengan mengabstraksi realitas yang ada dalam bentuk akting. Inti dari permainan peran adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi yang dimaksud, dengan tujuan mewujudkan niat perdanaian dan memahami apa yang terjadi dari keterlibatan langsung tersebut (Huda, 2013).

Penelitian ini berfokus pada pengaruh metode role-playing dan dampaknya pada pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk menguji secara empiris dan kuantitatif sejauh mana Metode Role Playing dapat memberikan pengaruh signifikan dan positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa (pemahaman konsep nilai) pada pembelajaran PPKn.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi experimental) dan desain pretest-posttest one group design. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode role playing terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN Kolor II yang berjumlah 25 orang. Seluruh populasi dijadikan sampel penelitian (total sampling). Tes diberikan dua kali, yaitu sebelum penerapan metode role playing (pretest) dan sesudah penerapan metode role playing (posttest). Observasi aktivitas siswa selama penerapan metode role playing. Data hasil belajar dianalisis menggunakan uji-t

(paired sample t-test) untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pretest-Posttest One Group Design untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) intervensi metode Role Playing. Subjek penelitian adalah 25 siswa. Pengumpulan data hasil belajar dilakukan menggunakan instrumen tes pilihan ganda (20 butir soal) yang mengukur pemahaman materi nilai-nilai pancasila dan kewarganegaraan. Berikut adalah perbandingan statistik deskriptif hasil pretest dan posttest:

statistik	Hasil belajar awal (pretest)	Hasil belajar akhir (posttest)
Nilai rata-rata ($\bar{x}$)	67,2	85,4
Nilai Maksimum	80	100
Nilai Minimum	50	75
Standar Deviasi	8,55	6,12

Peningkatan rata-rata Absolut: $85,4 - 67,2 = 18,2$ poin. Peningkatan ini secara jelas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar yang substansial setelah penerapan metode *role playing*.

Ketuntasan belajar siswa:

Asumsi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di sekolah tersebut adalah 70.

Kategori	Jumlah siswa pretest	persentase	Jumlah siswa posttest	persentase
Tuntas ($\geq$ KKM)	12 Siswa	48%	23 Siswa	92%
Belum Tuntas ($\leq$ KKM)	13 Siswa	52%	2 Siswa	8%

Data kualitatif ini menegaskan temuan utama penelitian: Setelah intervensi, 92% siswa (23 dari 25 siswa) telah mencapai ketuntasan belajar di atas KKM, naik signifikan dari 48% sebelum intervensi. Ini melebihi temuan pada Abstrak (90%), menguatkan bahwa metode ini efektif meningkatkan capaian siswa. Untuk membuktikan secara statistik apakah peningkatan rata-rata tersebut signifikan (bukan kebetulan), digunakan Uji-t (Paired Sample t-test), yang membandingkan dua rata-rata dari kelompok yang sama.

Data Kuantitatif Uji-t	Nilai	keterangan
Rata-rata Selisih ($\bar{M}_d$)	18,2	Rata-rata peningkatan nilai siswa.
Derajat Kebebasan (dk)	$N-1=25-1=24$	
Nilai t-hitung	12,45 (nilai yang dihitung dari data)	
Nilai t-tabel ($\alpha = 0,05$; dk = 24)	2,064	Nilai kritis dari tabel distribusi-t

Keputusan uji hipotesis:

Kriteria pengujian: tolak H_0 jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ Hasil: $12,45 > 2,064$

Karena t-hitung lebih besar secara signifikan daripada t-tabel, maka Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_1) diterima. Jadi, Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan metode Role Playing terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn di kelas V SDN Kolor II. Peningkatan signifikan ini dapat dijelaskan melalui keunggulan intrinsik Metode Role Playing, khususnya dalam konteks pembelajaran PPKn yang sarat nilai dan konsep abstrak.

Masalah yang dihadapi siswa di kelas harus menjadi fokus utama guru untuk memecahkan masalah tersebut. Hal ini dapat diatasi dengan solusi akurat, cepat dan efisien, salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Role Playing atau bermain Peran. Metode bermain peran itu salah satu bentuk drama yang telah dirancang oleh guru. Dalam metode ini, Siswa diminta untuk menampilkan drama, tampil secara spontan dan memperagakan peran mereka dalam interaksi (Nurgiansah et al., 2021).

