

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN
PKN SISWA KELAS IV DI SDN 1 BILALANG KABUPATEN
BOLAANG MONGONDOW**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada IAIN Manado



Oleh:

Mutiara Mokoginta
NIM: 19.2.1.022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO**

1445 H/2023

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV di SDN 1 Bilalang Kabupaten Bolaang Mongondow” yang di susun oleh Mutiara Mokoginta, NIM: 19.2.1.022, Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Rabu, tanggal 26 Juli 2023, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan beberapa perbaikan.

Manado, 26 Juli 2023

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Dr. Feiby Ismail, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Ilham Syah, M.Pd	(.....)
Munaqasyah I	: Dr. Ardianto, M.Pd	(.....)
Munaqasyah II	: Wadan Y Anuli, M.Pd	(.....)
Pembimbing I	: Dr. Feiby Ismail, M.Pd	(.....)
Pembimbing II	: Ilham Syah, M.Pd	(.....)

Diketahui oleh:

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Manado,



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mutiara Mokoginta
NIM : 19.2.1.022
Tempat/Tanggal Lahir : Kotamobagu, 27 November 2001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Kotamobagu
Judul : Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV di SDN 1 Bilalang Kabupaten Bolaang Mongondow

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa SKRIPSI ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Manado, 14 Juli 2023

Mutiara Mokoginta
19.2.1.022

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah swt dan Nabi Muhammad saw, karena atas izin dan kuasa-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Role Playing* dalam Meningkatkan Hasil belajar Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV di SDN 1 Bilalang Kabupaten Bolaang Mongondow”. Dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

Dalam penulisan skripsi ini, tidak sedikit hambatan yang dialami, tetapi berkat pertolongan Allah Swt dan motivasi serta dukungan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan meskipun secara jujur bahwa karya tulis ini masih banyak kekurangan. Pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang berjasa dan ikut membantu demi selesainya skripsi ini.

Penulis menghanturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada orang tua tercinta yang penulis sayangi Ayahanda Acan Mokoginta, S.ST dan Ibunda Rusmi Manangin, S.Pd yang telah melahirkan, membesarkan, dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang serta mendoakan anaknya dalam setiap sujudnya. Untuk saudara kandung penulis, Moh. Afghan Mokoginta, penulis mengucapkan terima kasih perhatian dan doanya. Berkah doa-doa tulus dari mereka, sehingga penulis dapat sampai pada proses akhir sebagai Sarjana Pendidikan

Penulis telah banyak menerima bimbingan dan bantuan dari Bunda Dr. Feiby Ismail, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Ilham Syah, M.Pd selaku pembimbing II, yang senantiasa bersedia memberikan bantuan dan bimbingan kepada penulis, ucapan terima kasih yang tulus untuk keduanya.

Tak lupa pula ucapan terima kasih penulis sampaikan yang terhormat kepada:

1. Delmus Puneri Salim, M.A., M.Res, Ph.D, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri IAIN Manado. Dr. Ahmad Rajafi, M.HI., selaku Wakil Rektor I, Dr. Radlyah Hasan Jan, M.Si, selaku Wakil Rektor II, Dr. Feiby Ismail, M.Pd, selaku Plt Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri IAIN Manado.
2. Dr. Ardianto, M.Pd, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri IAIN Manado, Dr. Mutmainah, M.Pd, selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I, selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi, Perencanaan Umum, dan Keuangan, Dr. Feiby Ismail, M.Pd, selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Institut Agama Islam Negeri IAIN Mando.
3. Wadan Y. Anuli, M.Pd, selaku Plt. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang senantiasa membantu, memberikan motivasi, menasehati, sekaligus memberikan arahan yang sangat baik.
4. Dosen-dosen IAIN Manado khususnya dosen-dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah ikhlas dalam memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Erlita Mokoginta, S.Pd, selaku kepala sekolah SDN 1 Bilalang dan Hajjah Mokoginta, S.Pd, selaku Guru Kelas IV, yang telah mengizinkan serta membantu penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
6. Kepada kedua neneku tercinta, Hany Pobela dan Daliok Pobela, yang telah mengasuh dan mendidik serta membesarkan. Terima kasih atas segala doa dan nasehat. Serta keluarga yang telah memberikan semangat, motivasi, dan doa serta kasih sayang dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan angkatan 2019 IAIN Manado, Khususnya PGMI A yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Teman-teman posko 13 Gorontalo Utara yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah mendukung dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman kost mangga 2, khususnya angkatan 2019 yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah memberikan semangat dan doa dalam penyelesaian skripsi ini.

10. Semua pihak yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu yang juga telah membantu dan menyumbangkan pemikiran.

Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semoga segala partisipasinya akan memperoleh imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin.

Manado , 14 Juni 2023

Penulis

Mutiara Mokoginta
NIM. 19.2.1.022

DAFTAR ISI

PENGESAHAN SKRIPSI	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Defenisi Operasional.....	6
G. Penelitian yang Relevan.....	6
BAB II KERANGKA TEORI.....	9
A. Metode Pembelajaran.....	9
B. <i>Role Playing</i> Bermain Peran	16
C. Pengertian Belajar.....	21
D. Hasi Belajar.....	22
E. Pendidikan Kewarganegaraan.....	23
F. Hipotesis Tindakan	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Latar dan Karakteristik Penelitian	25
B. Desain Tindakan	26
C. Subjek Penelitian	30
D. Sumber dan Jenis Data.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31

F. Teknik Analisis Data.....	32
G. Indikator Keberhasilan	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Gambaran Tentang Setting Lokasi Penelitian	33
B. Hasil Temuan Penelitian	37
C. Pembahasan.....	62
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	69
IDENTITAS PENULIS.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1: Daftar Kepala Sekolah SDN 1 Bilalang	33
Tabel 4.2: Keadaan Guru	35
Tabel 4.3: Daftar Keadaan Siswa	36
Tabel 4.4: Data Sarana dan Prasarana.....	36
Tabel 4.5: Kondisi Awal Sebelum Tindakan	37
Tabel 4.6: Hasil Wawancara dengan Prasarana	38
Tabel 4.7: Hasil Belajar Siswa Awal	45
Tabel 4.8: Hasil Belajar Siklus I.....	51
Tabel 4.9: Hasil Observasi Siswa Siklus I	52
Tabel 4.10: Hasil Observasi Pelaksanaan <i>Role Playing</i>	53
Tabel 4.11: Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	58
Tabel 4.12: Hasil Observasi Siklus II	59
Tabel 4.13: Hasil Observasi Pelaksanaan <i>Role Playing</i>	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1: Penelitian Model Kemmis dan Taggart	26
Gambar 4.1: Hasil Wawancara Siswa.....	44
Gambar 4.2: Dialog Memainkan Peran.....	48
Gambar 4.3: Pertemuan Kedua.....	49
Gambar 4.4: Menjelaskan Materi dan Konsep Pembelajaran	57

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Keterangan Selesai Penelitian
3. Daftar Siswa
4. Instrumen Penelitian
 - a. Pedoman Observasi
 - b. Pedoman Wawancara Guru
 - c. Pedoman Wawancara Siswa
5. RPP
6. Dokumentasi Penelitian
7. Identitas Penulis

ABSTRAK

Nama : Mutiara Mokoginta
Nim : 19.2.1.022
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Penerapan metode role playing dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV di SDN 1 Bilalang Kabupaten Bolaang Mongondow

Skripsi ini mengkaji tentang Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV di SDN 1 Bilalang Kabupaten Bolaang Mongondow. Penelitian ini merupakan Tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Bilalang. Tahapan penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, dan pengamatan, serta refleksi. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar kuesioner dan observasi. Data yang diperoleh berupa hasil tes siswa bermain peran setiap siklus, data hasil observasi, aspek efektif, dan hasil pengisian evaluasi oleh siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan pembelajaran pembelajaran metode *role playing* pada mata pelajaran PKn dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Ini dibuktikan dengan hasil belajar berupa nilai rata-rata kelas pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 65.27, kemudian meningkat pada Siklus I menjadi 69.85, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 76.94, presentase ketuntasan belajar pada kondisi awal/pratindakan hanya sebesar 27.77%, lalu meningkat pada siklus I menjadi 44.44%, dan meningkat lagi menjadi 88.88% pada akhir siklus II. Hasil analisis ini dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Kata Kunci: Metode Role Playing, hasil belajar siswa

ABSTRACT

Name : Mutiara Mokoginta
Student Number : 19.2.1.022
Study Program : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education (PGMI)
Title : Role Playing Technique in Improving Learning Outcomes in Civics Subjects for Fourth Grade Students at SDN 1 Bilalang, Bolaang Mogondow

This thesis examines the application of the role-playing technique to improve learning outcomes in Civics subjects for fourth grade students at SDN 1 Bilalang, Bolaang Mongondow Regency. This research is a class action (PTK). The subjects in this study were fourth grade students at SDN 1 Bilalang. The stages of the research consist of planning, implementing actions, and observing, and reflecting. The research was conducted in 2 cycles. The instruments used in this study were questionnaires and observations. The data obtained were in the form of student role-playing test results for each cycle, observational data, effective aspects, and the results of filling out evaluations by students. The results of the study show that the application of the role-playing technique in Civics subjects can increase student learning motivation. This is evidenced by the learning outcomes in the form of class average scores in the initial/pre-action conditions from only 65.27, to 69.85 in Cycle I, and to 76.94 in Cycle II. The percentage of learning completeness in the initial conditions/pre-action was only 27.77%, which to 44.44%, increased in Cycle I and to 88.88% at the end of Cycle II. It can be concluded that the application of role-playing learning technique can improve student learning outcomes.

Keywords: *Role Playing Technique, Student Learning Outcomes*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh sekolah sebagai lembaga dimana masyarakat menginginkan kehidupan yang lebih baik di masa yang akan datang, Oleh karena itu, Pendidikan perlu dikelola dan diberdayakan agar sekolah dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan masyarakat, dan lulusan sekolah juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pembangunan negara.

“Sesuai dengan tujuan pendidik nasional yang tercantum dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, fungsi Pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bermartabat serta mengembangkan peserta didik menjadi manusia berpotensi beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat walafiat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”¹

Pencapaian tujuan Pendidikan yang tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 bukanlah pekerjaan yang mudah, namun proses pendidikan perlu dilaksanakan dengan upaya yang maksimal agar menghasilkan lulusan yang berkualitas. Kualitas dan kuantitas Pendidikan yang disampaikan saat ini akan menentukan ketersediaan sumber daya manusia dimasa yang akan datang. Hal ini berkaitan dengan tugas dan tanggung jawab guru atau pengajar yang penting bagi keberhasilan siswa. Karena mereka membekali siswa dengan bahan ajar formal dan informal. Guru adalah pendidik professional yang tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, Pendidikan dasar, dan Pendidikan menengah.²

Menurut definisi ini, guru bukan hanya pendidik, tetapi juga guru sebagai pembimbing, pelatih, dan evaluator peserta didik. Oleh karena itu, guru harus memahami cara melakukan tugas. Terkait dengan itu, moh. Azhar usman

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3

² Marni Paputungan, “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 1 Tutuyan 2” (Skripsi, Manado, IAIN, 2020).

mendefinisikan mengajar sebagai profesi, artinya jabatan atau pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus. Oleh karena itu, meskipun setiap orang memiliki keinginan untuk mengajar, namun tidak semua orang dapat memenuhi tugas guru tersebut. Mereka harus memiliki kemampuan dan keahlian khusus sebagai pembimbing pendidik dan pembina siswa. Tidak hanya sekedar memberikan ilmu, tetapi yang lebih penting lagi, membekali siswa untuk menjadi manusia yang lebih baik. Sarana Pendidikan yang ditempuh manusia untuk memperoleh hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya dan orang-orang di sekitarnya. Manusia terpelajar, segala tingkah lakunya akan selalu terjaga. Dalam islam, sumber pengajaran dan bimbingan yang paling utama adalah Al-Qur'an. Pendidikan yang terkandung dalam Q.S. An-Nahl Ayat 125 yang berbunyi:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
 إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Terjemahnya:

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.³

Pada Surah An-Nahl:125, Allah SWT memerintahkan umat Nabi Muhammad SAW menuju ke jalan yang benar dengan cara yang baik sesuai dengan tuntutan islam. Siapapun yang ingin berilmu, raihlah Pendidikan dengan benar, bijak, dan pengajaran yang baik.

Selain itu, fungsi utama guru harus mampu menilai karakteristik siswa yang nantinya memberikan gambaran tentang model pembelajaran yang dapat digunakan. Seorang guru harus dapat mengetahui hal-hal dari siswa seperti kemampuan, potensi, minat, hobi, sikap, kepribadian. Hal ini dapat diperoleh jika guru memiliki kompetensi kepribadian dan sosial. Selain itu, guru harus bisa menyesuaikan dalam menghadapi situasi saat ini. Guru sebagai pengelola pembelajaran harus mampu memilih dan menentukan model, metode, dan media pembelajaran di dalam kelas,

³ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Muhammad, 2006) 382.

oleh karena itu guru dituntut untuk mampu berbicara di depan kelas dan menjadi public speaking yang handal.

Pelaksanaan pembelajaran harus memperhatikan bakat dan minat siswa agar siswa bersemangat terhadap semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, apalagi pada mata pelajaran PKn yang materinya banyak dan bisa membosankan. Tantangan yang di hadapi dunia pendidikan saat ini adalah menerapkan system pendidikan yang memungkinkan optimalisasi semua pihak, baik guru, siswa maupun pemerintah. Dengan demikian, masalah pendidikan menjadi tanggung jawab semua pihak dalam bidang pendidikan.⁴ Menciptakan proses pembelajaran PKn yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kreatif, inspiratif, interaktif, dalam pembelajaran PKn tidaklah mudah. Sebagian besar siswa masih menganggap PKn sebagai pelajaran yang mementingkan hafalan. Guru dalam proses pembelajaran juga hanya menuntut kemampuan kognitif ssiwa saja, dalam proses pembelajaran siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal.⁵

Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai yang diperoleh dari pembelajaran PKn, guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menarik bagi siswa. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang mengembangkan kreativitas, nilai, dan perilaku siswa selama proses pembelajaran adalah dengan menggunakan metode *role playing* (bermain peran).

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di SDN 1 Bilalang saat ini masih ditemukan berbagai masalah, salah satunya yaitu masih rendah hasil belajar siswa khususnya pada kelas IV. Rendahnya hasil belajar siswa disekolah disebabkan oleh beberapa faktor yaitu metode yang digunakan guru masih menggunakan metode konvensional (cermah), guru tidak menggunakan media sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran tidak berjalan kondusif. Sehingga hal ini menyebabkan beberapa siswa mendapatkan nilai dibawah KKM yang telah ditetapkan.

⁴ Heru Nurgiansah, "Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan," *Jurnal Kewarganegaraan*, No.1 (Maret 2021): 58

⁵ Peningkatan Pembelajaran PKn Dengan Penerapan Metode Role Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota, "*Jurnal Basicedu*, no. 1 (2018) 33-42

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV di SDN 1 Bilalang, masalah yang dihadapi oleh siswa khususnya untuk mata pelajaran PKn adalah kurangnya guru dalam menguasai materi, penggunaan metode dan media ajar yang masih kurang serta bagaimana guru dalam mengelolah kelas. Kondisi seperti ini tentunya tidak diharapkan dalam proses belajar mengajar. Disamping itu, rendahnya hasil belajar siswa tersebut juga di sebabkan karena materi nya cukup sulit yang menyebabkan kurangnya minat belajar siswa. Siswa juga tampak kurang atau bahkan tidak aktif sama sekali. Mereka hanya menerima apa yang disampaikan guru dan mencatat keterangan dari guru saja. Berdasarkan permasalahan diatas dan dari hasil observasi awal, maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian dengan penerapan pembelajaran metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV di SDN 1 Bilalang.⁶ Dengan menggunakan metode *role playing* ini peneliti berharap dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada khususnya pada mata pelajaran PKn, semoga hasil belajar yang sebelumnya kurang, dapat ditingkatkan ke tingkat yang lebih tinggi.

Metode pembelajaran *role playing* merupakan salah satu metode yang dapat menjadikan siswa aktif, mandiri, dan membentuk hubungan kerjasama yang baik antara guru dan siswa, siswa dan siswa lain. Dalam hal ini metode pembelajaran *role playing* mempermudah siswa untuk menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan mendiskusikannya dengan siswa lain.

