

**PENERAPAN METODE SOSIODRAMA MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN DI SD PARANG KLS V**

***APPLICATION OF SOCIODRAMA METHOD THROUGH ROLE-PLAYING ACTIVITIES
IN IMPROVING PPKN LEARNING OUTCOMES LEARNING OUTCOMES IN PARANG
ELEMENTARY SCHOOL CLASS V***

¹Abdul Wahid, ²Nasaruddin, ³Rahmi
¹²³Universitas Islam Makassar, Makassar, Indonesia
rahmisape21@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to (1) Find out how much the application of sociodrama on students' learning achievement at SD Inpres Parang. This research uses role playing research method. The object of the research is Class V students of Sd Inpres Parang. Data analysis in this research is observation, interview, questionnaire and documentation. The data in this study were analyzed using ptk analysis. the results of the study can improve student civics learning outcomes. This can be seen from the acquisition of learning outcomes that teachers provide at the end of each cycle. The acquisition of student learning outcomes in cycle I students with complete learning outcomes in civics lessons 11 students reached an average of 80.0 while 14 students who were not complete with an average score of 55.0 or 56% with a class average score of 63.0. In cycle II, there were 25 complete students with a percentage of 100% and with an average class score of 83.2. Thus it can be concluded that the research at Sd Upt Spf Inpres Parang was said to be successful in improving civics learning outcomes for grade V students of Sd Upt Spf Inpres Parang Makassar. Based on the acquisition and comparison of student learning outcomes in cycle I, and cycle II. Then the hypothesis of action is accepted. So it can be said that the role playing method (Role Playaing), can improve student learning outcomes.

Keywords: *Thematic Learning, Development, LKPD, Discovery Learning.effective for use in learning activities.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui berapa besar penerapan sosiodrama terhadap prestasi belajar peserta didik di SD Inpres Parang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian bermain peran (Role Playing). Adapun objek penelitian adalah siswa Kelas V Sd Inpres Parang. Analisis data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan analisis ptk. hasil penelitian dapat meningkatkan hasil belajar pkn siswa. Hal dapat di lihat dari perolehan hasil belajar yang guru berikan setiap akhir siklus. Perolehan hasil belajar siswa pada siklus I siswa dengan hasil belajar tuntas pada pelajaran pkn 11 siswa mencapai rata-rata 80,0 sedangkan siswa yang belum tuntas 14 siswa dengan nilai rata-rata 55,0 atau sebesar 56% dengan nilai rata-rata kelas 63,0. Pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 25 orang dengan presentase 100% dan dengan nilai rata-rata kelas 83,2. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa penelitian Di Sd Upt Spf Inpres Parang Di Katakan Berhasil Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Untuk Siswa Kelas V Sd Upt Spf Inpres Parang Makassar. Berdasarkan perolehan dan perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I, dan siklus II. Maka hipotesis tindakan diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa metode bermain peran (Role Playing), dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Tematik, Pengembangan, LKPD, Discovery Learning.

Submitted	Accepted	Published
July 29th 2023	September 15th 2023	September 20th 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam pengembangan sumber daya manusia dan masyarakat suatu bangsa. Oleh sebab itu, pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang masa. Tanpa pendidikan manusia tidak dapat hidup berkembang sesuai keinginan atau cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia sesuai dengan keinginan hidup mereka.¹

Pendidikan dan pembelajaran merupakan satu paket yang tidak terpisahkan, pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Untuk memiliki kualitas pendidikan yang baik maka perlu konsep pembelajaran yang baik pula. Kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, membangun pengetahuan, sikap dan kebiasaan-kebiasaan untuk meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.² Atas dasar itulah seorang pendidik menjadi perpanjangan tangan pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dimana seorang pendidik dalam melaksanakan tugasnya yaitu mendidik dan juga membimbing yang dilakukan secara terpadu dan terprogram serta berpedoman kepada tujuan yang diinginkan. Tujuan pengajaran itu sendiri pada hakekatnya merupakan gambaran dan sekaligus sasaran yang hendak dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan kata lain tujuan pengajaran itu dapat diketahui dengan melalui pemahaman peserta didik terhadap proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh pendidik.³ Seorang pendidik dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, pendidik juga merupakan orang yang memberikan dan sekaligus sebagai pelaksanaan pengajaran.

Tetapi saat ini, masih ditemukan beberapa fakta bahwa masih belum tercapainya tujuan pendidikan itu, banyak pihak yang mengatakan bahwa proses pendidikan di Indonesia belum berhasil membangun manusia yang berkarakter, bahkan dapat dikatakan “gagal”. Banyak lulusan atau sarjana yang cerdas dan kreatif, namun memiliki mental dan moral yang lemah. Gagasan program pendidikan karakter di Indonesia muncul terkait dengan tujuan pendidikan nasional dan melihat kondisi peserta didik pada saat ini yang mengalami kemerosotan karakter mulai dari tawuran antar pelajar, penyalahgunaan narkoba, minuman keras, seks bebas, bolos sekolah, dan masih banyak lagi kasus yang pelanggaran hukum yang dilakukan pelajar pada saat ini.

Tingkat kenakalan remaja sudah sangat mengkhawatirkan, bahkan sudah sampai menyebabkan hilangnya nyawa orang lain. Hal seperti ini diperlukan suatu pembenahan untuk menanggulangnya agar tindak kriminalitas serta penyimpangan sosial tersebut tidak semakin banyak khususnya di kalangan pelajar. Hal-hal semacam itu tidak akan terjadi apabila dalam setiap individu tertanam nilai moral dan sikap kepribadian yang positif. Adanya landasan moral dan sikap kepribadian positif yang kuat, seseorang akan berpikir

¹ Fuad Ihsan, *Dasar-Dasar Kependidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h. 2.

² Moh. Khoerul Anwar, *Pembelajaran Mendalam untuk Membentuk Karakter Siswa sebagai Pembelajar*, Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol.2, No. 2, 2017, h.2.

³ Ratnawati, “ Signifikasi Penguasaan Guru Terhadap Psikologi Siswa Dalam Proses Belajar Mengajar”, (Jurnal Tadris Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 4, No. 2, 2017), h. 49

berulang kali untuk melakukan hal-hal negatif tersebut. Penanaman sikap kepribadian disekolah diharapkan mampu membentuk seorang individu menjadi pribadi yang berakhlak mulia.