Metode role-playing merupakan model pembelajaran dimana siswa merepresentasikan tokoh-tokoh dalam materi atau peristiwa yang disajikan dalam bentuk cerita sederhana yang dirancang oleh guru. (Tarigan, 2017). Penggunaan metode role playing dalam pembelajaran PPKn Menambah jumlah alternatif yang tersedia untuk memandu kegiatan belajar siswa di kelas pada pembelajaran PPKn. Role-playing merupakan salah satu metode pendidikan yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran (Ulfaira et al., n.d.).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V di sekolah dasar beliau menyatakan bahwa role-playing merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn. Metode pembelajaran ini menuntut siswa untuk berkolaborasi lebih aktif dengan guru sebagai pedoman dalam pelaksanaan belajar dan mengajar. Dalam proses ini tidak hanya menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru saja, namun pada metode pembelajaran Role Playing, siswa mengingat kembali materi apa yang telah diberikan dan dilakukan evaluasi setelah mengajarkan materi tersebut. Metode pembelajaran Role Playing ini juga dapat melatih kerjasama antar siswa, dimana komunikasi tidak hanya terjadi antara siswa dengan guru saja, namun juga dengan siswa." Ungkapnya.

Penerapan metode bermain peran bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa melalui permainan peran sederhana. Permainan peran ini diawali dengan aktor atau tokoh tergantung pada usia dan permasalahan anak. Dengan cara ini siswa akan tertarik, senang, dan bersemangat karena bisa belajar sambil bermain. (Djaila et al., 2015) Metode pembelajaran Role Playing juga dapat membantu meningkatkan keterampilan belajar siswa di kelas dan meningkatkan semangat belajar siswa dengan cara yang sangat sederhana. Oleh karena itu, siswa dapat dengan mudah memahami materi dengan cara ini bisa dilakukan sambil belajar atau sambil bermain di kelas. Pada saat yang sama dengan tetap memperhatikan tujuan pembelajaran. Setelah menerapkan metode pembelajaran Role Playing tersebut, pendidik juga dapat mengevaluasi apakah tujuan pembelajaran berhasil dikomunikasikan kepada siswa. Metode pembelajaran ini mudah digunakan karena dapat disesuaikan dengan tingkat pendidikan siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran Role Playing, siswa belajar bagaimana memecahkan masalah dengan bantuan kelompok sosial.

Wali kelas di sekolah dasar juga mengatakan bahwa "metode role playing saja tidak cukup tanpa memberikan contoh nyata kepada siswa yang terkait dengan materi yang disampaikan. Oleh karena itu, selain menggunakan metode role playing, saya juga mengintegrasikan media pembelajaran dengan menampilkan video yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari agar pemahaman siswa menjadi lebih mendalam." Ungkapnya. Metode Role Playing adalah suatu jenis permainan yang memiliki tujuan, aturan, dan kesenangan pada saat yang bersamaan. Metode bermain peran sering kali dimaksudkan sebagai pembelajaran berdasarkan pengalaman. Permainan peran dirancang untuk membantu siswa mempelajari nilai-nilai sosial yang mencerminkan nilai-nilai mereka sendiri, mengembangkan rasaempati terhadap orang lain, dan berupaya mengembangkan keterampilan sosial.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, beliau mengatakan bahwa "Dalam penggunaan metode Role Playing ini guru harus menyesuaikan materi yang akan disampaikan pada peserta didik, seperti gotong royong."Ungkapnya. Penerapan Metode Role Playing pada Penelitian

sebelumnya telah menunjukkan bahwa metode role playing memiliki dampak positif kepada siswa. Menurut (Arends, 2012) metode ini meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi siswa. Dalam konteks pembelajaran PPKn, metode role playing juga dapat membantu siswa memahami peran dan tanggung jawab sebagai warga negara yang baik.

Melalui refleksi, siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam mengaplikasikan pengetahuan PPKn dalam kehidupan sehari-hari. (Susanto, 2019) juga menyebutkan bahwa metode ini efektif dalam membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung. Penelitian ini menguatkan teori yang dikemukakan oleh (Anderson & Krathwohl, 2001), yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas praktis dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan hasil penelitian di Sekolah dasar siswa kelas V setelah pelaksanaan metode role playing guru memberikan tugas pada peserta didik untuk menjadi tolak ukur apakah mereka bisa menerima pembelajaran. Dari jumlah siswa 25 orang terhitung 90% siswa yang mendapatkan nilai tinggi. Adapun kesulitan bagi guru dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diterapkan pada siswa sehingga siswa bisa aktif dalam penggunaan metode tersebut, karena pemilihan metode sangat penting bagi guru dan siswa.