Berdasarkan uraian di atas yang menjelaskan masalah- masalah yang terjadi di SDN 1 Bilalang kelas IV mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn), maka penulis mengambil penelitian dengan judul Penerapan Pembelajaran Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV di SDN 1 Bilalang. Pada penelitian ini, peneliti merangkum materi yang digunakan yaitu “Membangun Jati Diri dalam Keragaman”

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti temui ketika observasi awal di sekolah yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, maka dari masalah tersebut sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

⁶ Hajija Mokoginta, Hasil Belajar Siswa, Catatan Lapangan, 10 Juni 2022.

Batasan Masalah dalam penelitian ini yaitu penerapan pembelajaran metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV di SDN 1 Bilalang.

C. Rumusan Masalah

Latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan yaitu Bagaimana meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn melalui penerapan metode *role playing* di kelas IV SDN 1 Bilalang?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yaitu sebagai berikut: untuk mengetahui peningkatan belajar siswa kelas IV SDN 1 Bilalang pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*.

E. Manfaat Penelitian

Bahwa hasil belajar dari penelitian akan memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dan bahan acuan bagi guru dan juga pengelola lembaga penelitian untuk meningkatkan mutu pembelajaran PKn.

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi sebagai masukan atau evaluasi guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan sekolah.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat membantu proses pembelajaran siswa agar menjadi lebih baik dalam melaksanakan kegiatan belajar, bahwa pentingnya memilih metode yang sesuai dengan materi agar dapat meningkatkan hasil belajar.
- c. Bagi siswa, dapat memberikan suasana belajar yang baru dalam diskusi pelajaran PKn dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Definisi Operasional

1. Hasil belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

2. *Role Playing*

Role playing atau bermain peran adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa melakukan tingkah laku pura-pura (berakting) sesuai peran yang ditentukan, dengan cara ini siswa meniru keadaan untuk mendramatisir dan mengekspresikan tingkah laku, ekspresi, gerak-gerik suatu tokoh. Perilaku antara manusia dalam hubungan social. Bermain peran dapat mengarah pada pengalaman belajar seperti kemampuan untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan menginterpretasikan peristiwa. Melalui permainan peran, siswa mencoba mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah secara bersama-sama.⁷

G. Penelitian yang Relevan

Sehubungan dengan penelitian ini, kajian dilakukan pada beberapa skripsi terdahulu tentang Penerapan Pembelajaran Metode *Role Playing* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn. Penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

1. Skripsi dari Iswandi dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pembelajaran PKn Dengan Bermain Peran Kelas IV SDN 09” Judul ini memiliki keterkaitan yang sama yaitu dengan model *Role Playing* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PKn. Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang didapatkan, berdasarkan kemampuan guru merencanakan pembelajaran siklus I 59% (rata-rata 2,52), siklus II 93% (rata-rata 3,67) peningkatan 43%. Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran siklus I 64% (rata-rata 2,87) siklus II 91% (rata-rata 3,88) peningkatan 27%. Aktivitas belajar siswa siklus I 64% (rata-rata 5,24%), siklus II 90% (rata-rata 7,16) peningkatan 24% hasil belajar siswa siklus I nilai rata-rata 69,64 siklus II 76,43. Berarti model bermain peran dapat

⁷ Muchlisin Riadi, “*Model Pembelajaran Bermain Peran (role playing)*” (02 Mei 2019)

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pembelajaran PKn di kelas IV SDN 09 Sungai Sinju.⁸

2. Skripsi dari Ani Nurhanipah dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Role Playing* Pada Pembelajaran IPS Kelas V Mi Al-Falah Jakarta Timur”. Judul ini memiliki keterkaitan yang sama yaitu dengan model *Role Playing* merupakan salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil-hasil penelitian yang didapatkan, yaitu peningkatan nilai yaitu sebesar 0,46 atau 46%, maka dapat disimpulkan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ketertarikan siswa dalam belajar IPS, meningkatkan eektivitas belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi, dan membuat siswa bersemangat dalam belajar.⁹
3. Skripsi dari Ririn Indrayanti dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model *Role Playing* Berbantuan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas V SDN Tugurejo”. Penelitian ini menunjukkan keterampilan guru pada penerapan model *Role Playing* berbantuan media boneka tangan meningkat. Siklus I mendapatka skor 22 dengan kriteria baik, meningkat pada siklus II mendapatkan perolehan skor 30 dengan kriteris baik, dan pada silkus III mendapat perolehan skor 33 dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian keterampilan guru telah ditetapkan sebelumnya yaitu mencapai minimal skor 27,5 dengan kriteria baik. Aktivitas siswa pada penerapan model *Role Playing* berbantuan media boneka tangan meningkat. Peningkatan aktivitas siswa sebesar siklus I mendapatkan skor 18,8 dengan kriteria baik, meningkat pada siklus II mendapatkan perolehan skor 29,5 dengan kriteria sangat baik.¹⁰

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di atas dapat dijadikan tolak ukur dan pembanding dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu terbukti dengan

⁸ Iswandi, “*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pembelajaran PKn Dengan Bermain Peran Kelas IV SDN 09*”, 2012

⁹ Ani Nurhanipah, “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Role Playing Pada Pembelajaran IPS Kelas V Mi Al-Falah Jakarta Timur*”, 2013

¹⁰ Ririn Indrayanti, “*Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas V SDN Tugurejo*”. 2015

penerapan pembelajaran metode *role playing* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian tersebut, penulis lebih menekankan pada adanya interaksi antar siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pembelajaran metode *role playing* pada mata pelajaran PKn di SDN 1 Bilalang.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Metode Pembelajaran

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Jika dalam pendekatan, strategi, model, teknik, bahkan pelaksanaan pembelajaran sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah apa yang disebut metode pembelajaran. Metode adalah “cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal”.¹¹ Oleh sebab itu metode mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Keberhasilan pelaksanaan strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Menurut para ahli metode pembelajaran adalah:

- a. Tampubolon mengemukakan Metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis demi mencapai tujuan pembelajaran.¹²
- b. Aqib berpendapat bahwa metode pembelajaran adalah sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹³
- c. Menurut pangewa metode pembelajaran adalah kegiatan yang dipilih oleh dosen/guru, dalam proses pembelajaran, yang dapat memberikan kemudahan atau fasilitas kepada siswa menuju ketercapaian yaitu tujuan instruksional tertentu.¹⁴

Jadi pada dasarnya, metode pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir, yang disajikan secara

¹¹ Wina Sanjaya, “*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*” (Jakarta: Kencana, 2014) h.147, e-Book

¹² Tampubolon, “*Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidikan Keilmuan*” (Jakarta: Erlangga, 2014) h.118

¹³ Aqib Zainal, “*Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*” (Bandung: Yrama Widya) h.70

¹⁴ Pangewa Maharuddin, “*Perencanaan Pembelajaran*” Makassar: Penertib UNM. 2010, h.145

khas oleh guru. Dengan kata lain, metode pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, model, dan teknik, pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajara, diantaranya ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, laboratorium, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan metode pembelajaran adalah langkah atau rancangan yang terstruktur dan terencana, sesuai tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan. Suatu cara yang ditempuh untuk menyajikan sesuatu, sehingga tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien dapat tercapai.

2. Jenis-jenis metode pembelajaran

Model pembelajaran merupakan pedoman yang terstruktur meliputi langkah-langkah aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan kompetensi yang akan dicapai. Model pembelajaran memberi kemudahan di dalam pelaksanaan pembelajaran bagi guru. Untuk itu, guru perlu menguasai beberapa model pembelajaran sehingga dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam mengajarkan materi tertentu.

Karena metode merupakan suatu cara untuk mencapai tujuan, maka tidak salah jika metode tidak hanya terdiri dari satu jenis, termasuk dalam hal pembelajaran. Metode pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar mengajar antara guru dan siswa, sehingga berkembang menjadi berbagai metode, dimana metode yang satu dengan lainnya memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing.

Menurut Nana Sudjana dalam dasar-dasar proses belajar mengajar, dikutip oleh Mastur Faizi terdapat bermacam-macam metode dalam mengajar yaitu metode ceramah, tanya jawab, diskusi, resitasi, kerja kelompok, demostrasi, dan eksperimen, sosiodrama (*role playing*), *problem solving*, system regu (*team teaching*), latihan (*drill*), karya wisata (*field-trip*), survei masyarakat, dan metode simulasi. Untuk lebih jelasnya, berikut ini uraian gambaran umum dari jenis-jenis metode pembelajaran tersebut: ¹⁵

¹⁵ Mastur Faizi, Ragam Metode Mengajarkan Eksakta Pada Murid, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), hlm. 19-21

a. Metode Ceramah

Ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini tidak senantiasa jelek bila penggunaannya betul-betul disiapkan dengan baik didukung oleh alat dan media, serta memperhatikan batas-batas kemungkinan penggunaannya, metode ini sering digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran apabila menghadapi sejumlah siswa yang cukup banyak. Namun perlu diperhatikan juga bahan metode ini akan berhasil baik apabila didukung oleh metode-metode lain, misalnya metode tanya jawab, latihan, dan sebagainya. Dalam hal ini, guru harus benar-benar siap. Sebab, jika materi hanya disampaikan dengan ceramah dari awal sampai selesai, siswa akan bosan dan kurang berminat dalam mengikuti pelajaran, bahkan bisa-bisa siswa tidak mengerti apa yang dibicarakan oleh gurunya.

b. Metode Tanya Jawab

Tanya jawab merupakan metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic*. Oleh karena itu pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Guru bertanya dan siswa menjawab atau siswa bertanya dan guru yang menjawab. Dalam komunikasi ini, tampak adanya hubungan timbal balik secara langsung antara guru dengan siswa.

c. Metode Diskusi

Diskusi adalah tukar menukar informasi, pendapat, dan unsur-unsur pengalaman yang dilakukan secara teratur dengan maksud untuk mendapat pengertian yang sama tentang sesuatu atau mempersiapkan dan menyelesaikan keputusan bersama. Oleh karena itu, diskusi bukanlah debat, karena debat adalah perang mulut, beradu argumentasi, beradu paham, dan kemampuan persuasi untuk memenangkan pahamnya sendiri. Dalam diskusi, setiap orang diharapkan memberikan sumbangan, sehingga seluruh kelompok kembali dengan paham yang dibina Bersama.

d. Metode Resitasi (tugas)

Tugas tidak sama dengan pekerjaan rumah, tetapi jauh lebih luas dari itu. Tugas dapat dilaksanakan dirumah, perpustakaan, sekolahan, atau ditempat lainnya. Tugas ini dapat merangsang anak untuk aktif dalam belajar, baik secara individu maupun kelompok.

e. Metode Kerja Kelompok

Pada metode ini, siswa dalam satu kelas dipandang sebagai satu kesatuan (kelompok) sendiri atau dibagi atas kelompok-kelompok kecil (sub-sub kelompok).

f. Metode Demonstrasi dan Eksperimen

Demonstrasi dan eksperimen merupakan metode mengajar yang sangat efektif, karena dapat membawa siswa untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta yang benar. Demonstrasi yang dimaksud disini adalah suatu metode mengajar yang memperlihatkan proses terjadinya sesuatu.

g. Metode Sosiodrama

Pada dasarnya, sosiodrama adalah kegiatan mendramatisasikan tingkah laku dan hubungannya dengan masalah social.

h. Metode *Problem Solving*

Metode ini bukan sekedar metode mengajar, tetapi juga menjadi salah satu metode berfikir. Oeh karena itu saat melakukan solving, dapat menggunakan metode lainnya, mulai dari mencari data sampai dengan mennarik kesimpulan.

i. Metode sistem regu

Sistem regu merupakan metode mengajar dua orang guru satu lebih yang bekerjasama mengajar sebuah kelompok siswa, sehingga kelas diampu beberapa guru. Ada banyak macam sistem regu. Untuk satu regu, tidak harus melibatkan guru formal saja, tetapi dapat melibatkan orang-orang luar yang diaanggap perlu, sesuai dengan keahlian yang dibutuhkan.

j. Metode Latihan

Pada umumnya, metode Latihan digunakan untuk memperoleh suatu keterangan atau keterampilan dari materi yang telah dipelajari.

k. Metode karyawisata

Karya wisata disini berarti kunjungan diluar kelas, namun tidak mengambil tempat yang jauh dari sekolah dan tidak memerlukan waktu lama. Karyawisata yang membutuhkan waktu lama dantempat yang jauh disebut *studytour*.

l. Metode survei masyarakat

Pada dasarnya, survei berarti cara memperoleh informasi atau keterangan dari sejumlah unit tertentu dengan ajalan observasi dan komunikasi langsung. Saat ini, banyak sekali jenis survei yang bisa dilakukan, misalnya *social survey*, *community survey*, *school survey*, dan lain-lain. Masalah yang dipelajari dari survei ialah masalah-masalah dalam kehidupan social. Jadi, untuk mempelajari masalah-masalah sosial atau masalah yang terjadi pada masyarakat, dapat digunakan observasi dan wawancara

m. Metode simulasi

Simulasi berasal dari kata *simulation* berarti tiruan atau perbuatan yang pura-pura. Dengan demikian, simulasi dalam metode mengajar dimaksud sebagai cara untuk menjelaskan sesuatu (bahan pelajaran) melalui proses tingkah laku imitasi atau bermain peran mengenai sesuatu, seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya.

Jenis-jenis metode belajar tersebut hanyalah salah satu pendapat pakar, yang tidak menutuk kemungkinan lainnya metode-metode baru sesuai dengan kebutuhan dilapangan, dan sampai saat ini metode baru terus bermunculan untuk menjawab kebutuhan belajar para siswa yang semakin kompleks. Biasanya, Lembaga-lembaga belajar kerap mengreasikan suatu metode baru yang belum ada sebelumnya untuk memudahkan para siswa menangkap mata pelajaran tidak hanya pelajaran eksakta, tetapi semua pelajaran umum¹⁶.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi metode pembelajaran

Setelah mengetahui jenis-jenis metode pembelajaran seorang guru juga mesti mengetahui faktor-faktor yang bisa mempengaruhi pemilihan metode belajar. Seperti yang sudah dijelaskan bahwa tidak ada satupun metode dan yang dapat dikatakan cocok dan sempurna untuk semua mata pelajaran. Setiap metode memiliki nilai lebih sekaligus kekurangan. Tinggal bagaimana seorang guru mampu memaksimalkan penggunaan metode pembelajaran tersebut. Melalui beberapa langkah penyesuaian terhadap faktor-faktor eksternal, seperti kelas,

¹⁶ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajarkan Eksakta Pada Murid*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), h.26-31

fasilitas, materi pelajaran, tujuan pembelajaran, dan sebagainya. Faktor-faktor inilah yang ikut mempengaruhi pemilihan dan penggunaan metode mengajar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengetahui faktor-faktor tersebut agar benar-benar bisa memilih metode mengajar yang paling baik bagi siswanya.

