

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN MELALUI METODE *ROLE PLAYING* DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

<sup>1</sup>Rossi Iskandar, <sup>2</sup>Reza Rachmadtullah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Universitas Trilogi, Jakarta  
Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta  
[rossiiskandar@trilogi.ac.id](mailto:rossiiskandar@trilogi.ac.id)  
[rezarachmadtullaheza@gmail.com](mailto:rezarachmadtullaheza@gmail.com)

**Abstrac:** This study aims to improve the learning outcomes of Pancasila and Citizenship Education through the method of role playing in the fourth class of Primary School 1 Ciamis amounted to 36 people, Research Methods used is Action Reseach, using Kemmis and Mc Taggart model. which begins with a learning plan and proceeds with the action in the classroom and reflects on the initial action and planning after the learning, the result of the research obtained the increase of students' understanding of the subject matter shown from the students learning outcomes from pre cycle to cycle II. In the Pre Cycle, the average score of students is only 62 with a classical completeness of 25%. In Cycle I, the average score of students is 64 with a classical completeness of 27%. Cycle II student average score of 75 with classical completeness reached 78%.

**Keywords :** Role Playing Method, Learning Outcome, Pancasila and Civic Education

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil SDN 1 Ciamis berjumlah 36 orang, Metode Penelitian yang digunakan yaitu *Action Reseach*, menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. yang diawali dengan suatu perencanaan pembelajaran dan dilanjutkan dengan tindakan di kelas serta refleksi terhadap tindakan dan perencanaan awal setelah pembelajaran, hasil penelitian diperoleh kenaikan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang ditunjukkan dari hasil belajar siswa dari pra siklus sampai dengan siklus II. Pada Pra Siklus, nilai rata-rata siswa hanya 62 dengan ketuntasan klasikal sebesar 25%. Pada Siklus I, nilai rata-rata siswa sebesar 64 dengan ketuntasan klasikal sebesar 27%. Siklus II nilai rata-rata siswa sebesar 75 dengan ketuntasan klasikal mencapai 78%.

**Kata Kunci :** Metode Bermain Peran (*Role Playing*), Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganeagraan

Belajar merupakan sebuah kebutuhan bagi seseorang, karena dengan belajar mereka bisa mengetahui jendela dunia. Belajar sepanjang hayat merupakan semboyan bagi mereka yang haus akan pengetahuan di setiap masanya. Belajar diartikan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto,2003 : 2)

Proses belajar banyak sekali aspek yang dikembangkan yaitu meliputi aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Tiga aspek tersebut akan berkembang beriringan sesuai dengan proses belajar yang dilakukan, tidak hanya melalui belajar saja tetapi dengan adanya interaksi dengan lingkungan dapat menghasilkan sebuah pengalaman belajar tersendiri. Hal di atas didukung dengan pendapat Mayer dalam Charles M. Reigeluth (1999:143) mengemukakan pengertian belajar telah berkembang dalam tiga pandangan. *Pertama*, belajar terjadi ketika peserta didik memperkuat atau memperlemah hubungan antara stimulus dan respons. *Kedua*, belajar sebagai penambahan pengetahuan. Hal ini

didasarkan pada ide bahwa belajar terjadi ketika peserta didik menempatkan informasi dalam *long-term memory*. *Ketiga*, belajar sebagai mengkonstruksi pengetahuan. Hal ini didasarkan pada ide bahwa belajar terjadi ketika peserta didik aktif mengkonstruksi pengetahuan.

Yuliani dan Bambang (2010:138) mengemukakan belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Proses belajar yaitu terlihat jika peserta didik paham akan materi yang disampaikan dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Hasil belajar dikatakan memuaskan apabila peserta didik mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal dari setiap muatan pelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Pernyataan tersebut senada dengan Sujiono mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan cerminan kemampuan anak yang dicapai dari suatu tahapan pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar.

Sedangkan Jihad dan Srif (2013:14) belajar yaitu mengetahui hal yang belum kita tau sebelumnya, akhir dari proses

belajar adalah hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar.

Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Proses belajar yaitu terlihat jika peserta didik paham akan materi yang disampaikan dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Hasil belajar dikatakan memuaskan apabila peserta didik mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal dari setiap muatan pelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Pernyataan di atas senada dengan Sujiono mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan cerminan kemampuan anak yang dicapai dari suatu tahapan pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar. (Yuliani dan Bambang, 2010 : 138).