Seperti halnya terlihat bahwa beberapa peserta didik banyak yang belum menunjukkan adanya potensi yang mengacu pada sikap kepribadian, salah satunya sikap peduli sosial atau peduli terhadap lingkungan sekitar. Situasi ini terjadi akibat perkembangan zaman yang semakin modern dan menumbuhkan sikap egoisitas dan individualitas dalam diri peserta didik, akibat dari sikap tersebut peserta didik kurang memiliki rasa peduli dan empati terhadap masalah yang di hadapi orang lain dan lingkungan sekitar.

Sekolah Dasar merupakan tempat pendidikan formal pertama yang mempunyai tugas untuk membentuk dan menanamkan nilai-nilai karakter yang baik ke peserta didik sejak usia dini. Salah satunya nilai yang harus ditanamkan kepada peserta didik yaitu sikap peduli sosial, menurut Adler kepedulian sosial adalah sebuah sikap hubungan dengan sesama manusia atau sikap empati terhadap sesama manusia.⁴ Menurut pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kepedulian sosial adalah suatu tindakan, minat atau keinginan manusia untuk membantu orang lain. Untuk menanamkan sikap peduli sosial itu berawal dari lingkungan terdekat karena lingkungan terdekat sangat berpengaruh dalam menanamkan sikap kepedulian seseorang. Menurut Nata Wijaya dalam jurnal ilmiah menyatakan lingkungan terdekat yang dimaksud yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.⁵

Pengaruh dari lingkungan itulah peserta didik mendapatkan nilai-nilai kepedulian sosial yang kemudian bisa menjadi bekal untuk membantu orang lain dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi orang lain. Sikap peduli ini juga sangat penting bagi peserta didik untuk menjalani hidup bermasyarakat, karena secara tidak langsung peserta didik banyak melakukan interaksi dengan masyarakat. Misalnya membantu orangtua dirumah, tolong menolong sesama teman seusianya, atau ikut bergotong royong bersama masyarakat sekitar. Seorang individu haruslah menyadari sikap peduli sosial, jika seorang individu tidak memiliki kesadaran sosial maka dapat dipastikan individu tersebut tidak memiliki rasa peduli dan empati terhadap masalah yang dialami orang lain.

Pembelajaran merupakan kegiatan menuntun kreatifitas, aktivitas dan kearifan pendidik dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan secara efektif dan menyenangkan.⁶ Dalam hal ini pendidik memfokuskan pada kegiatan peserta didik aktif yang dapat dicapai dengan salah satunya menggunakan variasi metode dalam menyampaikan materi pembelajaran, seperti halnya banyak variasi metode pembelajaran dipembelajaran PKn. Dalam hal ini peneliti melihat penggunaan metode sosiodrama dinilai sangat tepat untuk mengembangkan sikap kepedulian

⁴ Arman Marwing, "Kritik Kepedulian Sosial Adler dan Iklas Terhadap Perilaku ProSosial Manusia Modern", (Konrtemplasi, Vol.04 No. 02, 2016), h.255.

⁵ Evi Zuhara, " Efektifitas Teknik Sosiodrama Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa", (Jurnal Ilmiah Edukasi, Vol. 1 No. 1, 2015), h.83.

⁶ Ponidi, "Penerapan Model Stad Guna Meningkatkanhasil Belajar Siswa Kelas IISDN Pada Mata Pelajaran Pkn", (Jurnal Terampil, Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol.6 No.1), 2019. ⁸Muklis Anwar, *Pembelajaran PPKN*, (Semarang: Wisma Putra, 2016), h. 24.

sosial anak khususnya dalam pembelajaran PKn. Metode sosiodrama yaitu metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan situasi sosial yang mengandung suatu problem agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial.⁸

Semua manusia tidak pernah lepas dari yang namanya pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan yang penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan sendiri merupakan dasar pembentukan karakter manusia, karena dengan karakter yang baik dan matang kehidupan manusia akan berjalan baik pula. Melalui pendidikan, manusia itu akan mempunyai wawasan yang luas, hal ini akan memudahkan nya dalam kegiatan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Menurut UU nomor 20 tahun 2003, pendidikan adalah sebuah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang di usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan juga melalui pelatihan. Sebagian orang memahami arti pendidikan sebagai pengajaran karena pendidikan pada umumnya selalu membutuhkan pengajaran. Jika pengertian seperti ini kita pedomani, setiap orang berkewajiban mendidik (seperti guru dan orang tua) tentu harus melakukan perbuatan mengajar.⁷

Dalam arti sederhana, pendidikan dapat diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik agar dapat mengembangkan segala potensi dan juga keterampilan yang dimiliki melalui proses belajar mengajar. Pembelajaran sendiri merupakan suatu proses atau cara dari seseorang dalam belajar mengajar. Menurut Surya mengemukakan, bahwa belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baik secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan kata lain dapat diartikan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku yang diperoleh melalui pengalaman yang dialami sendiri dan berdasarkan pada lingkungan. Lingkungan yang dimaksud berupa lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat.⁸

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan terutama dalam ajaran agama islam. Menuntut ilmu pendidikan merupakan suatu kewajiban yang dilakukan setiap individu, Allah SWT berfirman:

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَى إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ۝ (طه/20: 114-114)

Artinya: *Maka maha tinggi Allah raja yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al Qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan."* (Q.S At Thaha 20:114).

Kegiatan pendidikan harus adanya KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) antara peserta didik dan pendidik. Pendidik melakukan penilaian seorang peserta didik dengan cara menilai

⁷ Bisri Mustofa, *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta : Dua Satria Offset, 2015. Hlm.7.