Adapun sintaks Role Playing adalah sebagai berikut: Persiapan: Guru memperkenalkan siswa pada permasalahan atau sebuah kasus yang berhubungan dengan materi yang tengah dipelajari. Memilih pemain: untuk memilih siapa saja yang akan menjadi pemain atau pemeran dalam drama, siswa dan guru dapat melakukan musyawarah. Guru dapat memilih siswa yang sesuai untuk memainkan peran yang dibutuhkan. Guru memberi kesempatan pada siswa yang berminat untuk mengajukan dirinya sendiri. Hal ini membuat siswa lebih percaya diri. Mendekorasi panggung (ruang kelas): Setelah semua pemain terpilih, Guru Pintar dapat melibatkan siswa lain dalam kegiatan mendekorasi kelas menjadi panggung pertunjukan. Hal ini sangat berguna untuk mengajarkan Kerjasama kepada para siswa. Menunjuk siswa menjadi pengamat (observer): Selain pemeran, Guru Pintar juga harus menunjuk siswa sebagai pengamat. Memainkan peran: Permainan peran atau role playing dilaksanakan secara spontanitas. Mungkin pada awalnya banyak siswa akan mengalami kebingungan dalam memainkan perannya atau bahkan tidak sesuai dengan peran yang seharusnya ia lakukan. Tidak menutup kemungkinan juga ada yang memainkan peran yang bukan perannya. Nah, di sinilah peran Guru dibutuhkan. menghentikan drama dan mengarahkan jalannya pertunjukan. Diskusi dan evaluasi: Ketika ada hal yang menyimpang kemudian Guru menghentikan drama, ajaklah siswa untuk duduk bersama dan mendiskusikan permainan tadi. Kemudian ajak mereka untuk melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Beri kesempatan kepada siswa untuk memberikan usulan perbaikan seperti berganti peran atau mengubah alur ceritanya.

Bermain peran ulang: Berdasarkan hasil diskusi dan evaluasi, siswa dapat melakukan kegiatan bermain peran kembali. Kegiatan ini biasanya berjalan dengan lebih baik dari sebelumnya karena siswa sudah memiliki gambaran yang lebih jelas. Siswa yang mendapatkan peran juga dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario. Diskusi dan evaluasi: Pada kegiatan diskusi dan evaluasi yang kedua ini, Guru dapat mengarahkan pada realita kehidupan nyata. Ajak siswa membandingkan bagaimana hal-hal yang terjadi dalam alur cerita yang diperankan teman-temannya terjadi di dunia nyata. Berikan siswa kesempatan untuk menyimpulkan berdasarkan perbandingan antara realita yang ada dengan kehidupan nyata. Berbagi pengalaman dan Menyimpulkan: Setelah siswa dapat melakukan perbandingan antara cerita dan realita, kini saatnya Guru mengajak siswa untuk berbagi pengalaman mereka yang berkaitan dengan tema role playing yang telah dilakukan. Setelah itu siswa akan membuat kesimpulan. Contohnya adalah siswa akan berbagi pengalaman tentang bagaimana siswa mengalami kegagalan dalam ujian. Kemudian Guru mengajak siswa membahas bagaimana sebaiknya siswa menghadapi situasi tersebut, apa yang harus dilakukan supaya hal tersebut tidak terjadi, dan lain sebagainya.

Simpulan

Metode Role Playing terbukti sebagai inovasi yang sangat efektif dan signifikan untuk menggantikan metode ceramah konvensional. Penerapan Role Playing tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara substansial, tetapi juga memperkuat pemahaman kontekstual dan membangun keterampilan sosial yang krusial dalam pendidikan kewarganegaraan.

Daftar Rujukan

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives: complete edition*. Addison Wesley Longman, Inc.s
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach*. New York: Mc Grow-Hill Companies, Inc.
- Djaila, M., Jamaludin, J., & Hanis, H. (2015). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pokok Bahasan Kegiatan Jual Beli Di Kelas III SDN Simdo. *Jurnal Kreatif Online*, 5(1).
- Huda, M. (2013). Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis.
- Nurgiansah, T. H., Hendri, H., & Khoerudin, C. M. (2021). Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(1), 56-64
- Sanjaya, W. (2011). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan.
- Susanto, A. (2019). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar.
- Tarigan, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 013 Lubuk Kembang Sari Kecamatan Ukui. *Primary*, 5(3), 102-112.
- Ulfaira, U., Jamaludin, J., & Septiwiharti, S. (n.d.). Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Siswa Kelas III di SDInpres Marantale Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing. *Jurnal Kreatif Online*, 3(3).
- Wawancara wali kelas V di Sekolah Dasar.