Pendapat di atas menekankan kepada tahap pengalaman belajar dalam kompetensi untuk mencapai tujuan pembelajaran atau hasil belajar yang tinggi. Kompetensi dasar merupakan payung dari kurikulum, dari kompetensi dasar pendidik menurunkan menjadi indikator sebagai acuan agar tujuan pembelajaran tercapai. Jika pendidik membuat indikator sesuai dengan keadaan

dan kondisi siswa maka secara otomatis tujuan pembelajaran tercapai dan hasil belajar peserta didik meningkat. Menurut Hail dan Linzey, dala, Atkinson (1997) *“reflection and acquisition of student knowledge in terms of learned materials as well as indication of what competency having been worked”* menjelaskan, refleksi dan akuisisi pengetahuan siswa dari materi yang diajarkan sebaik indikasi dari apa kompetensi yang telah dikerjakan”. Refleksi merupakan suatu cara untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran telah tercapai, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan .

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan mengajarkan peserta didik bagaimana bersikap dan membentuk kepribadian baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan suatu sarana bagi peserta didik untuk membedakan hal yang baik dan buruk serta membentengi dirinya dari perilaku-perilaku yang bertentangan dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pendidikan pancasila di Indonesia mengajarkan nilai-nilai moral sehingga tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di sekolah yaitu membentuk watak peserta didik yang berakhlak serta berpengetahuan tinggi.

Menurut Minto Rahayu (2009:17) mengatakan hakikat Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan bertujuan membekali dan memantapkan dengan pengetahuan dan kemampuan dasar hubungan warga negara Indonesia yang Pancasilais dengan negara dan sesama warga negara. Dengan kemampuan dasar, diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, memiliki kepribadian yang mantap, berpikir kritis, bersikap rasional, estetis dan dinamis,

berpandangan luas, bersikap demokratis dan berkeadaban. Sikap pancasilais harus tertanam di dalam diri peserta didik dari usia dini, karena jika tidak adanya nilai pancasila di dalam kehidupan peserta didik bagaimana dia bisa menghargai bangsanya sendiri. Pendidikan pancasila mengajarkan peserta didik untuk menerapkan nilai-nilai moral pada kehidupan sehari-hari agar membentuk watak peserta didik yang berpengetahuan dan mempunyai sikap nasionalisme terhadap bangsa.

Menurut Cogan, (1998), *civic education* sebagai “*the foundational course work in school designed to prepare young citizens for an active role in their communities in their adult lives*”

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan suatu mata pelajaran di sekolah dasar yang direncanakan untuk mempersiapkan warga Negara muda, agar kelak setelah dewasa dapat berperan aktif dalam masyarakatnya. Pendidikan Kewarganegaraan lebih menekankan kepada pembentukan watak dan sikap peserta didik melalui materi-materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma-norma yang berlaku di lingkungan sekitar.

Menurut Kerr (Winataputra dan Budimansyah) mengemukakan bahwa didefinisikan sebagai berikut: *“Citizenship or civics education is construed broadly to encompass the preparation of young people for their roles and responsibilities as citizens and, in particular, the role of education (through schooling, teaching, and learning) in that preparatory process.*

Dari definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan secara luas mencakup proses penyiapan generasi muda untuk mengambil peran dan tanggung jawabnya sebagai warga negara. Sedangkan secara khusus, peran pendidikan termasuk didalamnya persekolahan, pengajaran dan belajar, dalam proses penyiapan warga negara tersebut.

Dari penjelasan di atas kata Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki karakteristik tersendiri dalam proses pembelajaran. Metode bermainperan dipilih untuk memperbaiki hasil belajar siswa kelas IV dikarenakan metode bermain peran dianggap dapat menjadikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik, hal ini juga di katakana menurut Sanjaya (2006:161) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi

yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang.

Pendapat lain dari Zaini (2008: 98) menyatakan bermain peran sebagai suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan yang spesifik. Sementara Cobo, dkk (2011: 1) mendefinisikan bermain peran (*role playing*) lebih sempit, di mana lebih berorientasi pada pembelajaran dengan menyatakan bahwa: *“Role playing, as a learning tool, may be defined as when students (and perhaps the instructor) are asked to imagine that they are in a particular situation (either as them selves or as another person), and are instructed to behave as they (or their assumed person) would behave in that given situation.”*

Maksud dari pendapat di atas yaitu bermain peran, sebagai sebuah perangkat pembelajaran, bisa didefinisikan ketika peserta didik (dan mungkin juga instruktur/guru) diminta untuk membayangkan mereka ada disituasi tertentu (baik mereka sendiri maupun orang lain), diinstruksikan berperilaku seperti yang akan mereka (atau orang yang mereka

asumsikan) lakukan dalam situasi yang akan diberikan.