⁸ Riske Nuralita L. Dewi, "Pengaruh Metode Make A Match Dengan Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengenal Kekhasan Bangsa Indonesia Seperti Kebhenikaan Peserta didik Kelas III SDN Purwoda di Kec. Kras Kab. Kediri Tahun Ajaran 2015". *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2 No. 2 (Desember 2015), h.65

sikap yang dimiliki oleh setiap peserta didiknya. Jadi menurut peneliti pendidikan itu perlu dilakukan pada kegiatan proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik. Semua anak berhak memperoleh pendidikannya sesuai dengan aturan pemerintah yang ada. Melalui Pendidikan, peserta didik dapat membentuk sikap rasa cinta terhadap negaranya sendiri agar tidak lunturnya rasa nasionalisme yang semakin menurun akibat masuknya era globalisasi. Adapun konsep sikap secara populer yang digunakan oleh para ahli sosiologi dan psikologi. Bagi para ahli psikologi, perhatian terhadap sikap timbul pada alasan perbedaan individual, sedangkan para ahli sosiologi sikap memiliki arti lebih besar untuk menerangkan perubahan sosial dan kebudayaan. Sarlito W. Sarwono berpendapat bahwa sikap adalah “sikap (*attitude*) adalah istilah yang mencerminkan rasa senang, tidak senang, atau perasaan biasa-biasa saja (netral) dari seseorang terhadap sesuatu. Sesuatu itu bisa berupa benda, kejadian situasi, orang-orang atau kelompok. Jika yang timbul terhadap sesuatu itu adalah perasaan senang, maka disebut sikap positif, sedangkan jika yang timbul rasa tidak senang maka disebut sikap negatif, jika tidak timbul perasaan apa-apa, berarti sikapnya yaitu netral.”⁹

Sikap nasionalisme sendiri dapat kita nilai dalam sikapnya dan juga dapat di ajarkan dalam kegiatan belajar mengajar dalam sekolah dengan cara yang yang menyenangkan supaya peserta didik dapat memahami bagaimana cinta tanah air melalui sikap yang sebenarnya setiap anak sudah memilikinya hanya bagaimana peserta didik dibantu oleh pendidik dalam pembelajarannya supaya terbentuknya sikap peserta didik itu sendiri. Sebagai tenaga pendidik biasanya sikap nasionalisme ini dapat diajarkan dalam mata pelajaran PKn di sekolah dasar, salah satu materi yang dapat dibahas dalam pelajaran PKn sendiri adalah dengan mencintai negaranya Indonesia bisa kita ciptakan dengan menumbuhkan sikap nasionalisme terhadap pendidik di sekolah dasar.

Sehingga melalui pembelajaran PKn ini peserta didik diharapkan memiliki kemampuan mengenal kekhasan bangsa Indonesia ,mengenai keberagaman budaya Indonesia. Kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terdapat ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat-istiadat, dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat.¹⁰

Penerapan metode sosiodrama dilaksanakan dalam sebuah proses pembelajaran. Metode sosiodrama jika diterapkan pada sebuah materi sejarah dengan serius akan didapatkan sebuah hasil yang maksimal terhadap siswa. Metode ini sangat cocok sebagai metode untuk menumbuhkan sikap nasionalisme pada siswa. Hal ini dikarenakan pada saat melakukan simulasi siswa akan merasa seolah-olah menjadi pelaku sebuah kejadian sejarah sehingga esensi dari peristiwa akan mudah diserap oleh siswa.

Diharapkan penerapan metode ini akan menghasilkan sebuah perubahan tingkah laku seperti yang diharapkan. Menurut Hyman dalam bukunya *Ways of Teaching*, simulasi merupakan salah satu metode yang termasuk ke dalam kelompok *role playing*. Bentuk-bentuk *role playing* yang lain adalah sosiodrama, permainan, dan dramatisasi. Metode ini pertama kali dipelopori oleh George Shaftel, alasannya adalah dibuat berdasarkan asumsi

⁹ Suharni, *Sikap Nasionalisme Peserta Didik Pada SMA Negeri 1 Bangkala Kecamatan Bangkala Kabupaten Janepont*, Makasar, 2014. h.76.

¹⁰ *Op. Cit.* h. 175

bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata, bermain peran dapat menodorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya serta proses psikologis melibatkan sikap, nilai, dan keyakinan kita serta kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis.¹¹

Dari pembahasan penulis diatas, nampak terlihat bahwasannya target dan juga sasaran yang ingin dicapai oleh peneliti adalah terbinanya anak didik yang memiliki sikap rasa cinta tanah air yang tinggi dalam rasa nasionalisme agar dapat mengamalkannya kedalam sikap dan juga perilaku sehari-hari, hal ini tentunya akan terwujud bila mana sedari dini (sekolah dasar) mulai diberikan pembelajaran tentang nilai nasionalisme, hal ini erat kaitannya dengan Pelajaran PKN dan sejarah, dimana nilai-nilai pengorbanan, kecintaan dan moralitas terkandung didalamnya, kesemua itu akan dapat lebih diserap oleh peserta didik bila metode yang dipakai dalam proses belajar adalah metode sosiodrama, dimana penulis lebih menitik beratkan metode ini untuk dipakai karena lebih efektif. Metode sosiodrama akan mengajak peserta didik untuk merasakan langsung terhadap situasi dan peran yang sedang dimainkan, dari sini akan terlihat bahwa tidak hanya *transfer of knowledge*, melainkan *transfer of attitude* yang akan terjadi.

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian yuridis-normatif bersifat eksplanatoris dengan pendekatan metode sosiodrama melalui kegiatan bermain peran dalam meningkatkan hasil belajar PPKN DI SD Parang dianalisis secara *deskriptif-kualitatif*. Setelah diperoleh gambaran yang jelas, maka akan disimpulkan dengan metode induksi dan metode deduksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum peneliti melaksanakan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan persiapan-persiapan yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan agar dalam penelitian berjalan sesuai yang diharapkan.

Pelaksanaan penelitian terdiri dari dua siklus pembelajaran, setiap siklus pembelajaran terdiri dari 3 pertemuan. Siklus I di mulai pada tanggal 1 dan 3 maret 2023 dan Siklus II pada tanggal 4 Maret 2023. Setiap siklus pembelajaran terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Peneliti menyampaikan bahwa penelitian akan dilakukan dalam beberapa siklus jika pada siklus I peneliti belum melihat peningkatan hasil belajar siswa. Setiap akhir siklus akan diadakan tes terakhir tindakan untuk mengukur seberapa jauh keberhasilan tindakan yang dilakukan siswa.

1. Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran dimulai tanggal 1 maret 2023 dengan materi menaati praturan undang-undangan biasa yang kegiatan pelaksanaannya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut:

¹¹ Tri Ayu Fadila, "Implementasi metode sosiodrama dalam meningkatkan sikap nasionalisme siswa pada pembelajaran sejarah". Jurnal Historia, Vol. 5 No. 2 (Desember 2017), h.146.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan pada hari rabu 1 maret 2023. Pada tahap ini, peneliti melakukan diskusi dengan guru PKn di Sekolah UPT SPF SD Inpres Parang Makassar untuk membahas masalah yang akan dipecahkan, mengkaji kurikulum mata pelajaran PKn di Sekolah UPT SPF SD Inpres Parang Makassar yang akan diajarkan pada penelitian, menentukan pokok bahasan yang akan diajarkan, mempersiapkan perangkat pembelajaran, yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan LKS, membuat format observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas, dan membuat tes hasil belajar untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Peneliti juga menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran masalah (*problem solving*) pada pertemuan 1 dan 2. Dalam skenario pembelajaran, langkah-langkah dalam kegiatan ini memuat langkah-langkah dari pembelajaran model *problem solving* yang terdiri dari 1). tahap memahami masalah, 2). tahap membuat rencana untuk menyelesaikan masalah 3) melaksanakan penyelesaian masalah sesuai rencana, 4) memeriksa ulang hasil yang diperoleh.

b. Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti yang sebelumnya telah dikonsultasikan dengan guru kelas. Berikut deskripsi pelaksanaan pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran role playing pada siklus satu.

Pertemuan I

Pertemuan pertama pada siklus I dimulai pada 1 Maret 2023 Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan materi pada pertemuan 1 bermain peran (role playing), dan pertemuan 2 materi metode bermain peran (role playing), di kelas V SD UPT SPF SD Inpres Parang Makassar dengan alokasi waktu 3 x 35 menit mulai pukul 09.30- 11.15 WITA dengan mengadakan tes akhir siklus pada pertemuan 2 yang diikuti oleh seluruh peserta didik kelas V SD UPT SPF SD Inpres Parang Makassar yang berjumlah 25 orang peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh peneliti, sedangkan guru bertindak sebagai observer.

a. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran diawali guru membuka pembelajaran dengan salam yang dilanjutkan dengan mengajak siswa berdoa bersama. Selanjutnya guru menanyakan kabar dan melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru (peneliti) melakukan apersepsi kepada siswa dengan mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran akan akan dipelajari untuk menggali pengetahuan awal siswa. Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Pada pertemuan guru membuka pelajaran dengan salam, dilanjutkan mengabsen siswa, untuk mengecek kehadiran siswa. Guru menyampaikan Pada pertemuan pertama siswa dikelompokkan berdasarkan urutan tempat duduk. Jumlah siswa pada pertemuan pertama 25. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok masing-masing terdiri 5 siswa.

Untuk pertemuan kedua, siswa masih dikelompokkan berdasarkan tempat duduk. Guru membagikan LKS untuk kelompok. Guru mengingatkan kepada siswa dalam bekerja kelompok, mereka harus mengemukakan pendapatnya untuk memecahkan masalah, mendengarkan pendapat teman-teman sekelompok, bersikap sopan santun, bertanya kepada teman jika mengalami kesulitan bersedia membantu teman, tidak mendominasi kelompok, melaksanakan tugas yang diberikan kepada kelompok, realitanya ada anggota kelompok mengerjakan LKS sendiri-sendiri, ada siswa pasif berpikir yang lain hanya mencontoh jawabannya. Guru berkeliling kelas dan memberikan petunjuk kepada siswa yang bertanya dengan memberikan arahan agar siswa dapat memahami materi atau soal yang diberikan, tidak langsung memberikan jawabannya, kegiatan diskusi siswa. Guru berkeliling untuk membimbing siswa secara individu atau kelompok agar aktif di dalam kelompok belajarnya dan melakukan diskusi secara bersama-sama untuk mendapatkan jawaban dari tugas yang diberikan serta dapat memahami soal tersebut. Selanjutnya mempresentasikan atau menyajikan hasil dari pemecahan masalah yang mereka temukan yaitu hasil diskusi kelompok. Dalam presentasi ini guru bertindak sebagai moderator dan fasilitator jalannya diskusi kelas. Setiap kelompok mempresentasikan dan memaparkan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok lain memperhatikan atau menganalisis serta mengevaluasi hasil diskusi dari kelompok yang presentasi. Setelah melakukan presentasi guru meminta kelompok lain untuk memberikan pendapat maupun saran kepada kelompok yang maju. Selanjutnya guru memberikan apersepsi kepada kelompok yang maju dan memberikan penguatan jawaban terhadap hasil diskusi siswa.

c. Penutup

Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang dipelajari. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada hari berikutnya kemudian dilanjutkan dengan memberikan pesan moral kepada siswa dan guru menutup pembelajaran dengan membaca doa bersama-sama.

Pertemuan II

Pertemuan kedua pada siklus I hari Kamis 2 Maret 2023 dengan alokasi waktu 3x35 menit.

a. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran diawali guru membuka pembelajaran dengan salam yang dilanjutkan dengan mengajak siswa berdoa bersama. Selanjutnya guru menanyakan kabar dan melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru (peneliti) melakukan apersepsi kepada siswa dengan mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran yang akan dipelajari untuk menggali pengetahuan awal siswa. Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran.

a. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan metode pembelajaran role playing. Selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru pada papan tulis. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdapat siswa dengan kemampuan heterogen. Dalam pembagian kelompok tersebut ada siswa yang merasa senang karena bisa satu kelompok dengan teman dekatnya dan ada juga yang merasa tidak senang karena teman satu kelompoknya tidak sesuai dengan keinginannya dan bahkan menurut beberapa siswa termasuk anak bodoh. Setiap kelompok

mendapatkan masing-masing satu LKS untuk di dikerjakan secara bersama. Lembar kerja tersebut berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Guru menjelaskan aturan dalam mengerjakan soal kepada siswa, selain itu guru membantu siswa yang belum mengerti atau kurang memahami tugas yang diberikan. Guru berkeliling untuk membimbing siswa secara individu atau kelompok agar aktif di dalam kelompok belajarnya dan melakukan diskusi secara bersama-sama untuk mendapatkan jawaban dari tugas yang diberikan serta dapat memahami soal tersebut. Selanjutnya mempresentasikan atau menyajikan hasil dari pemecahan masalah yang mereka temukan yaitu hasil diskusi kelompok. Dalam presentasi ini guru bertindak sebagai moderator dan fasilitator jalanya diskusi kelas. Setiap kelompok mempresentasikan dan memaparkan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok lain memperhatikan atau menganalisis serta mengevaluasi hasil diskusi dari kelompok yang presentasi. Setelah melakukan presentasi guru meminta kelompok lain untuk memberikan pendapat maupun saran kepada kelompok yang maju. Selanjutnya guru memberikan apersepsi kepada kelompok yang maju dan memberikan penguatan jawaban terhadap hasil diskusi siswa.

b. Penutup

Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang dipelajari. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada hari berikutnya kemudian dilanjutkan dengan memberikan pesan moral kepada siswa dan guru menutup pembelajaran dengan membaca doa bersama-sama.

Pertemuan III

Pertemuan pertama pada siklus I dimulai pada hari jum'at 3 Maret 2023 dengan alokasi waktu 3x35 menit.

a. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran diawali guru membuka pembelajaran dengan salam yang dilanjutkan dengan mengajak siswa berdoa bersama. Selanjutnya guru menanyakan kabar dan melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru (peneliti) melakukan apersepsi kepada siswa dengan mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran akan akan dipelajari untuk menggali pengetahuan awal siswa. Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan dan menerangkan materi pada papan tulis Selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan dan mengamati pelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdapat siswa dengan kemampuan heterogen. Dalam pembagian kelompok tersebut ada siswa yang merasa senang karena bisa satu kelompok dengan teman dekatnya dan ada juga yang merasa tidak senang karena teman satu kelompoknya tidak sesuai dengan keinginannya dan bahkan menurut beberapa siswa termasuk anak bodoh. Setiap kelompok mendapatkan masing-masing satu LKS untuk di dikerjakan secara bersama. Lembar kerja tersebut berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Guru menjelaskan aturan dalam mengerjakan soal kepada siswa, selain itu guru membantu siswa yang belum mengerti atau kurang memahami tugas yang diberikan. Guru berkeliling untuk membimbing siswa secara individu atau kelompok agar aktif di dalam kelompok belajarnya dan melakukan diskusi secara bersama-sama untuk mendapatkan jawaban dari tugas yang diberikan serta

dapat memahami soal tersebut. Selanjutnya mempresentasikan atau menyajikan hasil dari pemecahan masalah yang mereka temukan yaitu hasil diskusi kelompok. Dalam presentasi ini guru bertindak sebagai moderator dan fasilitator jalanya diskusi kelas. Setiap kelompok mempresentasikan dan memaparkan hasil diskusinya di depan kelas dan kelompok lain memperhatikan atau menganalisis serta mengevaluasi hasil diskusi dari kelompok yang presentasi. Setelah melakukan presentasi guru meminta kelompok lain untuk memberikan pendapat maupun saran kepada kelompok yang maju. Selanjutnya guru memberikan apersepsi kepada kelompok yang maju dan memberikan penguatan jawaban terhadap hasil diskusi siswa.

c. Penutup

Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang dipelajari. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada hari berikutnya kemudian dilanjutkan dengan memberikan pesan moral kepada siswa dan guru menutup pembelajaran dengan membaca doa bersama-sama.

Pertemuan IV

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari selasa, 21 Maret 2023 dengan alokasi waktu 1 hari. Guru memberikan materi sesuai dengan RPP yang telah dibuat. Berikut pelaksanaan proses pembelajaran :

a. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran diawali guru membuka pembelajaran dengan salam yang dilanjutkan dengan mengajak siswa berdoa bersama. Selanjutnya guru menanyakan kabar dan melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru (peneliti) melakukan apersepsi kepada siswa dengan mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran akan dipelajari untuk menggali pengetahuan awal siswa. Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan dan memperlihatkan gambar yang sesuai dengan materi yaitu air sungai dan gotong royong diantaranya yaitu siklus air dan gotong royong. Selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan dan menganalisis gambar yang di sajikan oleh guru pada papan tulis. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdapat siswa yang pintar dan ada siswa yang kurang pintar atau kurang paham. pada materi. Kemudian guru mengamati siswa yang berdiskusi dengan berkeliling untuk mengecek keterlibatan aktif siswa dalam melakukan diskusi kelompok dan guru membimbing siswa yang belum memahami soal baik secara individu maupun kelompok serta guru menanyakan kepada setiap kelompok kesulitan yang dialami dan guru mendorong siswa untuk memberikan pendapat di dalam kelompoknya dan membimbing dalam pembagian pengerjaan soal individu dalam kelompok. Siswa mengemukakan dan menyajikan hasil karyanya dengan mempraktekkan perannya masing-masing di depan kelas,. Kemudian setelah kelompok sudah menerapkan perannya, guru bersama kelompok lain menganalisis dan mengevaluasi hasil peran yang dipertunjukkan dengan memberikan tanggapan, baik berupa pertanyaan, masukan maupun saran. Guru memberikan apersepsi kepada kelompok yang sudah tampil dan yang memberikan tanggapan dengan melakukan tepuk tangan. Guru menjelaskan peran yang telah ditampilkan oleh siswa untuk

memberikan penguatan. c. Penutup

Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang dipelajari. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada hari berikutnya kemudian dilanjutkan dengan memberikan pesan moral kepada siswa dan guru menutup pembelajaran dengan membaca doa bersama-sama.

c. Observasi

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, observer/peneliti melakukan kegiatan meneliti dilakukan pada hari rabu, 1 maret 2023 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit mulai pukul 07.30-09.15 WITA dan hari Rabu,1 maret 2023 dengan alokasi waktu 3 x 35 menit mulai pukul 09.30-11.12 WITA dengan mengadakan tes akhir siklus pada pertemuan 2 yang diikuti oleh seluruh peserta didik kelas V UPT SPF SD Inpres parang Makassar yang berjumlah 25 orang peserta didik baik terhadap peserta didik maupun guru dengan hasil sebagai berikut:

1) Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik

Penelitian ini atau observasi kepada peserta didik dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam bermain peran terkait materi yang disajikan dalam hal ini untuk mengetahui kemampuan numerasi dengan menerapkan model pembelajaran penerapan metode bermain peran. Adapun hasil observasi yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada pertemuan I dan pertemuan 2 dapat dilihat pada tabel berikut:

Berdasarkan hasil tersebut bahwa ada beberapa indikator yang masih belum terlaksana sepenuhnya dengan baik sehingga indikator keberhasilan proses dari aspek peserta didik pertemuan 1 dikualifikasi Cukup (C) dengan keberhasilan 66.67% sedangkan dipertemuan 2 dikualifikasi Baik (B) dengan rata-rata keberhasilan 70% dan pada pertemuan 3 baik dikualifikasi Baik (B) dengan rata-rata 76.67%, dan rata-rata umum peserta didik yaitu 71,11% atau dikualifikasi baik. Dalam hal ini pada pertemuan pertama peserta didik belum sepenuhnya melaksanakan indikator secara sempurna akan tetapi pada pertemuan kedua dan ketiga terdapat peningkatan hal ini diakibatkan siswa mulai bisa memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut maka kinerja yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung pada pertemuan 1, 2 dan 3 dikategorikan baik. Adapun skor rata-rata pencapaian aktivitas peserta didik siklus 1 berada pada kategori baik dengan hasil 70%.

2) Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Guru

Data tentang keterlaksanaan model pembelajaran diperoleh dari lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran bermain peran. Rekapitulasi skor keterlaksanaan model pembelajaran mulai pertemuan pertama dan keempat disajikan sebagai berikut:

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut dapat dilihat bahwa setelah pelaksanaan proses pembelajaran siklus I diperoleh skor rata-rata kelas 63 skor tertinggi 80 dan skor terendah 30. Adapun hasil analisis deskriptif terhadap skor perolehan skor hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya pembelajaran metode *role playing* pada siklus I, terdapat 12 peserta didik yang memperoleh nilai 80 dengan kategori baik, dengan kategori cukup sebanyak 13 orang peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut adapun presentase ketuntasan kemampuan numerasi peserta didik setelah penerapan model pembelajaran bermain peran menunjukkan bahwa 25 orang Peserta didik Kelas V UPT SPF Inpres Parang Makassar terdapat 13 orang peserta didik (56%) yang tidak tuntas hasil pada pelajaran PKn siklus I dan terdapat 11 orang

peserta didik (44%) yang telah tuntas hasil belajar pada pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *lore playing*. Hal ini berarti bahwa pada siklus I ketuntasan hasil belajar secara klasikal dalam pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran *lore playing* belum tercapai namun ada peningkatan dibandingkan dengan sebelum menggunakan metode *role playing* karena jumlah peserta didik yang hasil belajarnya.

3. Refleksi Siklus I

Pada tindakan siklus I, pembelajaran difokuskan pada penerapan model pembelajaran bermain peran pelajaran PKn guna meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Untuk memperoleh data tentang pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan observasi dan tes. Hasil observasi dan tes selama pelaksanaan tindakan dianalisis dan didiskusikan oleh peneliti dengan guru kelas V sehingga diperoleh beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Selama pembelajaran PKn pada siklus pertama melalui pembelajaran *role playing*, walaupun langkah-langkah pembelajaran *role playing* telah diterapkan, tetapi masih ada aspek-aspek tertentu yang perlu dioptimalkan dalam pelaksanaannya, seperti: membuat rencana untuk menyelesaikan masalah. Demikian pula aspek pemberian penghargaan, motivasi dan penguatan masih perlu ditingkatkan, dan lebih meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar.
- 2) Aktivitas belajar peserta didik menunjukkan sebagian cukup aktif, tetapi terdapat pula aspek yang kurang aktif yaitu dalam dalam mencatat materi pelajaran, bertanya jawab dengan guru dan peserta didik. Kondisi tersebut mempengaruhi penguasaan materi sehingga berdampak terhadap kemampuan numerasi peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu memotivasi dan memberi penguatan secara intensif agar peserta didik dapat berperan lebih aktif mencatat materi pelajaran, bekerjasama dalam kelompok dan bertanya jawab agar dapat lebih memahami materi pelajaran PKn.

Berdasarkan analisis dan refleksi di atas dan mengacu kepada kriteria ketuntasan yang ditetapkan, maka disimpulkan bahwa pembelajaran untuk tindakan siklus I belum berhasil dikarenakan keberhasilan peserta didik selama proses dan hasil belum sesuai dengan yang diharapkan peneliti yaitu apabila secara klasikal peserta didik mencapai tingkat penguasaan 80%. Pada siklus I ini hasil pencapaian peserta didik yaitu 73,08% sehingga tindakan siklus I disimpulkan belum berhasil dan dengan demikian maka kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sebagai perbaikan dari pembelajaran siklus sebelumnya.

2. Siklus II

Pelaksanaan siklus II di letakan pada perbaikan dan penyempurnaan tindakan yang di lakukan pada siklus I. Tindakan pada siklus II diarahkan pada optimalisasi proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa dalam materi PKn, Tindakan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang mangacu pada hasil belajar siswa pada siklus I. Siklus II di lakukan sebanyak tiga kali pertemuan yang dilakukan pada tanggal 1 sampai 4 maret 2023.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan untuk siklus II didasarkan pada hasil refleksi dari tindakan yang dilakukan pada siklus I. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk materi yang akan dibahas yang bersifat pengayaan (*enrichment*) dan penyusunan soal-soal latihan.

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, pada siklus II ini proses pembelajaran harus lebih diarahkan. Peneliti harus mampu mengoptimalkan waktu yang digunakan agar seluruh tahapan

pembelajaran dengan metode bermain peran (*role playing*) dapat selesai sesuai waktu yang diinginkan. Peneliti harus lebih tegas dalam mengkondisikan kelas, memberikan pengarahan kepada siswa secara detail dan dapat menjadikan suasana kelas menjadi santai, tidak tegang dan tidak terburu-buru. Memberikan *reward* kepada siswa yang cepat menguasai materi dan siswa yang turut aktif dalam proses diskusi agar siswa termotivasi baik keaktifannya maupun prestasinya.

Materi yang dibahas pada siklus II ini adalah tata urutan peraturan perundang-undangan di Indonesia dan contoh peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia. Target pada siklus II ini penerapan metode bermain peran (*role playing*) lebih optimal, siswa lebih baik dalam mengikuti proses pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat.

b. Pelaksanaan

Tindakan pembelajaran siklus II dilaksanakan tiga pertemuan dengan alokasi waktu (2x45 menit) tiap pertemuannya. RPP siklus II dapat dilihat pada lampiran.