Berikut ini beberapa faktor yang dipandang berpengaruh terhadap pemilihan metode mengajar.

a. Tujuan yang Hendak dicapai

Tujuan adalah target yang hendak dicapai dari setiap kegiatan belajar mengajar. Setiap guru hendaknya mengetahui dan memperhatikan tujuan pembelajaran agar kelas yang dibawakannya tidak berjalan kearah yang tidak menentu. Karakteristik tujuan yang hendak dicapai dalam masing-masing kelas sangat mempengaruhi penentuan metode, karena metode mengikuti tujuan, bukan sebaliknya.

b. Materi Pelajaran

Materi pelajaran adalah sejumlah materi yang hendak disampaikan oleh guru kepada siswa untuk dipelajari dan dikuasai. Materi pelajaran menjadi faktor penting pemilihan metode. Materi pelajaran eksakta dan non eksakta memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga menyebabkan penggunaan metode mengajar yang berbeda. Bahkan, kelompok materi pelajaran eksakta memiliki karakteristik yang berbeda antara satu dengan lainnya. Misalnya, fisika dan biologi memiliki karakteristik yang berbeda sekalipun sama-sama masuk kategori eksakta.

c. Siswa

Sebagai subjek belajar, siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda baik minat, bakat, keiasaan, motivasi, situasi dan latar belakang sosial, lingkungan keluarga, mapun harapan terhadap masa depannya. Contoh perbedaan siswa dari aspek psikologis adalah sifat pendiam, super aktif, tertutup, terbuka, periang, pemurung, bahkan ada yang menunjukkan perilaku-perilaku yang cukup sulit untuk dikenal. Semua perbedaan tersebut akan berpengaruh terhadap penentuan metode mengajar.

d. Situasi

Situasi kegiatan belajar mengajar merupakan setting lingkungan pembelajaran yang dinamis. Guru harus teliti melihat situasi. Oleh karena itu, pada waktu tertentu, guru mesti melakukan proses pembelajaran

diluar kelas atau di dalam terbuka ketika dirasa kelas sudah mencapai kejenuhan. Faktor situasi ini berlaku dimasing-masing kelas dalam tingkat yang berbeda, dan terus berubah seiring waktu. Adakalanya, guru memasuki kelas dengan situassi yang menyenangkan, adakalanya kelas menjadi tidak kondusif dan membutuhkan penyegaran. Metode belajar dikreasikan untuk menyiasati dan menjaga situasi agar tetap kondusif dan bergairah. Oleh karena itu, memilih metode belajar juga dipengaruhi oleh faktor situasi ini.

e. Fasilitas

Fasilitas dapat mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar. Oleh karena itu, ketiadaan fasilitas akan sangat mengganggu pemilihan metode belajar yang tepat. Misalnya, tidak adanya laboratorium untuk praktik, jelas kurang mendukung penggunaan metode eksperimen atau demonstrasi. Disinilah, guru dituntut untuk bisa menyiasati kesenjangan antara metode mengajar dengan daya dukung fasilitas dengan sarana dan prasarana yang tersedia. Fasilitas adalah salah satu faktor penentu apakah suatu metode cocok digunakan atau tidak.

f. Guru

Setiap orang memiliki kepribadian, *performance style*, kebiasaan, dan pengalaman mengajar yang berbeda-beda. Kompetensi mengajar biasanya dipengaruhi pula oleh latar belakang Pendidikan. Guru yang betatar belakang pendidikan keguruan, biasanya lebih terampil dalam memilih metode dan tepat dalam menerapkannya. Sedangkan, guru yang mempunyai latar belakang Pendidikan yang kurang relevan, sekalipun tepat dalam menentukan metode, namun sering mengalami hambatan dalam penerapannya. Meskipun hal itu juga tidak seratus persen terjadi. Maka dari itu untuk menjadi seorang guru, yang harus dipahami terlebih dahulu adalah pengetahuan tentang metode mengajar itu sendiri, kemudian bidang pelajaran yang akan disampaikan. Mengetahui metode saja tidak cukup, karena metode hanya alat untuk mengajar, bukan pelajaran itu sendiri. Mengetahui pelajaran saja juga tidak cukup jika pemilihan metode yang diinginkan tidak tepat, karena bisa-bisa pengetahuan itu tidak tertangkap dengan baik oleh siswa. Maka dari itu,

seorang guru dituntut menyesuaikan pemilihan metode ini dengan sikap, kemampuan, dan kompetensi diri terhadap metode yang akan digunakan.

Itulah beberapa faktor yang mempengaruhi metode pengajaran di dalam kelas. Beberapa diantaranya merupakan faktor eksternal (situasi dan fasilitas) dan beberapa yang lain merupakan faktor internal (guru, siswa, mata pelajaran, dan tujuan pembelajaran). Bagi guru, penting mengetahui hal tersebut demi terciptanya suasana belajar yang benar-benar efektif dan kondusif.¹⁷

B. Role Playing

1. Pengertian *Role Playing*

Role playing (bermain peran) adalah metode pembelajaran dimana siswa secara langsung menggambarkan suatu masalah, berfokus pada masalah yang berkaitan dengan hubungan interpersonal. Siswa diberi kesempatan untuk mendeskripsikan atau mengungkapkan peran yang sedang dimainkan, dan siswa lainnya bertugas mengamati permainan yang sedang berlangsung. Pada beberapa bagian, seperti ditengah, guru boleh menghentikan drama untuk memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapat dan kritiknya terhadap materi pembelajaran yang sedang dikerjakan.

Bermain peran dapat mengarah pada pengalaman belajar seperti kemampuan untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan menginterpretasikan peristiwa. Melalui permainan peran, siswa mencoba mengeksplorasi hubungan melalui demonstrasi dan diskusi, memungkinkan siswa mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan strategi pemecahan masalah secara bersama-sama.

Oleh sebab itu bermain peran mendorong siswa secara aktif berpartisipasi dalam memecahkan masalah. Proses pembelajaran *role playing* memudahkan siswa untuk memahami materi yang sulit untuk mereka perankan, siswa lebih termotivasi untuk belajar, dan akan meningkatkan perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran. Siswa yang fokus pada kegiatan mengajar secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi dalam kegiatan mengajar.¹⁸

¹⁷ Mastur Faizi, *Ragam Metode Mengajar Eksakta para Murid*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013), h.44

¹⁸ Sudjarwo, "Model Pembelajaran *Role Playing* Pada Mata Pelajaran PKn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar" *Jurnal*, 8.

Dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pembagian imajinasi dan penghayatan peserta didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan ini dilakukan peserta didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup baik manusia atau hewan, atau benda mati, atau dengan kata lain *role playing* merupakan suatu cara yang digunakan pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar yang berusaha mengajak peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memainkan suatu peran yang menuntut peserta didik agar menghayati dan memahami peran yang dimainkannya.

2. Tujuan penggunaan model *role playing*

Sama halnya dengan metode-metode pembelajaran yang lain, model *role playing* atau bermain peran, juga memiliki tujuan. Menurut Oemar Hamalik bahwa tujuan dari model *role playing* atau bermain peran sesuai dengan jenis belajar adalah:

- a. Belajar dengan berbuat, siswa melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya.
- b. Belajar melalui peniruan (imitasi), para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (actor) dan tingkah laku mereka.
- c. Belajar melalui balikan, para pengamat menanggapi perilaku para pemain/pemegang peran yang telah ditampilkan.
- d. Belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan

Berdasarkan uraian di atas, bahwa tujuan bermain peran (*role playing*) adalah strategi pembelajaran agar siswa dengan kebebasan sendiri dapat menggambarkan suatu kejadian. Melalui model pembelajaran *role playing*, diharapkan siswa dapat menstimulasi kemampuan untuk memahami perasaan sendiri dan perasaan orang lain sehingga akan lebih mudah menuangkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.¹⁹

3. Langkah-langkah *Role Playing*

Langkah-langkah pendidik dalam menggunakan metode *role playing*

- a. Pendidik Menyusun/menyampaikan scenario yang akan ditampilkan

¹⁹ Agus Yulianto, "Pengaruh Model *role playing* Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP" *Jurnal Studi Guru Pembelajaran* 3, no.1 (3 maret 2020): h. 97-102

- b. Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari scenario dalam waktu beberapa hari ini sebelum KBM
- c. Pendidik membentuk beberapa kelompok
- d. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
- e. Memanggil para peserta didik yang ditunjuk untuk melakukakn skenario yang sudah dipersiapkan.
- f. Masing-masing peserta didik di kelompoknya sambil mengamati skenario yang diperagakan.
- g. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan lembar kerja untuk membahas masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok menyampaikan kesimpulannya.
- h. Pendidik memberikan kesimpulan secara umum
- i. Evaluasi
- j. Penutup.²⁰

Dalam menyiapkan suatu situasi *role playing* di dalam kelas, pendidik mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Persiapan dan instruksi
 - 1) Situasi masalah yang dipilih harus menjadi drama yang menitikberatkan pada jenis peranan, masalah dan situasi familiar, serta pentingnya untuk peserta didik. Keseluruhan situasi harus dijelaskan, yang meliputi deskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan dan posisi-posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemeran khusus tidak didasarkan kepada individu nyata di dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pameran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.
 - 2) Sebelum pelaksanaan bermain peran, peserta didik mengikuti Latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua peserta didik, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai para pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan peserta didik, membantu mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Misalnya Latihan pantomime.

²⁰ Basyirudin Usman, "Metodologi Pembelajaran Agama Islam", (Jakarta: CiputatPers, 2002), h. 51

- 3) Pendidik memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta (pemeran) dipilih secara sukarela. Peserta didik diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Apabila peserta didik pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran.
 - 4) Pendidik memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan kepada audience.
- b. Tindakan dramatik dan diskusi
- 1) Para aktor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan audience berpartisipasi dalam penugasan awal pameran.
 - 2) *Role playing* (bermain peran) khusus berhenti apabila terdapat tingkahlaku tertentu yang menurut dihentikannya permainan.
 - 3) Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain peran. Masing-masing kelompok.
 - 4) Audience diberi kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksinya. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh pendidik dengan maksud berkembang langsung bagi hidup peserta didik.
- c. Evaluasi *Role Playing* (bermain peran)
- 1) Peserta didik memberikan keterangan baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain peran. Peserta didik diperkenankan memberikan komentar evaluasi tentang bermain peran yang telah dilaksanakan, misalnya tentang makna bermain peran bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran, dan cara-cara meningkatkan efektivitas bermain peran selanjutnya.
 - 2) Pendidik menilai efektivitas dan keberhasilan bermain peran. Dalam melakukan evaluasi ini, pendidik dapat menggunakan komentar evaluatif dari peserta didik, catatan-catatan yang dibuat oleh pendidik selama berlangsung bermain peran. Berdasarkan evaluasi tersebut selanjutnya pendidik dapat menentukan tingkat perkembangan pribadi, sosial dan akademik para peserta didiknya.

- 3) Pendidik membuat bermain peran yang telah dilaksanakan dan telah di nilai tersebut dalam sebuah jurnal sekolah (kalua ada), atau pada buku catatan pendidik. Hal ini penting untuk pelaksanaan bermain peran atau untuk berkaitan berman peran selanjutnya.²¹

4. Kelebihan dan Kekurangan *Role Playing*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing Ketika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Saiful Bahri meyakini bahwa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut:

- a. Kelebihan metode *role playing*
 - 1) Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
 - 2) Siswa bebas megambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
 - 3) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
 - 4) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
 - 5) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.
- b. Kekurangan
 - 1) Sebagai anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
 - 2) Banyak memakan waktu.
 - 3) Memerlukan tempat yang luas.
 - 4) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.²²

Role Playing menurut Mulyasa mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- a. Kelebihan dari *Role Playing*
 - 1) Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita

²¹ Oemar Hamalik, "*Proses Belajar Mengajar*", (Bandung: Bumi Aksara, 2006), h. 217

²² Syaiful Bahri, "*Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*", PT Rineka Cipta, Jakarta. 2000. h. 191

secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya.

Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.

- 2) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- 4) Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya
- 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

b. Kekurangan metode *role playing*

- 1) Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
- 2) Banyak memakan waktu.
- 3) Memerlukan tempat yang cukup luas.
- 4) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.²³

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka peneliti dapat disimpulkan bahwa metode *role playing* memiliki kelebihan yang sangat banyak setelah diterapkan dalam pembelajaran. Metode *role playing* ini dapat berguna sekali dalam meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran terpadu siswa. Sedangkan pada pelaksanaannya ada beberapa kelemahan yang dimiliki oleh metode pembelajaran *role playing*, maka guru harus dapat mengantisipasi agar kelemahan-kelemahan tersebut dapat diminimalisir untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

C. Pengertian Belajar

Belajar adalah usaha untuk memperoleh kecerdasan atau pengetahuan, berlatih, mengubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Pada

²³ E. Mulyasa, “*Kurikulum Yang Disempurnakan*” PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2006, h.43

dasarnya ada banyak ahli yang menyatakan pendapat mengenai pengertian belajar baik secara umum maupun secara khusus, antara lain:

1. Menurut Hilhard Bower

Pengertian belajar berkaitan dengan perubahan perilaku seseorang terhadap sesuatu situasi yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan.

2. Menurut Winke

Pengertian belajar adalah kegiatan mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi secara aktif dengan lingkungan untuk berubah pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap.

3. Menurut Cronbach

Pengertian belajar merupakan perubahan tingkah laku, hasil dari pengalaman, belajar cara terbaik untuk mengalami sesuatu adalah dengan menggunakan pancaindra.

4. Menurut James O. Whittaker

Pengertian belajar adalah proses dimana tingkah laku dihasilkan atau diubah pelatihan atau pengalaman.²⁴

D. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan perilaku yang relatif permanen, dari pengalaman masa lalu, atau pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam sebuah proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap.²⁵ Belajar adalah proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut di tampilkan dalam bentuk peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya fikir, dan kemampuan lain.²⁶

Definis lain dari hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa-siswi secara keseluruhann, yang diperoleh sebagai hasil dari pengalaman belajar berdasarkan apa yang telah dipelajari. Hasil belajar tersebut dapat berupa

²⁴ Rifqi Festiawan, "*Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*", 7-17P

²⁵ Teni Nurita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar", Media Elektronik, Trigonalmedia.com, 2014.

²⁶ Thursan Hakim, "*Pengertian Belajar*", Media Elektronik, Trigonalmedia.com, 2014

pengetahuan, sikap, keterampilan, kemampuan kognitif, emosi, dan pengalaman psikomotorik yang dihasilkan dari pengalaman, bukan hanya satu aspek saja. Hasil belajar juga dapat dikatakan sebagai tolak ukur untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

E. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

1. Hakikat PKn

Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar adalah sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran yang dalam pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia, dan suku bangsa yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Menurut UU sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²⁷

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan mengandung tujuan yang ingin dicapai dengan membentuk kemampuan individu mengembangkan dirinya, serta kemampuan-kemampuan itu berkembang sehingga bermanfaat untuk kepentingan hidupnya sebagai seorang individu, maupun sebagai warga negara dan warga masyarakat.

²⁷ Ina Magdalena, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN Bojong 3 Pinang" *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 420.

2. Tujuan Pembelajaran PKn

Tujuan pembelajaran PKn adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- a. Berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan media pengajaran yang meng-Indonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. PKn adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan oleh peneliti, hipotesis Tindakan dalam penelitian ini adalah bahwa penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN 1 Bilalang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Latar dan Karakteristik Penelitian

1. Latar Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Mei – Juni 2023 di SDN 1 Bilalang yang berlokasi di Jl. Deansi', Kec. Bilalang, Kab. Bolaang Mongondow Prov. Sulawesi Utara pada semester genap Tahun Pelajaran 2022/2023, dengan waktu penelitian selama 3 bulan, terhitung mulai bulan Maret sampai dengan Mei 2023.

2. Jenis Penelitian

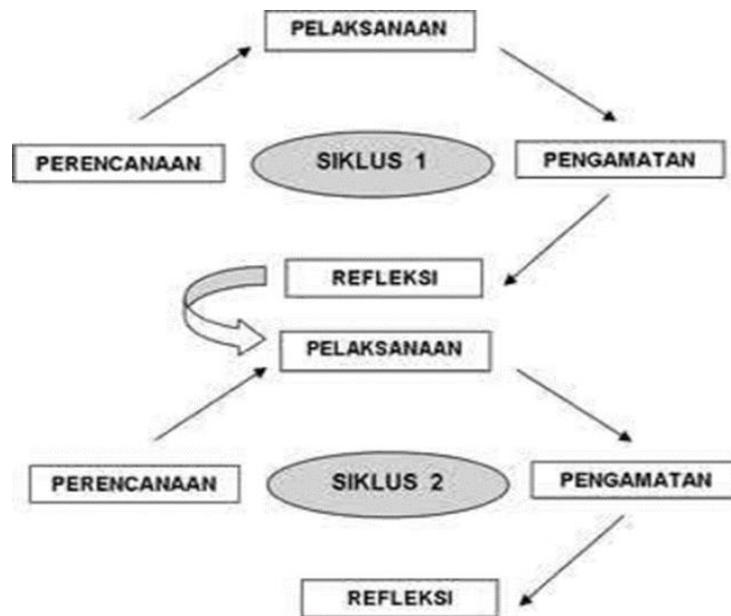
Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*), yaitu suatu *action research* yang dilakukan di dalam kelas. Kegiatan penelitian dalam konteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi guru, meningkatkan mutu dan hasil belajar, dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu dan hasil belajar. PTK merupakan kegiatan penelitian yang dapat dilakukan sendirian atau bersama-sama. PTK individual merupakan penelitian dimana seorang guru melakukan penelitian di kelasnya atau dikelas guru lain. Sedangkan PTK kolaboratif merupakan penelitian dimana beberapa guru melakukan penelitian secara sinergis dikelasnya dan anggota yang lain berkunjung ke kelas untuk mengamati kelas.²⁸

Penelitian Tindakan kelas yang dilakukan pada penelitian ini adalah desain yang menggunakan model *Kemmis* dan *Taggart*. Model penelitian ini terdiri dari empat tahapan, yaitu: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi atau Evaluasi.²⁹ Untuk lebih jelasnya berikut ini akan dikemukakan penelitian Tindakan kelas model *Kemmis dan Taggart* yang dikemukakan secara skematis seperti terlihat pada skema dibawah ini.

²⁸ Ani Widayati, "Penelitian Tindakan Kelas", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, No. 1 (Tahun 2008): 88-89.

²⁹ Atmini Dhoruri, "Penelitian Tindakan Kelas", *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2009.

Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Model *Kemmis dan Taggart*³⁰



Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, siklus I dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan dan sikap bekerja sama dalam bermain drama siswa setelah dilakukan tindakan dengan teknik *role playing*. Tindakan siklus II bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan keterampilan dan sikap bekerja sama siswa dalam bermain drama setelah proses perbaikan dan pelaksanaan belajar mengajar yang didasarkan pada refleksi hasil siklus I.

B. Desain Tindakan

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti perlu melakukan berbagai persiapan sehingga semua komponen yang direncanakan dapat dikelola dengan baik.

1. Pra Tindakan

Kegiatan pratindakan merupakan kegiatan pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti. Bagian ini lebih mengarahkan peneliti untuk menjelaskan apa yang akan dilakukan pada pra-tindakan sebelum dilaksanakan penelitian.

³⁰ Maliasih, Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA, *Jurnal Profesi Keguruan*, No. 2, (2017): 223.

- a) Permohonan izin untuk melaksanakan penelitian kepada guru PKn kelas IV SDN 1 Bilalang.
- b) Wawancara kepada guru PKn kelas IV SDN 1 Bilalang. Wawancara dilakukan dengan maksud memperoleh informasi berkenaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan.
- c) Mengidentifikasi dan menemukan akar permasalahan yang dialami oleh siswa kelas IV SDN 1 Bilalang.
- d) Menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi.
- e) Mengkaji standar kompetensi, kompetensi dasar, dan materi pokoknya
- f) Menyusun instrument pembelajaran
- g) Menyusun instrument pengumpulan data (instrument penilaian, angket, lembar observasi)
- h) Mempersiapkan media yang diperlukan dalam mendukung pembelajaran di kelas.

Siklus I

Kegiatan pelaksanaan penelitian tindakan pada siklus ini dilakukan empat tahap, yaitu tahap perencanaan, Tindakan, observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan Tindakan

Peneliti terlebih dahulu merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan antara lain Sebagian berikut:

- a) Peneliti terlebih dahulu merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan antara lain Sebagian berikut:
- b) Membuat perangkat pembelajaran yang berupa silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan pada saat melakukan penelitian.
- c) Mempersiapkan materi yang akan diajarkan.
- d) Membuat instrument pengumpulan data, yaitu
 - Membuat lembar observasi untuk mengetahui perkembangan *role playing* siswa di dalam kelompok menggunakan metode *role playing* (bermain peran)
 - Membuat kuesioner untuk mengukur sikap siswa dalam bermain peran.

2. Pelaksanaan Observasi

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini adalah dengan melaksanakan perencanaan yang telah dibuat, yakni dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilaksanakan untuk mengamati keterampilan bermain drama, aktivitas dan perilaku (sikap) siswa. Kegiatan yang dilaksanakan adalah:

- a) Mengkondisikan kelas dalam suasana belajar
- b) Menyampaikan standar kompetensi, kompetensi dasar, indicator, tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- c) Menyampaikan apersepsi untuk memotivasi siswa agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.
- d) Peneliti menyampaikan materi secara singkat.
- e) Siswa dibagi dalam kelompok, setiap kelompok beranggotakan 4 orang.
- f) Memberi penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan.
- g) Melaksanakan pembelajaran siklus I dengan metode *role playing* (bermain peran) sesuai RPP yang telah dibuat.
- h) Siswa dan peneliti bersama-sama menarik kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan bersama-sama. Melakukan refleksi Bersama siswa.
- i) Pengamatan dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan lembar observasi yang disiapkan.

Hal yang diamati adalah aktivitas dalam kelompok

3. Refleksi

Refleksi dilakukan pada setiap akhir pertemuan pembelajaran. Hasil refleksi digunakan untuk membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya berdasarkan daftar permasalahan tersebut, dalam rangka perbaikan untuk mencapai indicator yang ditetapkan. Kegiatan yang dilaksanakan adalah:

- 1) Merefleksikan apa yang telah dilakukan pada siklus I baik pertemuan 1 dan 2
- 2) Mencatat hal-hal yang telah dan belum tercapai pada siklus I, baik pertemuan 1 dan 2, kendala dan hambatan yang ditemukan, kondisi siswa sebelum dan setelah siklus I.

- 3) Membandingkan hasil evaluasi siswa dan hasil observasi.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II sama seperti siklus I. Hasil yang diperoleh pada siklus I digunakan sebagai refleksi untuk menindak lanjuti pelaksanaan pada siklus II dengan upaya untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I.

- 1) Perencanaan Tindakan

Kegiatan pada siklus II meliputi:

- a) Identifikasi masalah dan merumuskan masalah berdasarkan hasil refleksi pada siklus I
- b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- c) Menyusun instrument penelitian yang sesuai dengan metode *role playing*

- 2) Pelaksanaan Observasi

Peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama dan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang dilakukan siswa di kelas. Kegiatan yang dilaksanakan adalah:

- a) Mengkondisikan kelas dalam suasana belajar
- b) Menyampaikan standar kompetensi, kompetensi dasar, indicator, tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- c) Menyampaikan apersepsi untuk memotivasi siswa
- d) Peneliti menyampaikan materi secara singkat.
- e) Siswa dibagi dalam kelompok
- f) Melaksanakan pemantasan drama dengan metode *role playing* (bermain peran) sesuai RPP yang telah dibuat sebelumnya.
- g) Siswa dan peneliti bersama-sama menarik kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan bersama-sama.
- h) Mengadakan evaluasi pembelajaran siklus II

Pengamatan dilakukan bersama dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan lembar observasi yang disiapkan. Hal yang diamati adalah aktivitas siswa dalam kelompok.

- 3) Refleksi

Pada siklus ini di evaluasi mengenai tindakan-tindakan yang sudah dilakukan. Hal-hal yang dicatat adalah seberapa besar perubahan atau peningkatan keterampilan dan perubahan sikap bekerja sama siswa dalam bermain drama menggunakan metode *role playing*. Kegiatan pada refleksi siklus II meliputi:

- a) Merefleksi apa yang telah dilakukan pada siklus II (pertemuan 1 dan 2).
- b) Mencatat hal-hal yang telah dan belum dicapai pada siklus 2 pertemuan 1 dan 2, kendala dan hambatan yang ditemukan, kondisi siswa sebelum dan setelah siklus.
- c) Membandingkan hasil evaluasi siswa dan hasil observasi pada siklus 1 dan 2.
- d) Memutuskan apakah penelitian pada siklus I dan 2 sudah berhasil atau belum.
- e) Jika indicator sudah tercapai, penelitian dapat dikatan berhasil dan jika belum tercapai maka penelitian ini belum berhasil.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas, penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas IV dengan jumlah 16 peserta didik yaitu laki-laki terdiri dari 8 siswa dan perempuan ada 8 siswi.

D. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas IV, kemudian berperan sebagai pengamat (Observer) yang bertugas mengumpulkan data proses pembelajaran.

2. Sumber Data

a. Data Primer

Data yang dikumpulkan berasal dari Guru kelas IV, dan peserta didik di kelas IV SDN 1 Bilalang.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapat peneliti dari sumber-sumber yang sudah ada. Adapun dalam penelitian ini data sekunder yang

peneliti ambil yaitu dari dokumen-dokumen penting yang penulis peroleh dari SDN 1 Bilalang guna melengkapi data primer yang penulis peroleh sebelumnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Tes dapat berupa serentetan pertanyaan atau lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian. Tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa mulai dari kondisi awal ke siklus I sehingga ke siklus II. Tes ini akan digunakan untuk mengetahui tingkat pencapaian tingkat pemahaman siswa terhadap materi.

Ada dua macam tes yang diberikan kepada siswa yaitu:

- a. Pre-test dilakukan sebelum melaksanakan tindakan atau setelah mempelajari materi dengan menggunakan *role playing*.
- b. Post-test dilaksanakan setelah siswa diberikan tindakan atau setelah mempelajari materi dengan menggunakan *role playing*

2. Observasi

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pengajaran yang dilakukan dari awal tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan dengan rencana yang telah disusun dan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki.

3. Wawancara

Secara umum yang dimaksud dengan wawancara adalah cara penghimpunan bahan-bahan keterangan yang akan dilakukan dengan melakukan jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka (*face to face*), dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan. Pada penelitian ini wawancara ditunjukkan kepada guru kelas dan siswa bertujuan untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa pada materi pelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.

Dalam hal ini peneliti menggunakan wawancara semi-terstruktur, dikarenakan agar proses wawancara yang berlangsung tidak terpaku ke teks daftar list pertanyaan-pertanyaan yang sudah di buat. Dengan wawancara semi-

terstruktur juga, peneliti berharap lebih mudah dalam melakukan pendekatan kepada narasumber.

4. Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi untuk memberikan gambaran secara konkret mengenai aktivitas siswa dan guru pada saat pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh. Pada penelitian ini, dokumentasi berupa dokumen nilai awal siswa yang diperoleh dari guru kelas IV dan dokumentasi yang dilakukan dengan cara mengambil foto siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung serta mengumpulkan hasil tes yang telah dikerjakan siswa.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis tersebut untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya. Pendekatan kuantitatif, dimana semua informasi atau data diwujudkan dalam bentuk angka, analisisnya berdasarkan angka tersebut dengan analisis statistik. Pada akhir setiap siklus I dan II dihitung nilai rata-ratanya. Kemudian di deskripsikan hasil tes siswa tersebut. Jika hasil tes siswa mengalami kenaikan sesuai standar nilai yang telah ditentukan, maka diasumsikan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam materi usaha pelestarian lingkungan.

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi keragaman kesenian daerah di Indonesia pada siswa kelas IV SDN 1 Bilalang, dengan menggunakan metode *role playing* perlu dicapai peningkatan total pencapaian sebelumnya menjadi skor minimal 75. Hasil belajar siswa meningkat pada pembelajaran ketika mencapai skor 75. Pada saat yang sama dari waktu ke waktu terjadi peningkatan hasil belajar secara klasikal dengan nilai 75% siswa mendapat nilai 75.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Tentang Seting Lokasi Penelitian

1. Sejarah SDN 1 Bilalang

SDN 1 Bilalang terletak di desa bilalang III induk jalan dayansi' kecamatan bilalang kabupaten Bolaang Mongondow. SDN Bilalang berdiri pada tahun 1950 dan mulai beroperasi pada tahun 1951. Dahulunya di desa Bilalang bersatu terdapat 2 Sekolah yaitu, SDN Bilalang dan SD Cokro Bilalang. Tahun 1973 SD Cokro Bilalang di Negerikan menjadi SDN 1 Bilalang dan SDN 2 Bilalang. Tanah sekolah tersebut adalah milik dari masyarakat kemudian dihibahkan kepada pemerintah.

Pada tahun 1964 SDN 1 Bilalang mendirikan taman pengajian disekolah. Dan tahun 1996 SDN 1 mendirikan Sanggar Budaya Daerah Bolaang Mongondow dengan nama "Sanggar Melatih". SDN 1 Bilalang populer dari tingkat kecamatan sampai dengan tingkat provinsi bahkan tingkat nasional, ada beberapa seni tari Budaya Bolaang Mongondow seperti:

- Tari Kabelan (Tari penjemput tamu agung)
- Tari Tuitan (Pengawal istana raja)
- Tari Dana-dana (Tari penjemput tamu)
- Sajak daerah (salamat/pantun daerah)

Tabel 4.1 daftar kepala sekolah SDN 1 Bilalang

No	Nama Kepala Sekolah	Dari Tahun - Tahun
1	Lolombulan	1951
2	Paleo Mokoginta	
3	Awado Mokoginta	
4	Mulyono	
5	Pilis Laoh	
6	Ade Mokoginta	
7	A.S Pobela	
8	Rizal Mokobela, A.ma.Pd	2008-2019
9	Erlita H. Mokoginta, S. Pd	2019-sampai dgn skrg

1. Profil SDN 1 Bilalang

1. Nama Sekolah : SDN 1 Bilalang
Alamat Sekolah : Bilalang III Induk
Desa : Bilalang
Kecamatan : Bilalang
2. NIS / NPSN : 01170-102001
3. Jenjang Akreditasi : A
4. Tahun Pendirian :1950
5. Tahun Beroperasi :1951
6. Kepemilikan : Pemerintah
7. Status Bangunan : Semi Permanen

2. Visi Misi SDN 1 Bilalang

a. Visi Sekolah

Terwujudnya Pendidikan Berkualitas, Unggul, Cerdas, Beriman dan Bertaqwa Serta Berbudi Pekerti Yang Luhur.

b. Misi Sekolah

- 1) Meningkatkan Ketaqwaan Kepada Tuhan Yang Maha Esa
- 2) Mengintegrasikan Pendidik Budi Pekerti Ke Semua Mata Pelajaran
- 3) Meningkatkan Kopetensi Guru, agar lebih Profesional dalam Melaksanakan Tugas
- 4) Mengalir Kerjasama yang Harmonis Antara Warga Sekolah dan Lingkungan
- 5) Mewujudkan Lulusan yang Cerdas agar Mampu Bersaing Baik di Tingkat Lokal Maupun Regional
- 6) Melaksanakan Kegiatan Ekstra Kurikuler Sesuai Bakat, Minat dan Kemampuan Anak

c. Tujuan Sekolah

- 1) Meningkatkan Pengalaman Agama bagi Seluruh Warga Sekolah
- 2) Melayani Pendidikan yang Berkualitas bagi Siswa dalam Rangka Mencerdaskan Kehidupan Bangsa

3. Keadaan Guru dan Siswa di SDN 1 Bilalang

a. Keadaan Guru

Guru ialah seseorang yang bertanggung jawab atas perkembangan peserta didiknya baik rohani maupun jasmani, baik dalam sekolah ataupun luar sekolah dan senantiasa menjadikan dirinya sebagai panutan yang baik untuk peserta didik. Pendidik mengemban tugas yang sangat tinggi yaitu tidak hanya sekedar memberi materi dalam pengajaran kelas melainkan lebih dari itu. Adanya pengarahan, bimbingan, pimpinan, tuntutan, dan ajaran terhadap sesuatu kebaikan yang bertujuan kepada moralitas.

Adapun Guru yang terdapat di SDN 1 Bilalang berjumlah 13 orang, untuk guru laki 2 orang, dan guru perempuan ada 11 orang. Secara lengkap dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4.2 Keadaan Guru di SDN 1 Bilalang

No.	Nama Guru	Jabatan	Pendidikan	Ket
1	Erlita H. Mokoginta, S. Pd	Kepalah Sekolah	S1	Aktif
2	Hadima Sani, S. Pd	Guru Kelas	S1	Aktif
3	Rianto Manangin	Guru Olahraga	SGO	Aktif
4	Tende Mokodongan, S. Pd	Guru Kelas	S1	Aktif
5	Jami Pobela, S. Pd	Guru Kelas	S1	Aktif
6	Lisma Mokoagow	Guru Mulok	SPG	Aktif
7	Rusmi Manangin, S. Pd	Guru Kelas	S1	Aktif
8	Hajjah Mokoginta, S. Pd	Guru Kelas	S1	Aktif
9	Karmila Mokoginta, S. Pd	Guru Kelas	S1	Aktif
10	Rinita Mokoginta, S. Pd, M. Pd	Guru Kelas	S2	Aktif
11	Winarsi Mokoagow, S. Pd	Guru SBK	S1	Aktif
12	Nini Gantu, S. Pd	Guru SBK	S1	Aktif
13	Mega Mokoagow	Guru Bahasa Inggris	SMA	Aktif

b. Keadaan Siswa

Siswa merupakan komponen yang ada didalam sebuah sekolah. Siswa juga sebagai subjek yang sangat mendukung terlaksananya program-program sekolah

serta kegiatan belajar dan mengajar. Siswa di SDN 1 Bilalang berjumlah 116 orang, selengkapnya dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4.3 Daftar Siswa SDN 1 Bilalang

No	Kelas	Jumlah Siswa	Ket
1	1	26	Aktif
2	2	22	Aktif
3	3	22	Aktif
4	4	16	Aktif
5	5	15	Aktif
6	6	16	Aktif

4. Sarana dan Prasarana SDN 1 Bilalang

Sarana dan prasarana merupakan salah satu komponen yang ikut menentukan keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran yang ditunjang dengan sarana dan prasarana yang memadai lengkap, maka proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar.

Hambatan dapat diatasi sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Dan sarana prasarana yang baik diharapkan dapat menciptakan sekolah yang bersih, rapi, indah, sehingga menciptakan kondisi yang menyenangkan baik bagi guru maupun murid untuk berada di sekolah. Disamping itu juga diharapkan tersedianya alat-alat atau fasilitas belajar yang memadai secara kuantitatif, kualitatif dan relevan dengan kebutuhan serta dapat dimanfaatkan secara optimal untuk kepentingan proses Pendidikan dan pengajaran, baik oleh guru sebagai pengajar maupun murid sebagai pelajar.

Dan sekolah yang sudah berkembang sejak tahun ini mengembagkan berbagai sarana dan layanan untuk siswa. Untuk lebih jelas sarana dan prasarana yang dimiliki SDN 1 Bilalang dapat dilihat pada table dibawah ini:

TABEL 4.4
DATA SARANA DAN PRASARANA
SDN 1 Bilalang

No	Nama Barang/Ruang	Jumlah Ruang	Ket
1	Ruang Kantor	1	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Bangku Siswa	116	Baik
4	Meja Siswa	116	Baik

5	Kursi Guru	13	Baik
6	Meja Guru	13	Baik
7	Laptop	4	Baik
8	Printer	2	Baik
9	Lemari Buku	6	Baik
10	Rak Buku	6	Baik
11	Alat Peraga Pembelajaran	5 Dos	Baik
12	Alat Penunjang Olahraga	1 Set	Baik
13	Perpustakaan	1	Baik

B. Hasil Temuan Penelitian

Penelitian diawali dengan kegiatan observasi peneliti pada siswa kelas IV SDN 1 Bilalang pada proses pembelajaran PKn. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa dan guru saat proses pembelajaran PKn dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi Keragaman Kesenian Daerah di Indonesia. Hasil observasi terhadap kondisi awal pembelajaran menjadi acuan perencanaan tindakan. Berikut tabel kegiatan observasi sebelum pelaksanaan tindakan:

Tabel 4.5 Kegiatan Pengamatan Kondisi Awal atau Sebelum Tindakan

No	Waktu	Kegiatan
1	08 Mei 2023	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan observasi kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN 1 Bilalang Melakukan wawancara terhadap guru tentang hasil belajar PKn siswa kelas IV
2	08 Mei 2023	Menjelaskan tentang rencana penelitian menggunakan Metode <i>Role Playing</i> pada guru kelas IV
3	08 Mei 2023	Meminta dokumen hasil belajar berupa nilai harian PKn siswa dari wali kelas IV

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap guru kelas IV SDN 1 Bilalang pada waktu pelaksanaan pembelajaran PKn, metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode ceramah, yaitu guru menjelaskan materi di depan kelas, siswa menghafalkan materi dan berdiskusi kemudian mengerjakan soal. Hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN 1 Bilalang menunjukkan bahwa siswa terlihat kurang aktif selama proses belajar mengajar dan kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

Selain melakukan observasi, peneliti juga mewawancarai para guru. Guru kelas IV menyatakan bahwa materi pembelajaran PKn yang tersedia saat ini cukup banyak, namun komitmen waktunya terkadang tidak mencukupi. Untuk mengisi kekurangan waktu, guru menggunakan metode ceramah dan manajemen bertumpuk agar pembelajaran PKn sesuai dengan tujuan pencapaian siswa. Sambil belajar, siswa juga menangkap pokok dari studi mereka dan mengevaluasinya secara mandiri.

Hal ini membuat siswa bosan selama pembelajaran PKn ketika siswa tidak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Apalagi pada mata pelajaran kewarganegaraan cenderung rendah dibandingkan nilai mata pelajaran IPS dan IPA dibandingkan nilai mata pelajaran PKn. Guru menyatakan bahwa ketuntasan hasil belajar PKn siswa tidak memberikan kontribusi terhadap pencapaian KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Hasil survei guru menunjukkan adanya permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran PKn. Permasalahan yang dihadapi terkait dengan banyaknya materi dan kurang tepat sasaran pembelajaran PKn serta metode pembelajaran yang kurang menarik, kaena siswa terlihat tidak termotivasi. Guru mencoba memperbaiki materi dengan memadatkanya. Namun, siswa masih terlihat bosan saat mengikuti pembelajara PKn.

Selain wawancara dengan guru, peneliti juga mensurvei siswa. Wawancara dengan siswa diberikan pilihan jawaban “suka” dan “tidak suka” untuk memudahkan hasil analisis tanggapan siswa terhadap mata pelajaran PKn.

Tabel 4.6 Hasil Wawancara Siswa

NO	NAMA SISWA	PERTANYAAN	JAWABAN YA/TIDAK
1		1. Apakah suka dengan pembelajaran PKn?	TIDAK

	Isman Longkun	2. Apakah saat pembelajaran guru sering membantu?	YA
		3. Apakah saat diberikan tugas oleh guru, ibu sering membantu mengerjakan?	YA
2	Marhan Alfarabi Mokoginta	1. Apakah suka dengan pembelajaran PKn?	YA
		2. Apakah saat pembelajaran guru sering membantu?	TIDAK
		3. Apakah saat diberikan tugas oleh guru, ibu sering membantu mengerjakan?	YA
3	Mohammad Alfhaqy Pobela	1. Apakah suka dengan pembelajaran PKn?	TIDAK
		2. Apakah saat pembelajaran guru sering membantu?	YA
		3. Apakah saat diberikan tugas oleh guru, ibu sering membantu mengerjakan?	YA

4	Moh. Anugra Pobela	1. Apakah suka dengan pembelajaran PKn?	YA
		2. Apakah saat pembelajaran guru sering membantu?	YA
		3. Apakah saat diberikan tugas oleh guru, ibu sering membantu mengerjakan?	TIDAK
5	Muhammad Abizar Manangin	1. Apakah suka dengan pembelajaran PKn?	YA
		2. Apakah saat pembelajaran guru sering membantu?	YA
		3. Apakah saat diberikan tugas oleh guru, ibu sering membantu mengerjakan?	TIDAK
6	Faiz Fauzan Mustofa	1. Apakah suka dengan pembelajaran PKn?	TIDAK
		2. Apakah saat pembelajaran guru sering membantu?	TIDAK
		3. Apakah saat diberikan tugas oleh guru, ibu sering membantu mengerjakan?	YA

7	Rafi Bangol	1. Apakah suka dengan pembelajaran PKn?	TIDAK
		2. Apakah saat pembelajaran guru sering membantu?	YA
		3. Apakah saat diberikan tugas oleh guru, ibu sering membantu mengerjakan?	YA
8	Al-Fajar Daeng Mulia	1. Apakah suka dengan pembelajaran PKn?	TIDAK
		2. Apakah saat pembelajaran guru sering membantu?	YA
		3. Apakah saat diberikan tugas oleh guru, ibu sering membantu mengerjakan?	YA
9	Al-Fajri Daeng Mulia	1. Apakah suka dengan pembelajaran PKn?	YA
		2. Apakah saat pembelajaran guru sering membantu?	TIDAK
		3. Apakah saat diberikan tugas oleh guru, ibu sering membantu mengerjakan?	YA

10	Arsy Putri Pobela	1. Apakah suka dengan pembelajaran PKn?	TIDAK
		2. Apakah saat pembelajaran guru sering membantu?	YA
		3. Apakah saat diberikan tugas oleh guru, ibu sering membantu mengerjakan?	YA
11	Cahaya Karim	1. Apakah suka dengan pembelajaran PKn?	TIDAK
		2. Apakah saat pembelajaran guru sering membantu?	YA
		3. Apakah saat diberikan tugas oleh guru, ibu sering membantu mengerjakan?	YA
12	Fitri Muabay	1. Apakah suka dengan pembelajaran PKn?	TIDAK
		2. Apakah saat pembelajaran guru sering membantu?	YA

		3. Apakah saat diberikan tugas oleh guru, ibu sering membantu mengerjakan?	YA
13	Nisa Lakeisya Mokoginta	1. Apakah suka dengan pembelajaran PKn?	YA
		2. Apakah saat pembelajaran guru sering membantu?	TIDAK
		3. Apakah saat diberikan tugas oleh guru, ibu sering membantu mengerjakan?	YA
14	Novania Azzahra Gantu	1. Apakah suka dengan pembelajaran PKn?	TIDAK
		2. Apakah saat pembelajaran guru sering membantu?	YA
		3. Apakah saat diberikan tugas oleh guru, ibu sering membantu mengerjakan?	YA
15		1. Apakah suka dengan pembelajaran PKn?	YA

	Risfa Fitri Mokodompit	2. Apakah saat pembelajaran guru sering membantu?	YA
		3. Apakah saat diberikan tugas oleh guru, ibu sering membantu mengerjakan?	YA
16	Queenza Aqila Manangin	1. Apakah suka dengan pembelajaran PKn?	TIDAK
		2. Apakah saat pembelajaran guru sering membantu?	TIDAK
		3. Apakah saat diberikan tugas oleh guru, ibu sering membantu mengerjakan?	TIDAK

Gambar 4.1 Hasil Wawancara Siswa



Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa, peneliti mendapatkan hasil bahwa hanya 5 siswa yang suka dengan pembelajaran PKn,

sedangkan 11 siswa tidak menyukai pembelajaran PKn. Hal ini disebabkan karena pada mata pelajaran PKn yang diberikan oleh guru kelas banyak bersifat hafalan.

Selain mensurvei siswa, peneliti juga memantau pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru selalu membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa. Guru menyampaikan materi dengan meminta siswa membaca buku pedoman siswa tematik. Guru menggunakan metode pembelajaran dalam ceramah tanya jawab dan diskusi, sehingga guru jarang menggunakan lingkungan belajar untuk menjelaskan materi. Guru biasanya menggunakan bahasa Manado dalam menjelaskan materi. Saat membagikan materi, guru lebih banyak duduk daripada berdiri di depan kelas, sehingga banyak siswa yang kurang memperhatikan proses pembelajaran sehingga tidak bermanfaat. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, guru meminta siswa mempelajari soal-soal yang ada pada buku pedoman siswa. Di akhir pembelajaran, guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan pekerjaan rumah.

Berdasarkan dokumentasi nilai dasar dan survei siswa kelas IV terhadap hasil belajar PKn siswa, guru menyatakan bahwa sebagian besar siswa kelas IV belum memenuhi KKM, atau 66,66% siswa tidak mencapai KKM nilai 75. Untuk mengetahui hasil belajar PKn, Peneliti menanyakan hasil ulangan harian PKn siswa. Berikut adalah tabel hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan.

Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa pada Kondisi Awal

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Isman Longkun	35	Belum Tuntas
2	Marhan Alfarabi Mokoginta	75	Tuntas
3	Mohammad Alfhaqy Pobela	55	Belum Tuntas
4	Moh. Anugra Pobela	70	Belum Tuntas
5	Muhammad Abizar Manangin	75	Tuntas
6	Faiz Fauzan Mustofa	65	Belum Tuntas
7	Rafi Bangol	80	Tuntas
8	Al-Fajar Daeng Mulia	60	Belum Tuntas
9	Al-Fajri Daeng Mulia	65	Belum Tuntas
10	Arsy Putri Pobela	75	Tuntas

11	Cahaya Karim	65	Belum Tuntas
12	Fitri Muabay	65	Belum Tuntas
13	Nisa Lakeisy Mokoginta	80	Tuntas
14	Novania Azzahra Gantu	55	Belum Tuntas
15	Risfa Fitri Mokodompit	45	Belum Tuntas
16	Queenza Aqila Manangin	80	Tuntas
KKM		75	
RATA-RATA		65,27 %	

Tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Rata-rata siswa hanya 65,27%. Selain itu, dari 16 siswa banyak yang tidak mencapai KKM, hanya 6 siswa yang sudah memenuhi KKM, sedangkan 10 siswa lainnya masih belum mencapai KKM.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKn khususnya materi keragaman kesenian daerah di Indonesia dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* (bermain peran). Penelitian tindakan kelas ini berlangsung selama dua siklus. Pelaksanaan kegiatan Siklus I dan Siklus II diuraikan dibawah ini.

Prasiklus

Sebelum melaksanakan pelajaran peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan. Peneliti menyusun rencana perbaikan pembelajaran 1 (RPP) tentang materi keragaman kesenian daerah di Indonesia selain menyusun RPP, peneliti membuat lembar kegiatan siswa (LKS) yang disajikan dalam media berupa amplop berwarna untuk mendorong siswa agar lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Peneliti juga membuat lembar observasi sebagai pedoman untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* (bermain peran). Peneliti juga membuat lembar observasi sebagai pedoman untuk mengamati hasil belajar dengan menggunakan metode *role playing*. Peneliti juga menyiapkan kamera yang mendokumentasikan kegiatan siswa selama proses pembelajaran.

1. Siklus 1

Peneliti melakukan prosedur sesuai dengan RPP yang telah disusun oleh peneliti, yang sebelumnya berkonsultasi dengan guru kelas yang bersangkutan. Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi partisipatif, yaitu mendampingi siswa saat belajar dan membantu guru dalam membagikan lembar kerja dan media. Pada tahap pertama, kegiatan pembelajaran dilakukan dalam dua sesi. Adapun gambaran pelaksanaan dan observasi pembelajaran PKn dengan metode *role playing* pada siklus I adalah sebagai berikut:

Pertemuan I

Waktu : 08 Mei 2023
 Tempat : Kelas IV SDN 1 Bilalang
 Jumlah Siswa : 16 siswa
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan I siklus I terdiri dari tiga tahap kegiatan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, peneliti membuka pelajaran dengan salam dan mengajak siswa untuk berdoa. Setelah itu, peneliti mengecek kehadiran siswa dan memberikan pertanyaan kepada siswa “coba sebutkan tarian daerah yang ada di Indonesia!

Pada kegiatan inti, peneliti menuliskan judul topik di papan tulis, yaitu “Indahnya Keragaman di Negeriku”. Secara umum peneliti terlebih dahulu menjelaskan materi dan konsep pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Peneliti kemudian membagi kelas menjadi beberapa kelompok diskusi dan memilih peran siswa. Siswa bekerja dalam kelompok dan mendiskusikan pertanyaan.

Peneliti mengingatkan siswa bahwa dalam kerja kelompok hendaknya mengemukakan pendapatnya untuk menyelesaikan masalah, mendengarkan pendapat anggota kelompoknya, tidak berbicara kasar, dan siswa berhak bertanya kepada kelompoknya jika mengalami kesulitan memahami materi, dan selalu menyelesaikan tugas yang diberikan kepada kelompok. Namun kenyataannya, ada kelompok- kelompok yang setiap anggotanya mengerjakan LKS-nya sendiri-sendiri dan dicocokkan beberapa be

Saat semua kelompok mengerjakan soal, peneliti mengarahkan siswa untuk mendiskusikan pertanyaan yang mereka ajukan. Tujuannya adalah untuk

memperdalam pemahaman siswa tentang mata pelajaran melalui kegiatan *role playing* (bermain peran).

Setelah diskusi berakhir, peneliti meminta beberapa siswa untuk memerankan peran yang dibuat oleh peneliti. Tujuannya adalah untuk memberikan contoh *role playing* yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Berikut ini adalah salah satu dialog saat memainkan peran.

- Dinda : Teman-teman apasih suku bangsa Indonesia?
 Risma : Bhinneka Tunggal ika
 Nanda : Berbeda-beda tetapi tetap satu
 Dinda : oh.... Gitu yah teman-teman
 Risma : Penduduk Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa
 Nanda : Tetapi semua keragaman dapat hidup rukun berdampigan
 Dinda : Terus bangsa Indonesia terdiri atas berapa suku ya?
 Risma : 1.331 suku
 Dinda : oh... gitu yah teman-teman
 Risma : Nah ... sekarang udah pahamkan?
 Dinda : iya berkat kalian berdua terima kasih ya teman-teman
 Risma dan Nanda : Sama-sama Dinda

Gambar 4.2 Dialog Memainkan Peran



Setelah siswa melakukan peran, suasana belajar menjadi lebih bersemangat, setelah itu peneliti membimbing siswa untuk menarik kesimpulan dari tugas

pembelajaran yang telah diselesaikan. Peneliti mengakhiri pertemuan dengan doa dan salam penutup.

Pertemuan Kedua

Waktu : 09 Mei 2023
Tempat : Kelas IV SDN 1 Bilalang
Jumlah siswa : Siswa
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

Kegiatan pertemuan kedua juga meliputi kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan pertama, peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam. Selain itu, peneliti meminta siswa untuk berdoa dan kemudian memeriksa kehadiran siswa. Peneliti juga memberikan apersepsi kepada siswa untuk mengingatkan kembali topik yang sedang dipelajari, yaitu tentang Indahya Keragaman di Negeriku. Persepsi yang dilakukan peneliti dengan memberikan pertanyaan “masih ingat pelajaran kemarin?”, lalu siswa menjawab secara bersamaan “masih ibu guru”.

Gambar 4.3 Pertemuan Kedua



Kemudian peneliti membenarkan jawaban siswa dengan melanjutkan materi indahya keragaman di negeriku. Saat peneliti memberikan penjelasan, masih banyak siswa yang kurang memperhatikan. Jadi peneliti memberikan pancingan dengan menanyakan “apakah kalian suka bermain drama seperti hari kemarin?”, kemudian

siswa banyak menjawab “suka bu!”. Kemudian peneliti membagikan kertas berukuran 8 cm x 4 cm berwarna putih bertuliskan nama tarian dan alat musik daerah ke dalam suatu wadah yang harus diperankan oleh siswa secara bergiliran dengan teman-temannya tanpa melihat ke dalam wadah, siswa membacakan tulisan pada guntingan kertas yang terambil lalu sebutkan daerah asal tarian atau alat music daerah itu. Jika siswa salah menyebutkan daerah asal tarian atau alat music daerah, siswa itu harus menyanyikan salah satu lagu daerah yang dia ketahui.

Pertama, banyak siswa yang belum memahami tugas yang diberikan, kemudian peneliti menjelaskan dan membimbing siswa melalui tugas *role playing*. Baru setelah itu ia menyiapkan bahan dan alat yang ikut bermain sementara siswa lain menonton dari tempat duduknya. Dari suasana yang digambarkan dalam kegiatan *role playing* (bermain peran), terlihat bahwa siswa menunjukkan minat dan motivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Ketika siswa pertama dan kedua pergi, siswa yang lain bertepuk tangan dan kemudian secara bergiliran bersama siswa lainnya maju satu persatu.

Setelah siswa menyelesaikan peran, pada akhir pelajaran berikutnya mereka diminta untuk menyiapkan alat tulis dan memasukkan buku PKn ke dalam tasnya. Peneliti kemudian membagikan lembar soal kepada siswa. Soal-soal untuk mengukur keberhasilan belajar siswa. Soal-soal dipresentasikan kepada siswa dan setiap siswa mengerjakan soal secara terpisah. Peneliti berkeliling kelas untuk mengamati siswa untuk memastikan mereka tidak mencontek Ketika mereka mengajukan pertanyaan. Para siswa tampak bersemangat untuk menyelesaikan ujian setelah mempelajari materi dengan pembelajaran yang menyenangkan.

Setelah siswa selesai mengerjakan soal, Hasil pekerjaan siswa dikumpulkan dan digabungkan. Setelah berdiskusi, peneliti mengingatkan siswa untuk belajar dirumah. Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.

Hasil Pembelajaran

Di akhir pertemuan pembelajaran kedua, peneliti menginformasikan kepada siswa bahwa di akhir pertemuan akan diadakan tes pembelajaran secara langsung dan dalam bentuk buku tertutup. Tes siklus I dilaksanakan secara individual selama 30 menit pada pertemuan kedua yaitu pada 9 Mei 2023, dan menyertakan pertanyaan tentang topi tersebut. Soal-soal tersebut berbentuk tes pilihan ganda.

Hasil tes yang diperoleh digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Pada tes hasil belajar pertama, siswa terlihat antusias, namun ada juga siswa yang mencoba menyontek pekerjaan temannya. Peneliti menegurnya mengatakan bahwa kejujuran adalah salah satu hal yang akan mempengaruhi nilai. Siswa yang menyontek teman atau membuka buku mendapat nilai rendah.

Setelah diadakan tes hasil belajar siswa, dapat diketahui bahwa hasilnya cukup memuaskan. Daftar nilai tes hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel. 4.8 Hasil belajar siswa pada siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Isman Longkun	60	Belum Tuntas
2	Marhan Alfarabi Mokoginta	75	Tuntas
3	Mohammad Alfhaqy Pobela	78	Tuntas
4	Moh. Anugra Pobela	78	Tuntas
5	Muhammad Abizar Manangin	60	Belum Tuntas
6	Faiz Fauzan Mustofa	75	Tuntas
7	Rafi Bangol	60	Belum Tuntas
8	Al-Fajar Daeng Mulia	78	Tuntas
9	Al-Fajri Daeng Mulia	80	Tuntas
10	Arsy Putri Pobela	70	Belum Tuntas
11	Cahaya Karim	77	Tuntas
12	Fitri Muabay	70	Belum Tuntas
13	Nisa Lakeisy Mokoginta	75	Tuntas
14	Novania Azzahra Gantu	70	Belum Tuntas
15	Risfa Fitri Mokodompit	65	Belum Tuntas
16	Queenza Aqila Mokodompit	60	Belum Tuntas
Nilai rata-rata		69,5	
Persentase siswa yang tuntas		44,44%	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 44,44 namun, hasil belajar beberapa siswa masih ada yang rendah. Dari 16 siswa, ada 8 siswa yang nilainya belum sesuai dengan KKM. Nilai siswa pada Siklus I juga dapat diklasifikasikan menjadi tinggi, sedang, dan rendah. Pengelompokan nilai tersebut didasarkan pada nilai tertinggi dan terendah siswa. Beberapa siswa mencapai nilai bagus 75 dan 80.

Pelaksanaan Observasi

Kegiatan observasi pada siklus I meliputi 2 kegiatan yaitu observasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan observasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas. Observasi terhadap siswa dilakukan oleh peneliti dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui bagaimana perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, ketekunan dan keaktifan siswa ketika pelaksanaan pembelajaran, keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan, pengetahuan siswa terhadap permasalahan yang diberikan, keaktifan dalam kelompok dan kejujuran dalam mengerjakan tes yang dilaksanakan.

Pada pertemuan pertama kebanyakan siswa canggung dalam penggunaan metode *role playing*. Namun pada pertemuan kedua mereka sudah tidak canggung dan mulai mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan *role playing* atau bermain peran. Dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan siswa terlihat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran melalui permainan peran tersebut.

Hasil terhadap siswa pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut

Tabel 4.9 Hasil Observasi Siswa pada Siklus I

Aspek yang diamati

Kriteria	Perhatian siswa Ketika menerima pelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Keaktifan dalam kelompok	Kejujuran dalam mengerjakan tes
Baik	5	3	2	9	10
Cukup	6	9	5	4	4
Kurang	5	4	8	3	2

Dari tabel tersebut, dapat terlihat bahwa kinerja siswa selama pembelajaran berhubungan dengan perhatian siswa saat menerima pelajaran. Sebagian besar (6 siswa) berada pada kategori cukup, aspek keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan sebagian besar (4 siswa) berada pada kategori kurang, aspek mengetahui permasalahan yang diberikan Sebagian besar (5 siswa) berada pada kategori cukup, aspek keaktifan dalam kelompok sebagian besar (9 siswa) berada pada kategori baik,

dan pada aspek kejujuran dalam mengerjakan tes sebagian besar (10 siswa) berada pada kategori baik. Dari segi kejujuran dapat diamati bahwa ada dua orang siswa yang ketinggalan tes prestasi belajar. Berdasarkan semua pengamatan, proses pembelajaran mengalami peningkatan begitu juga dengan hasil, keaktifan, penamapilan dan perhatian siswa di kelas. Dibandingkan dengan keadaan sebelum kegiatan diselenggarakan informasi tentang hasil pengamatan kegiatan.

Peneliti juga melakukan observasi terhadap keterlaksanaan metode pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah pembelajaran sudah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat atau belum. Berikut hasil observasi penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran PKn dengan materi Indahnya keragaman di negeriku di kelas IV SDN 1 Bilalang.

Tabel 4.10 Hasil Observasi Pelaksanaan Metode Role Playing

No	Aspek yang diamati	Indikator	Pelaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Penggunaan masalah kontekstual	Pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual	✓	
		Permasalahan mengarah ke tujuan pembelajaran	✓	
		Penggunaan masalah realitas dalam soal-soal	✓	
2	Syarat penggunaan metode <i>role playing</i>	Siswa menaruh perhatian atas masalah yang dikemukakan		✓
		Pelaku mempunyai gambaran yang jelas mengenai pokok persoalan yang dihadapi	✓	
		Bermain peran dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah siswa bukan sebagai permainan atau hiburan		✓
3	Situasi kegiatan dan Langkah-langkah kegiatan	Menentukan situasi sosial yang akan disosiodramakan	✓	
		Memilih pelaku	✓	
		Mempersiapkan penonton dan pengamat	✓	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa pelaksanaan metode *role playing* sudah terlaksana dengan cukup baik. Namun, masih ada dua aspek yang belum terlaksana dengan baik, yaitu siswa kurang menaruh perhatian atas masalah yang

dikemukakan dan siswa menganggap bermain peran dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan. v

Pada pertemuan pertama siswa kebanyakan masih canggung dalam bermain peran, mereka menganggap kegiatan bermain peran sebagai sebuah permainan belaka bukan memahami peran yang dimainkan. Akan tetapi pertemuan kedua siswa sudah mengerti apa yang harus dilakukan dalam kegiatan bermain peran walaupun siswa masih terlalu terbawa suasana pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, dan pelaksanaan metode *role playing* dapat diketahui bahwa terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran.

Refleksi kegiatan siklus 1

Setelah tindakan yang dilaksanakan pada siklus I berakhir, peneliti melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus I. Refleksi merupakan kegiatan melihat kembali pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh tetapi juga dari perubahan sikap dan motivasi atau ketertarikan siswa dalam mempelajari materi PKn. Sebagian siswa sudah mulai berani mengemukakan pendapatnya, walaupun masih ada siswa yang kurang memperhatikan saat proses pembelajaran.

Selama pelaksanaan pembelajaran siklus I, peneliti menemui beberapa hambatan. Hambatan dan permasalahan muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan metode *role playing* antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Kerjasama siswa dalam kegiatan diskusi kelompok masih kurang
- b. Beberapa siswa masih mengerjakan secara individu, dan bahkan ada beberapa siswa yang tidak ikut mengerjakan
- c. Ketika menemui kesulitan, siswa terlihat kurang percaya diri bertanya kepada teman kelompoknya.

Berdasarkan hal tersebut, pembentukan kelompok siswa perlu diubah atau berbeda dengan pertemuan pada siklus I.

- a. Siswa masih menganggap *role playing* sebagai sebuah permainan dan bukan sebagai alat atau metode pelajaran, sehingga siswa kurang serius dalam melakukan kegiatan bermain peran. Hal ini dibuktikan dengan masih adanya beberapa siswa yang masih banyak bercanda Ketika bermain peran.
- b. Perhatian siswa terhadap masalah yang dikemukakan guru masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari hanya sedikit siswa yang aktif bertanya maupun menjawab pertanyaan guru. Siswa merasa malu bertanya kepada guru.
- c. Perlu banyak waktu untuk menjelaskan lebih lanjut padasetiap pembahasan

Berdasarkan kekurangan yang diamati dari siklus I, peneliti membuat rencanaan untuk memperbaiki tindakan yang diterapkan. Perbaikan tersebut dilakukan pada siklus II yang meliputi:

- a. Pengelompokan siswa pada siklus II didasarkan pada hasil belajar siklus I, sehingga siswa yang mendapat nilai tinggi dapat membantu siswa yang nilainya rendah dalam kegiatan diskusi.
- b. Peneliti selalu memberikan contoh kepada siswa bagaimana mendemonstrasikan peran dan pemahamannya agar tidak bingung dalam peran tersebut.
- c. Naskah drama untuk permainan peran dibuat oleh para peneliti dengan peran yang berbeda.
- d. Pada pertemuan kedua waktu kerja ditambah agar pelaksanaan *role playing* tidak melebihi batas waktu pembelajaran.
- e. Bimbingan dan pengawasan akan terus ditingkatkan, sehingga tidak ada lagi siswa yang mencontek soal ujian.

Berdasarkan konsultasi siklus 1, peneliti dan guru membuat rencanaan perbaikan untuk dilaksanakan pada siklus II.

2. Siklus 2

Sebelum menyelesaikan pembelajaran, peneliti merencanakan kegiatan siklus II. Rancangan ini dibuat untuk mengatasi kekurangan pada siklus I. Sebagai bagian kegiatan perencanaan, peneliti membuat RPP dan Menyusun alat-alat seperti lembar observasi, LKS, dan soal tes. Peneliti juga menyiapkan alat peraga yang digunakan siswa dalam bermain peran.

Pelaksanaan siklus 2

Peneliti melakukan prosedur sesuai RPP yang peneliti susun setelah berkonsultasi dengan guru kelas yang bersangkutan. Peneliti membagikan lembar kerja dan alat peraga. Pada tahap II, kegiatan pembelajaran dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Gambaran pelaksanaan dan observasi pembelajaran PKn dengan metode *role playing* pada siklus II adalah sebagai berikut:

Pertemuan I

Waktu : 15 Mei 2023

Tempat : Kelas IV SDN 1 Bilalang

Jumlah Siswa : 16 siswa

Alokasi Waktu: 3 x 35 menit

Pada awal pembelajaran, peneliti membuka pelajaran dengan salam. Selanjutnya peneliti mengajak siswa berdoa. Setelah itu, peneliti mengecek kehadiran siswa dengan memberikan pertanyaan kepada siswa.

Setelah memberikan gambaran, peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Pembagian kelompok siswa pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil belajar siklus I, sehingga siswa yang pandai dapat membantu siswa yang kurang pandai dalam kegiatan diskusi.

Masing-masing kelompok berdiskusi sesuai dengan LKS berisi materi pelajaran yang diberikan. Kegiatan diskusi diawasi oleh peneliti. Hal ini dilakukan agar siswa yang mengalami kesulitan dalam kelompoknya dapat mengajukan pertanyaan. Selain itu, hal ini juga dilakukan untuk menjaga keefektifan pembelajaran agar siswa dapat bekerja secara kolaboratif dengan kelompoknya dan melakukan *role playing* tidak melebihi batas waktu.

Setelah melaksanakan kegiatan diskusi, selanjutnya peneliti kemudian menginstruksikan siswa untuk mendiskusikan topik yang dibahas. Beberapa siswa ternyata berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan. Selain itu, siswa sudah tidak lagi ribut dan memperhatikan teman yang lain. Skrip drama untuk *role playing* sudah dibuat oleh peneliti. Para siswa kembali terlihat semakin antusias. Ketika waktu sudah habis, peneliti meminta siswa untuk melanjutkan pemahamannya dirumah. Sebelum pembelajaran berakhir, peneliti mengingatkan siswa untuk selalu belajar rajin. Pelajaran ditutup dengan doa dan salam.

Pertemuan Kedua

Waktu : 16 Mei 2023

Tempat : Kelas IV SDN 1 Bilalang

Jumlah Siswa : 16 siswa

Alokasi Waktu: 3 x 35 menit

Pertemuan kedua diawali dengan salam dari peneliti dan doa bersama. Setelah selesai berdoa, peneliti mengecek kehadiran siswa. peneliti juga memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih bersemangat belajar dan tidak bergurau ketika proses pembelajaran.

Peneliti Kemudian membagikan kertas putih yang berisi peran-peran yang harus dimainkan oleh siswa dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing*. Menurut fase bermain peran, fase ini diintegrasikan ke dalam pemeranan Permainan peran siswa dinilai lebih baik dari pada permainan peran siswa pada siklus I.

Gambar 4.3 Menjelaskan Materi dan Konsep Pembelajaran



Pertemuan kedua siklus II juga sama dengan pertemuan kedua siklus I, yaitu peneliti menerima siswa yang ingin masuk ke dalam peran sebelum siswa mengerjakan soal-soal penilaian yang diberikan. Pembelajaran diawali dengan salam dan doa. Selain itu, siswa diberikan pertanyaan oleh peneliti, dan siswa diminta untuk mengerjakan soal yang di ajukan oleh peneliti secara individu. Bimbingan dan pengawasan akan lebih ditingkatkan lagi agar tidak ada siswa yang menyontek saat ujian. Siswa terlihat lebih antusias dan percaya diri dalam menghadapi soal-soal yang tercermin dari kondisi yang lebih baik dibandingkan dengan tes penilaian siklus I, dimana masih terdapat siswa yang masih menyontek pekerjaan siswa lain. Setelah siswa menyelesaikan soal, jawaban siswa digabungkan sehingga siswa mengetahui hasil belajarnya.

Hasil Pembelajaran

Di akhir pembelajaran, pada pertemuan kedua siklus kedua, peneliti menginformasikan kepada siswa bahwa pada pertemuan berikutnya akan diadakan tes hasil belajar II yang akan diselesaikan secara individual dan dalam format buku tertutup.