Pengajar melibatkan peserta didik dalam bermain peran (*Role Playing*) karena berbagai alasan. Berbagai alasan yang mendukung bermain peran (*role playing*) yaitu karena dalam bermain peran (*role playing*) dapat: (1) membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan, (2) menerapkan pengetahuan pada pemecahan masalah, (3) menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret, (4) melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial, (5) mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik, (6) dan mengembangkan pemahaman yang empatik (Zaini 2008: 102).

Menurut Maier (2002: 1), metode bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu metode pembelajaran yang disukai baik oleh peserta didik maupun guru. Hal tersebut dibuktikan dengan pernyataan Maier yang menyatakan bahwa: *“Role playing seems to be an educational tool favored by students and instructors alike. Students or trainees welcome role playing because this activity brings variations, movement, and most likely,*

*simulated life experience into the classroom or training session. Teacher, trainers or supervisors favor role playing as a handy means of enlivening the learning content; in particular, this method brings concrete study materials which are more difficult to explain by the way of lecture and discussion.”*

Pernyataan tersebut yaitu bermain peran terlihat at seperti sebuah perangkat pendidikan yang disukai oleh peserta didik dan instruktur/guru. Peserta didik atau pelatih-pelatih menerima bermain peran karena aktivitas ini membawa variasi gerakan, dan yang paling disukai, pengalaman hidup yang disimulasikan dalam ruang kelas atau sesi pelatihan. Guru, pelatih, atau pengawas menyukai bermain peran sebagai sebuah arti dari menghidupkan isi dari pembelajaran; khususnya metode ini membawa materi pembelajaran menjadi konkret ketika yang lebih sulit dijelaskan oleh metode ceramah dan diskusi.

Metode bermain peran (*role playing*) memiliki beberapa kelebihan. menurut Zaini (2008:100) diantaranya yaitu: (1) bermain peran dapat membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan,(2) menerapkan

pengetahuan pada pemecahan masalah, (3) menjadikan problem yang abstrak menjadi konkret, (4) melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial, (5) mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik, (6) memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik, (7) mengembangkan pemahaman yang empatik, (8) dan memberikan timbal balik (*feedback*) yang segera bagi pengajar dan peserta didik. Langkah-langkah dalam menerapkan metode bermain peran (*role playing*)

Selanjutnya, menurut Sanjaya (2008: 161) sebagai berikut: (1) Tahap persiapan yang meliputi: (a) Menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh bermain peran (*role playing*); (b) Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan diperankan; (c) Guru menetapkan pemain yang terlibat bermain peran (*role playing*), peranan yang dimainkan oleh para pemeran, waktu yang disediakan; (d) Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bertanya khususnya pada peserta didik yang terlibat dalam pemeranan bermain peran (*role playing*). (2) Tahap pelaksanaan yang meliputi: (a) Bermain peran (*role Playing*)

dimainkan oleh kelompok pemeran; (b) Para peserta didik lainnya mengikuti jalannya bermain peran (*Role Playing*) dengan mengikuti jalan cerita yang diperankan dengan penuh perhatian; (c) Guru bantuan kepada pemeran yang mengalami kesulitan; (d) Bermain peran (*Role Playing*) hendaknya dihentikan pada saat puncak agar peserta didik berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang dimainkan perankan. (3) Tahap penutup yang meliputi: melakukan diskusi baik tentang jalannya bermain peran (*Role Playing*) maupun materi cerita yang dimainkan. Guru harus mendorong peserta didik untuk dapat memberikan kritik dan tanggapan. Proses diskusi digunakan untuk merumuskan kesimpulan.

Shaftel dan Shaftel, (E. Mulyasa, 2003) mengemukakan tahapan pembelajaran bermain peran meliputi : (1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik; (2) Memilih peran; (3) Menyusun tahap-tahap peran; (4) menyiapkan pengamat; (5) Menyiapkan pengamat; (6) tahap pemeranan; (7) diskusi dan evaluasi tahap diskusi dan evaluasi tahap I ; (8) pemeranan ulang; dan (9) diskusi dan evaluasi tahap II; dan (10) membagi pengalaman dan pengambilan keputusan.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Ciamis, semester ganjil yaitu pada bulan September sampai dengan bulan Januari tahun pelajaran 2017-2018. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas IV yang berjumlah 36 orang,

Metode Penelitian yang digunakan yaitu *Action Reseach*, menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Rancangan penelitian yang digunakan sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian tindakan. Penelitian tindakan ini dilakukan sebagai upaya untuk

perbaikan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan melalui Metode bermain peran di kelas IV Sekolah Dasar, melalui pemberian tindakan yang diawali dengan suatu perencanaan pembelajaran dan dilanjutkan dengan tindakan di kelas serta refleksi terhadap tindakan dan perencanaan awal setelah pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil lembar observasi terhadap kinerja guru yang dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran, diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Rekapitulasi Hasil Observasi**