Pertemuan I

Pertemuan pertama dalam siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 4 maret 2023. Guru membuka kegiatan belajar dengan berdoa terlebih bersama, dilanjutkan dengan memberikan apersepsi dan motivasi, tetapi terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran. Apersepsi yang diberikan berupa deskripsi singkat tentang pengertian peraturan perundang-undangan dan macam-macam peraturan perundang-undangan dan motivasi berupa pertanyaan pembelajaran.

Seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, guru menyajikan materi pelajaran, kemudian menjelaskan materi pelajaran. Pada siklus II ini respon positif cukup baik diberikan oleh para siswa, hal ini terlihat siswa lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa yang mengobrol atau membuat kegaduhan berkurang. Dan terdapat beberapa siswa yang bertanya seputar materi pelajaran. Begitu pula saat pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*), siswa lebih bersemangat saat bermain peran dan berdiskusi. Selesai bermain peran dilaksanakan siswa menyampaikan hasil diskusinya. Pada akhir pembelajaran guru dan siswa melakukan refleksi dengan membuat kesimpulan bersama dan mengulang materi pelajaran secara singkat.

Berdasarkan hasil catatan lapangan, siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) terlihat dari antusias siswa saat diskusi.

Pertemuan II

Dilaksanakan pada hari selasa tanggal 4 maret 2023, dengan jumlah siswa 25 orang. Guru membuka kegiatan belajar dengan berdoa bersama dilanjutkan memberikan apersepsi dan motivasi, tetapi terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran.

Apersepsi yang diberikan berupa deskripsi singkat tentang peraturan perundang-undangan dan contoh-contohnya dan motivasi berupa pertanyaan pembelajaran. Media yang digunakan adalah menyajikan contoh buku peraturan perundang-undangan, macam-macam benda yang sederhana, kemudian guru menjelaskan materi pelajaran, siswa mendengarkan dan mencatat, sesekali guru bertanya kepada siswa apakah ada kesulitan dalam memahami materi pelajaran, suasana kelas saat guru menjelaskan materi pelajaran lebih *relax* sehingga materi tersampaikan dengan optimal. Hal ini terbukti saat pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*) siswa banyak yang sudah menguasai materi. Dan tingkat kepercayaan diri mereka meningkat dengan tidak ragu lagi dalam mengungkapkan pemikirannya.

Pada siklus II ini pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*) dimodifikasikan agar siswa tidak jenuh dalam pelaksanaannya yakni dengan cara anggota setiap kelompok di rolling (Putar) dari kelompok sebelumnya pada siklus I, dengan cara ini terlihat siswa lebih *excating* dalam melaksanakan diskusi. Pada akhir pembelajaran guru dan siswa melakukan refleksi dengan membuat kesimpulan dari pertemuan hari tersebut. Pada pertemuan kedua ini tes tertulis diberikan pada saat itu juga.

Pertemuan III

Pertemuan III dalam siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 4 maret 2023. Guru membuka kegiatan belajar dengan berdoa terlebih bersama, dilanjutkan dengan memberikan apersepsi dan motivasi, tetapi terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran. Apersepsi yang diberikan berupa deskripsi singkat tentang pengertian peraturan perundang-undangan dan macam-macam peraturan perundang-undangan dan motivasi berupa pertanyaan pembelajaran.

Seperti pada pertemuan-pertemuan sebelumnya, guru menyajikan materi pelajaran, kemudian menjelaskan materi pelajaran. Pada siklus II ini respon positif cukup baik diberikan oleh para siswa, hal ini terlihat siswa lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa yang mengobrol atau membuat kegaduhan berkurang. Dan terdapat beberapa siswa yang bertanya seputar materi pelajaran. Begitu pula saat pelaksanaan metode bermain peran (*role playing*), siswa lebih bersemangat saat bermain peran dan berdiskusi. Selesai bermain peran dilaksanakan siswa menyampaikan hasil diskusinya. Pada akhir pembelajaran guru dan siswa melakukan refleksi dengan membuat kesimpulan bersama dan mengulang materi pelajaran secara singkat.

Berdasarkan hasil catatan lapangan, siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) terlihat dari antusias siswa saat diskusi.

Pertemuan IV

Pertemuan ketiga pada siklus II ini dilaksanakan pada hari sabtu, 1 April 2023 dengan alokasi 1 hari. Materi yang dipelajari adalah Tema 8 Subtema 2 pembelajaran ke 3 yaitu tentang Jenis Usaha Ekonomi yang Dikelola Sendiri. Pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

a. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran diawali guru membuka pembelajaran dengan salam yang dilanjutkan dengan mengajak siswa berdoa bersama. Selanjutnya guru menanyakan kabar dan melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru (peneliti) melakukan apersepsi kepada siswa dengan mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran akan dipelajari untuk menggali pengetahuan awal siswa. Guru menyampaikan tema dan tujuan pembelajaran.

a. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan dan memperlihatkan gambar yang sesuai dengan materi yaitu air sungai dan gotong royong diantaranya yaitu siklus air dan gotong royong. Selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan dan menganalisis gambar yang di sajikan oleh guru pada papan tulis. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdapat siswa yang pintar dan ada siswa yang kurang pintar atau kurang paham. pada materi. Kemudian guru mengamati siswa yang berdiskusi dengan berkeliling untuk mengecek keterlibatan aktif siswa dalam melakukan diskusi kelompok dan guru membimbing siswa yang belum memahami soal baik secara individu maupun kelompok

serta guru menanyakan kepada setiap kelompok kesulitan yang dialami dan guru mendorong siswa untuk memberikan pendapat di dalam kelompoknya dan membimbing dalam pembagian pengerjaan soal individu dalam kelompok. Siswa mengemukakan dan menyajikan hasil karyanya dengan mempraktekkan perannya masing-masing di depan kelas,. Kemudian setelah kelompok sudah menerapkan perannya, guru bersama kelompok lain menganalisis dan mengevaluasi hasil peran yang dipertunjukkan dengan memberikan tanggapan, baik berupa pertanyaan, masukan maupun saran. Guru memberikan apersepsi kepada kelompok yang sudah tampil dan yang memberikan tanggapan dengan melakukan tepuk tangan. Guru menjelaskan peran yang telah ditampilkan oleh siswa untuk memberikan penguatan. c. Penutup

Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang dipelajari. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada hari berikutnya kemudian dilanjutkan dengan memberikan pesan moral kepada siswa dan guru menutup pembelajaran dengan membaca doa bersama-sama.

c. Observasi

Pada tahap observasi atau pengamatan siklus I dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran, dalam hal ini observasi dilakukan untuk memperoleh data bagaimana aktivitas mengajar guru dalam menerapkan model pembelajaran role playing pada mata pelajaran PKn dan aktivitas belajar siswa. Proses pengamatan ini menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Pada setiap pertemuan observer mengamati dan memperhatikan kegiatan yang dilakukan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran. Lebih jelasnya berikut data hasil observasi aktivitas tindakan guru dalam menerapkan model pembelajaran example non example dan aktivitas belajar siswa dalam melakukan aspek-aspek berpikir kritis.

Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta didik

Lembar observasi kegiatan mengajar peserta didik digunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik pada pembelajaran PKn dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran bermain peran Pada setiap pertemuan observer mengamati dan memperhatikan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran model pembelajaran metode bermain peran. Adapun hasil observasi yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai upaya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*), dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa. Hal ini terlihat perolehan hasil belajar yang guru berikan setiap akhir siklus. Perolehan hasil belajar siswa pada siklus I siswa yang dengan hasil belajar tuntas pada pembelajaran PKn 11 siswa mencapai nilai rata-rata 80,0 dan sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas 14 siswa dengan nilai rata-rata 55,0 atau sebesar 56% dengan nilai rata-rata kelas 63,0.

Pada siklus II, siswa yang yuntas adalah 25 siswa dengan presentase 100% dan dengan nilai rata-rata kelas 83,2, kesimpulan bahwa penelitian di SD UPT SPF Inpres Parang dikatakan berhasil meningkatkan hasil belajar PKn untuk siswa kelas V UPT SPF Inpres Parang makassar. Berdasarkan perolehan dan perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I, dan II.

Maka hipotesis tindakan diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran (*role playing*), dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan terbuktinya proses pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*), dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V Inpres parang kecamatan mamajang kota makassar, maka penulis memberi saran hal-hal berikut:

1. Bagi Sekolah, diharapkan dapat menyediakan sarana berupa buku pegangan siswa selain LKS seperti buku paket agar pembelajaran di kelas lebih optimal dan siswa mendapat pengayaan.
2. Bagi guru:
 - a) Guru diharapkan dalam proses pembelajaran harus tegas menyikapi siswa yang membuat gaduh dengan memberikan teguran dan sanksi, selain itu harus disiplin waktu terhadap alokasi waktu yang telah ditetapkan sebelumnya, harus adanya kejelasan instruksi dalam proses pembelajaran sehingga tidak membuat siswa kebingungan.
 - b) Guru harus selalu mengevaluasi diri, sehingga keberhasilan pelajaran akan tercapai.
 - c) Guru harus menyadari pentingnya partisipasi aktif siswa dalam satu pembelajaran dikelas agar dapat mempengaruhi proses pembelajaran dimana siswa ikut terlibat langsung dalam pembelajaran dikelas agar dapat mempengaruhi proses pembelajaran dimana siswa ikut terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga siswa tidak akan merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran
 - d) Metode pembelajaran bermain peran hanyalah satu dari beberapa macam metode yang bisa anda pakai untuk mengajar anak didik anda dan jangan lupa menguasai materi dengan baik, menguasai permainan yang akan dipakai dalam mengajar siswa serta manajemen siswa dengan baik akan dapat mensukseskan anda dalam menerapkan metode pembelajaran bermain peran terhadap materi pelajaran lain sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan
 - e) Kendala-kendala yang anda jangan dijadikan patokan untuk tidak berusaha tetapi dijadikan patokan untuk tidak berusaha tetapi dijadikan awalan dalam melaksanakan pembelajaran inovatif sehingga siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar dapat ditinggalkan
 - f) Kegiatan ini dapat bermanfaat bagi siswa maka diharapkan kehadiran seluruh siswa dalam proses pembelajaran, karena hal tersebut faktor utama penentu keberhasilan dalam pembelajaran.
3. Kegiatan ini dapat bermanfaat bagi siswa maka diharapkan kehadiran seluruh siswa dalam proses pembelajaran, karena hal tersebut faktor utama penentu keberhasilan dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu Strategi Belajar Mengajar, Bandung: Pustaka Setia, 2005
- Al-Ghazali, Imam Ihya Ulumudin, Juz 2 Al Maktabah Al Syamsil
- Al-Muslim, Imam, Shahih Muslim, Juz 13 Al Maktabah Al Syamsil
- Arikunto, Suharsimi, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Bumi Aksara, 2007
- _____, Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: Bumi Aksara, 2006
- Djamarah, Syaiful Bahri & Zain, Aswan Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Mardapi, Djemari Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes, Yogyakarta: Mitra Cendikia, 2008
- Harjanto, Perencanaan pengajaran, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005
- Ma`mur, Jamal 7 Tips Aplikasi PAKEM, Yogyakarta, Diva Press, 2011
- Masitoh & Dewi, Laksmi Strategi Pembelajaran, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Agama Islam, Depag, 2009
- Mustaqim, Psikologi Pendidikan, Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2009
- Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam, Jakarta, kalam Mulia, 2002
- Roestiyah NK, Strategi Belajar Mengajar, Jakarta, Rineka Cipta, 2008
- Sudjana, Nana Penilaian Hasil Proses Pembelajaran, Jakarta: Bumi Aksara, 2006
- _____, Dasar-Dasar Proses belajar Mengajar, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002
- _____, CBSA: Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar, Jakarta: Bumi Aksara, 2007
- Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan, bandung: Alfabeta, 2010
- Suryabrata, Sumadi Psikologi Pendidikan, Jakarta: Rajawali Press, 2010
- Usman, Basyiruddin Metodologi Pembelajaran Agama Islam, Jakarta: Ciputat Press, 2003
- Syah, Muhibbin Psikologi Pendidikan, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010 *http://oktanovia-berwandi.blogspot.com/2013/10/metode-sosiodrama-danteknik.html*, diakses pada tanggal 20 September 2014