Hasil belajar kedua dilaksanakan pada sesi ketiga siklus II selama 30 menit yaitu pada tanggal 17 Mei 2023, yang dilakukan secara individual dan menyertakan pertanyaan terkait materi yang dibahas. Soal-soal tersebut berbentuk tes pilihan ganda. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh, dilakukan pengujian pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan pada siklus I dan II. Pada tes keberhasilan belajar kedua, tidak ada siswa yang menyontek pekerjaan temannya. Guru menekankan pengawasan. Hasil tes belajar siswa cukup memuaskan, hal ini terlihat pada daftar nilai tes hasil belajar siklus 2:

Tabel 4.11. Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Isman Longkun	80	Tuntas
2	Marhan Alfarabi Mokoginta	60	Belum Tuntas
3	Mohammad Alfhaqy Pobela	75	Tuntas
4	Moh. Anugra Pobela	75	Tuntas
5	Muhammad Abizar Manangin	65	Belum Tuntas
6	Faiz Fauzan Mustofa	90	Tuntas
7	Rafi Bangol	75	Tuntas
8	Al-Fajar Daeng Mulia	75	Tuntas

9	Al-Fajri Daeng Mulia	77	Tuntas
10	Arsy Putry Pobela	75	Tuntas
11	Cahaya Karim	80	Tuntas
12	Fitri Muabay	85	Tuntas
13	Nisa Lakeisya Mokoginta	90	Tuntas
14	Novania Azzahra Gantu	75	Tuntas
15	Risfa Fitri Mokodompit	75	Tuntas
16	Queenza Aqila Manangin	78	Tuntas
Nilai rata-rata		76,94	
Proses Ketuntasan Belajar		88,88%	

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi sebesar 76,94. Sebagian besar siswa atau 88,88% siswa juga sudah memenuhi nilai KKM.

Pelaksanaan Observasi

Kegiatan observasi pada siklus II meliputi 2 kegiatan yaitu observasi siswa selama pelaksanaan pembelajaran dan observasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas. Observasi terhadap siswa dilakukan dalam aspek perhatian siswa ketika menerima pelajaran, ketekunan dan keaktifan siswa ketika pelaksanaan pembelajaran, keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan, pengetahuan siswa terhadap permasalahan yang diberikan, keaktifan dalam kelompok dan kejujuran dalam mengerjakan soal tes.

Pengamatan dilakukan mulai dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga menggunakan lembar pengamatan. Hasil pengamatan siswa pada pelaksanaan Tindakan siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil Observasi Siswa pada Siklus II

Aspek yang diamati

Kriteria	Perhatian siswa Ketika menerima pelajaran	Keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan	Mengetahui permasalahan yang diberikan	Keaktifan dalam kelompok	Kejujuran dalam mengerjakan tes
Baik	10 siswa	6 siswa	5 siswa	10 siswa	12 siswa
Cukup	4 siswa	7 siswa	6 siswa	3 siswa	3 siswa

Kurang	2 siswa	3 siswa	5 siswa	3 siswa	1 siswa
--------	---------	---------	---------	---------	---------

Berdasarkan tabel teresbut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada aspek perhatian siswa Ketika menerima pelajaran sebagian besar (10 siswa) pada kategori baik, aspek keseriusan dalam menjalankan tugas yang diberikan sebagian besar (6 siswa) pada kategori baik, aspek mengetahui permasalahan yang diberikan sebagian besar (5 siswa) pada kategori baik, aspek keaktifan dalam kelompok sebagian besar (10 siswa) pada kategori baik, dan pada aspek kejujuran dalam mengerjakan tes sebagian besar (12 siswa) pada kategori baik. Pengamatan tersebut menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk mempelajari dan menguasai materi yang diberikan oleh guru. Dari keseluruhan observasi yang dilakukan ada peningkatan proses pembelajaran baik dari hasil, kegiatan, keaktifan dan perhatian siswa dalam kelas jika dibandingkan dengan hasil pengamatan siklus I. hasil observasi aktivitas siswa secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran.

Observasi juga dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan metode. Berikut ini merupakan hasil observasi dalam penggunaan metode *role playing* pada pembelajaran PKn dengan materi Indahnya keragaman di Negeriku di kelas IV SDN 1 Bilalang.

Tabel 4.13 Hasil Observasi Pelaksanaan Metode Role Playing

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Pelaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Penggunaan masalah kontekstual	Pembelajaran diawali dengan masalah kontekstual	✓	
		Permasalahan mengarah ke tujuan pembelajaran	✓	
		Penggunaan masalah realitas dalam soal-soal	✓	
2		Siswa harus menaruh perhatian atas masalah uang dikemukakan	✓	

	Syarat penggunaan metode <i>role playing</i>	Pelaku harus mempunyai gambaran yang jelas mengenai pokok persoalan yang dihadapi	✓	
		Bermain peran harus dipandang sebagai alat pelajaran untuk memahami suatu masalah sosial bukan sebagai permainan atau hiburan	✓	
3	Situasi kegiatan dan langkah-langkah kegiatan	Menentukan situasi sosial yang akan disosio dramakan.	✓	
		Memilih pelaku	✓	
		Mempersiapkan penonton	✓	

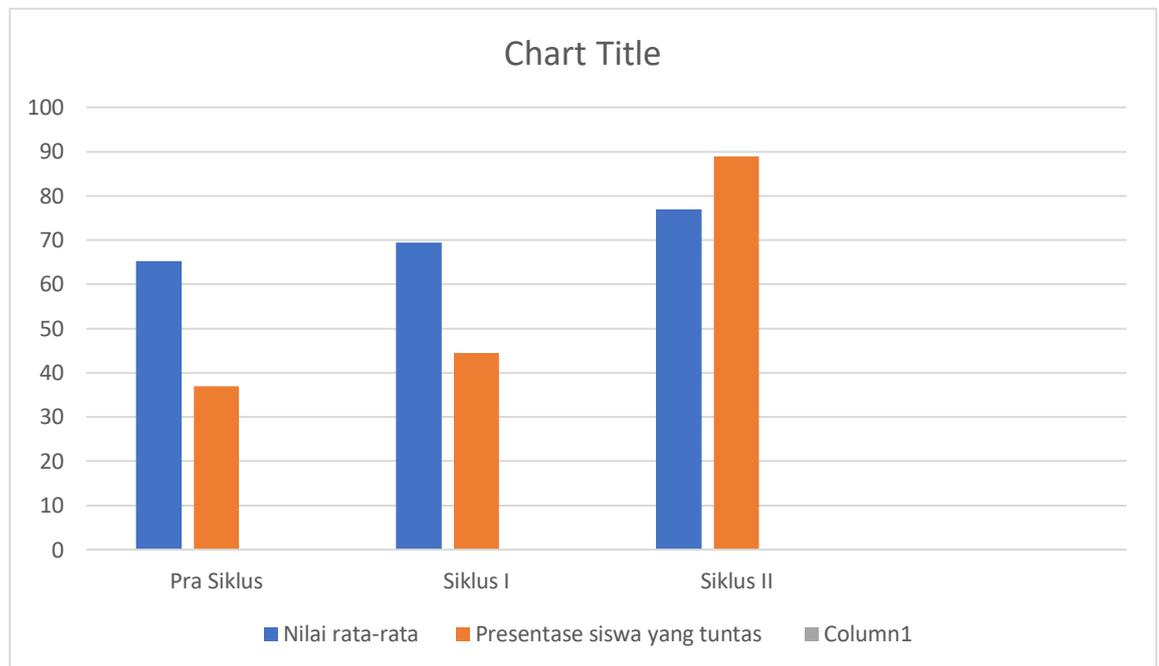
Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas siswa, guru, dan pelaksanaan metode *role playing* dapat diketahui bahwa terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran

Refleksi Tindakan Siklus 2

Setelah tindakan yang dilaksanakan pada siklus II berakhir, peneliti melaksanakan refleksi atau mengkaji kembali terhadap data yang diperoleh selama pelaksanaan tindakan siklus II. Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa dalam pembelajaran sudah meningkat, peningkatan hasil belajar tidak hanya dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh tetapi juga dari perubahan sikap siswa dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa sudah tidak gaduh, tetapi sudah mau memperhatikan penjelasan guru serta menjalankan permainan peran dengan baik.

Berdasarkan hasil tes II menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa meningkat menjadi lebih baik dibandingkan siklus I. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dan presentase jumlah siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan. Akan tetapi peneliti mendapati salah seorang siswa yang mendapat nilai kurang. Saat guru mengkonfirmasi siswa tersebut, ternyata kondisi siswa pada hari ujian itu sedang sakit. Untuk tindak lanjut, guru memberikan topik perbaikan untuk dikerjakan siswa pada pertemuan berikutnya.

Berikut adalah representasi grafik peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata skor dan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar sebelum pengukuran, siklus I dan siklus II:



Gambar 4.4 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

C. Pembahasan

Hasil belajar PKn pada kondisi awal atau sebelum tindakan masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan dokumen guru berupa nilai ulangan harian PKn siswa yang secara umum masih rendah. Hal lain yang mendukung yaitu kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pelajaran, sehingga siswa dilihat tidak aktif sesuai pengamatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mengarahkan perhatian dan motivasi siswa dalam kaitannya dengan materi yang akan dipelajari, yang juga menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan dokumentasi pelaksanaan pengukuran berupa hasil ulangan harian guru, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih rendah yaitu 65,27% siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (75)

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti bekerjasama dengan guru untuk menerapkan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan (PKn). Pemilihan metode pembelajaran *role playing* karena kelebihannya. Metode pembelajaran *role playing* adalah cara mengelolah bahan pelajaran dengan mendorong imajinasi dan pengahayatan siswa. Dalam model ini, siswa mengimplementasikan pengembangan imajinasi dan pengahayatan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup dan benda mati. mengembangkan imajinasi dan apresiasi memungkinkan siswa untuk pemahaman yang lebih baik tentang studi atau konsep.

Pada saat pelajaran dimulai guru selalu menyiapkan alat untuk penerapan metode *role playing* (bermain peran), guru juga menjelaskan langkah-langkah bermain peran, menyiapkan buku sumber, menjawab pertanyaan siswa tentang metode bermain peran dan memeberikan contoh langkah-langkah *role playing* (bermain peran).

Penggunaan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PKn tepat karena ciri khas pembelajaran Pendidikan PKn adalah menekankan pada aspek pendidikan karakter, yaitu siswa diharapkan memperoleh pemahaman konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Penggunaan metode *role playing* (bermain peran) bersumber dari keuntungan penggunaan metode itu sendiri yaitu siswa lebih tertarik, perhatiannya terstimulasi dengan memainkan perannya sendiri, lebih mudah memahami masalah-masalah sosial tersebut dengan bermain peran sebagai orang lain, siswa dapat meniru orang lain, dan siswa dapat berempati dengan perasaan orang lain untuk mendorong minat bersama.

Berdasarkan hasil observasi siswa dan tes penilaian hasil belajar diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat dan hasil belajar siswa meningkat pada periode pra intervensi, siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata pada kondisi awal sebelum pra tindakan hanya 65,27 meningkat menjadi 69,5 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi menjadi 76,94 pada siklus II.

Peningkatan skor rata-rata menunjukkan bahwa nilai belajar siswa mengalami peningkatan. Selain itu, peningkatan nilai siswa juga berpengaruh positif terhadap peningkatan jumlah siswa yang lulus. Peningkatan ketuntasan belajar tercermin dari peningkatan persentase lulusan. Persentase ketuntasan belajar pada

semester I sebelum tindakan hanya 27,77% meningkat menjadi 44,44% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 88,88% pada siklus II.

Aktivitas belajar dan motivasi belajar siswa meningkat karena siswa tertarik untuk menerapkan apa yang telah dipelajari dengan menggunakan metode *role playing* karena metode pembelajaran ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan teori Hamdani bahwa metode *role playing* yang diterapkan melalui permainan dan permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Nilai rata-rata siswa meningkat karena metode *role playing* merupakan metode yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sesuai dengan teori oleh Uno Hamzah bahwa metode *role paying* dapat menjadi cara bagi siswa untuk mendalami materi dengan cara yang berbeda.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat, sehingga hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang menurut mereka meningkat. Pertumbuhan tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Nilai individu siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Ini merupakan rata-rata kelas dan persentase kesempurnaan klasik. Dengan pertumbuhan tersebut, terbukti penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kegiatan peningkatan pembelajaran bagi dua siklus mata pelajaran PKn kelas IV materi “Keragaman Kesenian Daerah di Indonesia” menggunakan metode *Role Playing* di SDN 1 Bilalang semester II tahun pelajaran 2022/2023 berhasil dilaksanakan dan hasilnya cukup memuaskan. Dengan meningkatnya hasil belajar siswa dan meningkatnya motivasi belajar siswa pada setiap siklusnya, peneliti dan guru benar-benar belajar banyak. Untuk meningkatkan hasil belajar, guru menghabiskan banyak waktu dengan sabar memlih dan mempelajari metode dan alat pengajaran yang tepat sesuai dengan pelajaran.

Dan setelah penulis menggunakan materi Keragaman Kesenian Daerah di Indonesia di kelas IV dengan menggunakan metode *role playing* ini. Penulis dapat menyimpulkan:

1. Penerapan metode *role playing* pada mata pelajaran PKn materi keragaman kesenian daerah di Indonesia di SDN 1 Bilalang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Skor berupa rata-rata kelas hanya 65,27 pada periode awal sebelum tindakan, kemudian naik menjadi 69,5 pada siklus I dan naik lagi menjadi 76,94 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar hanya 27,77% pada tahap awal kemudian meningkat menjadi 44,44% pada siklus I dan kembali meningkat menjadi 88,88% pada akhir siklus II.
3. Metode pembelajaran *role playing* juga diterapkan pada mata pelajaran lain.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa disarankan agar hasil belajar yang baik yang telah dicapai dipertahankan.

2. Bagi Guru

Guru harus berkontribusi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menyediakan sumber daya yang sesuai dengan mata pelajaran. Ketika pembelajaran melalui metode *Role Playing*, guru harus

memilih materi yang sesuai, karena tidak semua materi dipelajari melalui metode ini.

3. Bagi Sekolah

Mengingat model pembelajaran metode *Role Playing* dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan meningkatkan hasil belajarnya, maka diharapkan setiap sekolah dapat mengadopsi metode pembelajaran ini

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rizky, Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode Role Playing Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota
- Bahri, Syaiful, "Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif", PT Rineka Cipta, Jakarta 2000, h. 191
- Festiawan, Rifqi, "Belajar dan Pendekatan Pembelajaran," 7-17
- Faizi, Mastur, "*Ragam Metode Mengajarkan Ekstata Pada Murid*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2013) hlm 19-21
- Hakim, Thursan, "*Pengertian Belajar*", Media Elektronik, Trigonalmedia.com, 2014.
- Hamalik, Oemar, "*Proses Belajar Mengajar*", (Bandung: Bumi Aksara, 2006), h.217
- Iswandi, "*Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pembelajaran PKn Dengan Bermain Peran Kelas IV SDN 09*". 2012.
- Indriyanti, Ririn, "*Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Role Playing Berbantuan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas V SDN Tugurejo.*" 2015
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Muhammad, 2006)
- Mokoginta, Hajija, Hasil Belajar Siswa, Catatan Lapangan, 10 Juni 2022
- Magdalena, Ina, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN Bojong 3 Pinang". *Jurnal Pendidikan dan Sains*
- Mahmud, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn". *Jurnal Kreatif*
- Maharuddin, Pangewa, "*Perencanaan Pembelajaran*" Makassar: Penertib UNM 2010,
- Mulyasa, E, "*Kurikulum Yang Disempurnakan*" PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2006, h.43
- Nurgiansah, Heru, "Role Playing Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan", *Jurnal Kewarganegaraan*, No.1 (Maret 2021).
- Nurhanipah, Ani, "*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Role Playing Pada Pembelajaran IPS Kelas V Mi Al-Falah Jakarta Timur.*" 2013.

- Nurrita, Teni, “*Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.*” No.1 (Juni 2018).
- Paputungan, Marni, “*Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 1 Tutuyan 2*” (Skripsi, Manado, IAIN, 2020).
- Riadi, Muchlisin, “*Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing)*”. 2 Mei 2019.
- Sudjarwo, “*Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran PKn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*” *Jurnal*, 8
- Sanjaya, Wina, “*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*” (Jakarta: Kencana, 2014) h.147, e-Book
- Tampubolon, “*Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidikan Keilmuan*” (Jakarta: Erlangga, 2014) h.1 18
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3
- Usman, Basyirudin, “*Metodologi Pembelajaran Agama Islam*”, (Jakarta: CiputaPers, 2002), h.51
- Widayati, Ani, “*Penelitian Tindakan Kelas*”. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, no.1 (Tahun 2008).
- Yulianto, Agus, “*Pengaruh Model Role Playing Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Pada Pembelajaran Matematika SMP*” *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 3, no.1 (3 Maret 2020): 97-102.
- Zainal, Aqib, “*Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (inovatif)*” (Bandung Yrama Widya) h.70

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 01
Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MANADO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jln. Dr. S.H Sarundajang Kawasan Ring Road I Kota Manado Tlp/Fax (0431) 860616 Manado

Nomor : B - /In.25/F.II/PP.00.9/04/2023
Sifat : Penting
Lampiran : ----
Hal : Permohonan Izin Penelitian Manado, 17 April 2023

Kepada Yth :

Kepala Sekolah SDN Negeri 1 Bilalang

di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat disampaikan bahwa Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado yang tersebut di bawah ini ;

Nama : Mutiara Mokoginta
NIM : 1921022
Semester : VIII (Delapan)
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Bermaksud melakukan penelitian di Lembaga/Sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul : **"Penerapan Pembelajaran Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas IV di SDN 1 Bilalang"**. Penelitian dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dengan Dosen Pembimbing ;

1. **Dr. Feiby Ismail, M.Pd**
2. **Ilham Syah, M.Pd**

Untuk maksud tersebut, kami mengharapkan kiranya kepada Mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian dari **Bulan Mei 2023 s.d Juli 2023**.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalam Wr. Wb



- Tembusan ;
1. Rektor IAIN Manado sebagai laporan
 2. Dekan FTIK IAIN Manado
 3. Kaprodi PAI
 4. Arsip

Lampiran 02

Surat Keterangan Selesai Penelitian

	<p>PEMERINTAH KABUPATEN BOLAANG MONGONDOW DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN BOLAANG MONGONDOW SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BILALANG</p> <p><small>Desa Bilalang 3 Kecamatan Bilalang email sdn1bilalang@yahoo.com Kode Pos 95751</small></p>	
---	---	---

SURAT KETERANGAN
NO. 764 / C.2/ SDN 1 BIL/V/ 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Bilalang menerangkan dengan benar bahwa :

Nama	: Mutiara Mokoginta
NIM	: 1921022
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Yang bersangkutan di atas benar-benar telah melakukan penelitian guna penyusunan Skripsi dengan judul *"Penerapan Pembelajaran Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Siswa Kelas IV di SDN 1 Bilalang"*

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bilalang 3, 17 Mei 2023
 Kepala Sekolah



ERLITA H. MOKOGINTA, S.Pd
 NIP: 19680414 198710 2 001

Lampiran 03**Absen kelas IV**

	NAMA SISWA
1	Isma Longkun
2	Marhan Alfarabi Mokoginta
3	Mohammad Alfhaqy Pobela
4	Moh. Anugra Pobela
5	Muhammad Abizar Manangin
6	Faiz Fauzan Mustofa
7	Rafi Bangol
8	Al-Fajar Daeng Mulia
9	Al-Fajri Daeng Mulia
10	Arsy Putri Pobela
11	Cahaya Karim
12	Fitri Muabay
13	Nisa Lakeisya Mokoginta
14	Novania Azzahra Gantu
15	Risfa Fitri Mokodompit
16	Queenza Aqila Manangin

LEMBAR OBSERVASI

Mata Pelajaran : PKn
 Kelas : IV
 Hari : Senin, 08 Mei 2023, 07.30-09.00
 Siklus I : Pertemuan Pertama

No	Indikator yang diamati	Ya/Tidak	Komentar
1	Apakah guru menyiapkan alat (media) untuk penerapan metode <i>role playing</i> ?	Ya	Guru sudah menyiapkan scenario yang telah di tulis di kertas berwarna
2	Apakah guru menjelaskan langkah-langkah <i>role playing</i> ?	Ya	Guru menjelaskan langkah-langkah <i>role playing</i>
3	Apakah guru menyiapkan buku sumber?	Ya	Guru menyiapkan buku tematik
4	Apakah guru mampu menjawab pertanyaan dari siswa tentang metode <i>role playing</i> ?	Ya	Jawaban guru mampu membuat siswa mengerti tentang metode <i>role playing</i>
5	Apakah guru memberikan contoh langkah-langkah <i>role playing</i> ?	Ya	Guru memberikan Langkah-langkah <i>role palying</i>

LEMBAR OBSERVASI

Mata Pelajaran : PKn
 Kelas : IV
 Hari : Selasa, 09 Mei 2023, 07.30-09.00
 Siklus I : Pertemuan Kedua

No	Indikator yang diamati	Ya/Tidak	Komentar
1	Apakah guru menyiapkan alat (media) untuk penerapan metode <i>role playing</i> ?	Ya	Guru sudah menyiapkan scenario yang telah di tulis di kertas berwarna
2	Apakah guru menjelaskan langkah-langkah <i>role playing</i> ?	Ya	Guru menjelaskan langkah-langkah <i>role playing</i>
3	Apakah guru menyiapkan buku sumber?	Ya	Guru menyiapkan buku tematik
4	Apakah guru mampu menjawab pertanyaan dari siswa tentang metode <i>role playing</i> ?	Ya	Jawaban guru mampu membuat siswa mengerti tentang metode <i>role playing</i>
5	Apakah guru memberikan contoh langkah-langkah <i>role playing</i> ?	Ya	Guru memberikan Langkah-langkah <i>role palying</i>

LEMBAR OBSERVASI

Mata Pelajaran : PKn
 Kelas : IV
 Hari : Senin, 15 Mei 2023, 07.30-09.00
 Siklus II : Pertemuan Pertama

No	Indikator yang diamati	Ya/Tidak	Komentar
1	Apakah guru menyiapkan alat (media) untuk penerapan metode <i>role playing</i> ?	Ya	Guru sudah menyiapkan scenario yang telah di tulis di kertas berwarna
2	Apakah guru menjelaskan langkah-langkah <i>role playing</i> ?	Ya	Guru menjelaskan langkah-langkah <i>role playing</i>
3	Apakah guru menyiapkan buku sumber?	Ya	Guru menyiapkan buku tematik
4	Apakah guru mampu menjawab pertanyaan dari siswa tentang metode <i>role playing</i> ?	Ya	Jawaban guru mampu membuat siswa mengerti tentang metode <i>role playing</i>
5	Apakah guru memberikan contoh langkah-langkah <i>role playing</i> ?	Ya	Guru memberikan Langkah-langkah <i>role palying</i>

LEMBAR OBSERVASI

Mata Pelajaran : PKn
 Kelas : IV
 Hari : Selasa, 16 Mei 2023, 07.30-09.00
 Siklus II : Pertemuan Kedua

No	Indikator yang diamati	Ya/Tidak	Komentar
1	Apakah guru menyiapkan alat (media) untuk penerapan metode <i>role playing</i> ?	Ya	Guru sudah menyiapkan scenario yang telah di tulis di kertas berwarna
2	Apakah guru menjelaskan langkah-langkah <i>role playing</i> ?	Ya	Guru menjelaskan langkah-langkah <i>role playing</i>
3	Apakah guru menyiapkan buku sumber?	Ya	Guru menyiapkan buku tematik
4	Apakah guru mampu menjawab pertanyaan dari siswa tentang metode <i>role playing</i> ?	Ya	Jawaban guru mampu membuat siswa mengerti tentang metode <i>role playing</i>
5	Apakah guru memberikan contoh langkah-langkah <i>role playing</i> ?	Ya	Guru memberikan Langkah-langkah <i>role palying</i>

PEDOMAN WAWANCARA GURU

1. Bagaimana kondisi pembelajaran PKn di kelas IV selama ibu mengajar?
2. Dalam proses pembelajaran PKn, kendala apasajakah yang ibu temukan?
3. Bagaimana ibu mengatasi kendala-kendala tersebut?
4. Selama proses pembelajara PKn, metode atau model apa yang digunakan?
5. Apakah ibu pernah menggunakan metode *role playing* (bermain peran)?

PEDOMAN WAWANCARA SISWA

1. Apakah suka belajar Pendidikan Kewarganegaraan?
2. Apakah dalam pembelajaran berlangsung guru membantu untuk mengerjakan tugas?
3. Apakah ketika diberikan pekerjaan rumah (PR) PKn orang tua membantu untuk mengerjakan pekerjaan rumah (PR)?

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD NEGERI 1 BILALANG
Kelas/Semester	: IV / 2
Tema 7	: Indahnya Keragaman di Negeriku
Sub Tema 1	: Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Pembelajaran	: 2
Alokasi waktu	: 6 x 35 menit

➤ TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat menyebutkan dan mempresentasikan faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas air dengan benar.
2. Melalui kegiatan melakukan pengamatan dan berdiskusi, siswa dapat mengidentifikasi peristiwa dalam teks nonfiksi.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

- Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan kehadiran siswa
- Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah satu seorang siswa (religius)
- Menyanyikan lagu nasional Guru memberikan penguatan semangat Nasionalisme.
- Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit (literasi)

Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan sekitar materi yang akan dijelaskan
- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
- Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang diajarkan
- Guru mengajak siswa berdiskusi berkaitan tentang materi yang diajarkan
- Siswa berdiskusi dengan sesama anggota kelompoknya dengan bimbingan guru
- Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya di depan kelas
- Guru memberi penguatan tentang jawaban siswa perwakilan kelompok
- Bersama guru siswa memajang hasil pekerjaan siswa di papan pajangan

Kegiatan Bersama Orang Tua

- Pemahaman mengenai materi yang dipelajari kembali oleh siswa di rumah bersama orang tua

Kegiatan Penutup

- Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini
- Guru memberikan penguatan dan kesimpulan
- Menyanyikan salah satu lagu daerah nasionalisme
- Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa

PENILAIAN

Penilaian sikap : Observasi selama kegiatan berlangsung

Penilaian Pengetahuan

Penilaian Keterampilan

Bilalang , 2023

Mengetahui

Kepala Sekolah



Erlina Mokoginta, S.Pd

Nip.196804141987102001

Guru Kelas IV



Hajija Mokoginta, S.Pd

Nip.198409062009022002

Mahasiswa

Mutiara Mokoginta

Nim. 1921022

Latihan Soal Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (x) pada huruf a,b,c atau d di depan jawaban yang paling benar!

1. Berapa tim kesenian yang tampil di tingkat nasional....
 - a. 5 tim
 - b. 6 tim
 - c. 2 tim
 - d. 4 tim
2. Hubungan kerja dibidang apa Indonesia dan Negara lain...
 - a. Sosial
 - b. Politik
 - c. Kenegaraan
 - d. A, B, C semua benar
3. Melalui misi tukar meukar budaya antarnegara akan memperoleh....
 - a. Kerugian
 - b. Keuntungan
 - c. Permasalahan
 - d. Persaudaraan
4. Jika teman kita orang luar negeri ingin mempelajari Bahasa Indonesia bagaimana sikap kita terhadap mereka....
 - a. Menjauhinya
 - b. Mengajak dia bersaing
 - c. Memukulnya
 - d. Membantunta
5. Pada tahun berapakah grub kesenian Bougenville diundang untuk mengikuti festival asia...
 - a. 2010
 - b. 2002
 - c. 2003
 - d. 2006
6. Kesenian tari pakarena berasal dari
 - a. Sulawesi
 - b. Aceh
 - c. Padang
 - d. Kalimantan
7. Budaya adalah...
 - a. Pikiran dan akal budi
 - b. Pikiran dan akal sehat
 - c. Etika dan norma
 - d. Moral dan etika
8. Perilaku yang mencerminkan cinta budaya Indonesia adalah....
 - a. Menonton film mandarin
 - b. Mengoleksi lagu-lagu K-POP
 - c. Menjelajahi wisata di eropa
 - d. Menonton kesenian pencak silat dan doll di GBK
9. Tim kesenian sumatera selatan diundang untuk mewakili Indonesia dalam acara festival Gendang Nusantara yang diadakan di Negara...
 - a. Singapura
 - c. Malaysia

- b. Filipina d. Vietnam
10. Tim kesenian jaipong dan rampak gendang di undang untuk mewakili Indonesia dalam acara festival internasional di Babylon yang diadakan di Negara...
- a. India c. Irak
b. Malaysia d. Amerika
11. Sikap berikut adalah sikap yang tidak mencerminkan seorang pelajar yang berbudaya...
- a. Membolos saat pelajaran menari tarian daerah di sekolah
b. Belajar kesenian daerah asalnya
c. Membaca puisi-puisi karya sastrawan Indonesia
d. Belajar dengan tekun
12. Pakaian Indonesia apa yang mendunia pada saat ini....
- a. Batik c. Gamis
b. Kimono d. Baju daur ulang
13. Program acara yang pernah ditayangkan secara langsung antara tv Malaysia dan TVRI adalah...
- a. Titian muhibah c. Film-film impor
b. Sekapur sirih d. Serumpum Malaysia
14. Acara yang pernah ditampilkan di stasius swasta pada tahun 90an yaitu...
- a. Sosial c. Musik
b. Film nusantara d. Pentas seni
15. Apa budaya setiap tahun yang dilakukan oleh masyarakat daerahmu...
- a. Pentas seni c. Menonton film perang Bersama
b. Live music tradisional d. A, B, C semua dilakukan
16. Tabot merupakan seni yang harus kita...
- a. Lupakan c. Hancurkan
b. Lestarikan d. Larang untuk pertunjukan
17. Kelompok kesnian bougenville yang berasal dari daerah...
- a. Kalimantan barat c. Kalimantan
b. Kalimantan timur d. Jawa barat
18. Pada saat festival internasional Babylon berapakah negara yang ikut...
- a. 23 negara c. 5 negara
b. 10 negara d. 25 negara

19. Berapakah kapasitas teater yang disediakan oleh tim festival internasional Babylon...
- a. 12.000 orang c. 10.000 orang
b. 15.000 orang d. 11.000 orang
20. Siapa nama artis yang tampil di acara music ASIA BAGUS?
- a. Tulus c. Kunto aji
b. Heti kus ending d. Rossa

Kunci Jawaban:

1. B. 6 tim
2. D. a,b,c semua benar
3. B. Keuntungan
4. D. Membantunya
5. C. 2003
6. A. Sulawesi
7. A. Pikiran dan akal budi
8. D. Menonton kesenian pencak silat dan doll di GBK
9. C. Malaysia
10. C. Irak
11. A. Membolos saat pelajaran menari tarian daerah di sekolah
12. A. Batik
13. A. Titian Muhibah
14. C. Musik
15. A. Pentas seni
16. B. Lestarikan
17. A. Kalimantan barat
18. D. 25 Negara
19. B. 15.000 orang
20. B. Heti kus ending

Berbeda Beda Tetapi Tetap Satu

- Dinda : Teman-teman apasih suku bangsa Indonesia?
- Risma : Bhinneka Tunggal ika
- Nanda : Berbeda-beda tetapi tetap satu
- Dinda : oh.... Gitu yah teman-teman
- Risma : Penduduk Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa
- Nanda : Tetapi semua keragaman dapat hidup rukun berdampigan
- Dinda : Terus bangsa Indonesia terdiri atas berapa suku ya?
- Risma : 1.331 suku
- Dinda : oh... gitu yah teman-teman
- Risma : Nah ... sekarang udah pahamkan?
- Dinda : iya berkat kalian berdua terima kasih ya teman-teman
- Risma dan Nanda : Sama-sama Dinda

DOKUMENTASI



Tampak depan Sekolah SDN 1Bilalang



Ruangan Kelas IV

Foto



ma Guru Wali Kelas IV



Foto Bersama siswa kelas

IV



Hari pertama Pra Siklus



Menjelaskan materi dan konsep pembelajaran menggunakan metode *role playing*





IDENTITAS PENULIS

Nama : Mutiara Mokoginta
Nim : 19.2.1.022
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tempat dan tanggal lahir : Kotamobagu, 27 November 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Gogagoman, jln.bohusami
Email : mutiaramokoginta2019@gmail.com
Nama bapak : Acan Mokoginta, S.ST
Nama ibu : Rusmi Manangin, S.Pd
Anak ke- : 1 dari 2 bersaudara
Riwayat Pendidikan
SD : SDN 1 Bilalang 2013
SMP : MTs Negeri 1 Kotamobagu 2016
SMA : MA Negeri 1 Kotamobagu 2019

Manado, 14 Juni 2023

Mutiara Mokoginta

NIM: 19.2.1.022