<b>Aktivitas Guru</b>	<b>Skor Ideal</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Silus II</b>
Melakukan Pembelajaran	45	31	35
Mengelola interaksi kelas	30	20	23
Mendemonstrasikan kemampuan khusus	30	17	22
Melaksanakan Penilaian	15	9	11
Kesan umum pelaksanaan pembelajaran	20	12	15
<b>Jumlah</b>	<b>140</b>	<b>89</b>	<b>106</b>
<b>Persentase</b>	<b>Skor Ideal</b>	<b>64 %</b>	<b>76 %</b>

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa upaya guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran PPKn melalui metode sebesar 89 dengan prosentase keberhasilan

bermain peran mengalami peningkatan yang signifikan yaitu pada siklus I diperoleh skor



64 %, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 106 dengan prosentase keberhasilan 76 % skor ideal sebesar 140 Berarti bahwa kinerja guru dalam menerapkan metode bermain perandalam kegiatan pembelajaran telah berhasil sesuai dengan harapan.

Selanjutnya, Hasil tes evaluasi pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa, diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Hasil Tes Evaluasi Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

Rentang Nilai	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
50 – 54	20%	32,5%	2,5 %
55 – 64	50%	12%	10 %
65 – 74	15%	9%	27,5 %
75 – 84	10%	6%	45 %
85 – 100	5%	-	15 %
Nilai Rata-rata	62	64	75
Ketuntasan	25%	27%	78%

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa ada kenaikan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang ditunjukkan dari hasil belajar siswa dari pra siklus sampai dengan siklus II. Pada Pra Siklus, nilai rata-rata siswa hanya 62 dengan ketuntasan klasikal sebesar 25%. Pada Siklus I, nilai rata-rata

siswa sebesar 64 dengan ketuntasan klasikal sebesar 27%. Siklus II nilai rata-rata siswa sebesar 75 dengan ketuntasan klasikal mencapai 78%.

Berdasarkan hasil penelitian yang diukur melalui hasil lembar observasi terhadap guru, dan hasil tes evaluasi pembelajaran tiap siklusnya, maka diketahui pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menggunakan metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Melalui bermain peran (*role playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagai strategi pemecahan masalah..

## SIMPULAN

penerapan metoden pembelajaran bermain peran dilaksanakan secara langsung mempengaruhi cara berpikir dan anutsiasme siswa mengikuti proses pembelajaran, peran guru sebagai fasilitator langsung

mempengaruhi aktivitas dan efektivitas yang menyebabkan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran, penilaian dengan menggunakan lembar observasi secara langsung mempengaruhi keluasan dan kedalaman informasi tentang perkembangan kemampuan siswa secara menyeluruh setelah pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Charles M. Reigeluth, (1999) *Instructional-Design Theories and models. A New Paradigm of Instructional Theory. Volume II* (New Jersey, London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 1999), h. 143.
- Cobo, dkk. (2011). On-line Role Playing as a Teaching Method in Engineering Studies. *Journal of Technology and Science Education*. 1(1). 49-58. Online. Available at <http://upcommons.upc.edu/revistes/bitstream/2009/10296/1/cobo/.pdf>
- Cogan John J and Derricott, Ray, (1998) "Citizenship for the 21<sup>st</sup> Century" *An: International Prespective on Education* (London : Kogan Page, 1998), h. 4.
- Maier, Henry W. (2002). Role Playing: Structures and Education Objectives. *The International Child And Youth Care network*. 1-7.
- Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Melalui Metode *Role Playing*  
Rossi Iskandar, Reza Rachmadtullah  
Online. Available at [www.cyc-net.org/cyc-online/cycol-0102-roleplay.html](http://www.cyc-net.org/cyc-online/cycol-0102-roleplay.html)
- Minto Rahayu, (2009) *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan "Perjuangan Menghidupi Jati Diri Bangsa"* (Jakarta: Grasindo, 2009), h. 17
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rita L. Atkinson, et al., *Pengantar Psikologi* edisi Ke 11, Jilid 1 Terjemahan Batam: interlise, 1997), h. 420.
- Sanjaya, Wina. (2009). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana
- Slameto, (2003), *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 2.
- Winataputra dan Budimansyah, (2007) *Civic Education: Konteks, Landasan, Bahan Ajar dan Kultur Kelas*. Bandung: Program Studi PKN UPI.
- Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, (2010) *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: PT. Indeks.
- Zaini, Hisyam. (2008). Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani