

Penerapan Model Bermain Peran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas 2 SD

Luluk Mahmudah ✉, Universitas PGRI Madiun

Vivi Rulviana, Universitas PGRI Madiun

Raras Setyo Retno, Universitas PGRI Madiun

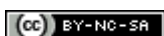
✉ lulukspd79@guru.sd.belajar.id

Abstract: *The background to this research is the finding of low learning achievement in Pancasila education subjects among grade 2 students at SDN Selotinatah 1, Ngariboyo Magetan sub-district. Based on findings in the field, it is known that the majority of students have not achieved the Learning Goal Achievement Criteria (KKTP). The aim of this research is to improve the learning achievement of class 2 students in the Pancasila Education subject, I Care about the School Environment, through a role playing learning model. This research method is PTK (Classroom Action Research) or Classroom Action Research which uses the Kurt Lewin model with 2 cycles. Each cycle consists of 4 steps, namely planning, acting, observing and reflecting. The time of this research was 1 month, namely April 2024, with research subjects of 13 students. Data is collected through tests and observations (observations). The results of this research indicate an increase in the learning achievement of students in class 2 in the Pancasila Education subject, I Care about the School Environment. This can be seen from the students' score which increased in cycle 1 (69%) to 85% in cycle 2.*

Keywords: *learning achievement, Pancasila Education .*

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah adanya temuan rendahnya prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas 2 SDN Selotinatah 1 kecamatan Ngariboyo Magetan. Berdasarkan temuan di lapangan diketahui bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas 2 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Peduli Lingkungan Sekolah melalui model pembelajaran bermain peran (*role playing*). Metode penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau Classroom Action Research yang menggunakan model Kurt Lewin dengan 2 siklus. Tiap siklus terdiri atas 4 langkah yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Waktu penelitian ini adalah pada 1 bulan yaitu bulan April 2024 dengan subjek penelitian sebanyak 13 siswa. Data dikumpulkan melalui tes dan observasi (pengamatan). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar Peserta didik kelas 2 mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Peduli Lingkungan Sekolah. Hal ini dapat diketahui dari perolehan nilai peserta didik yang meningkat pada siklus 1 (69%) menjadi 85% pada siklus 2.

Kata kunci: Pendidikan Pancasila, bermain peran, prestasi belajar



PENDAHULUAN

Menurut Meriyati (2015) karakter / sifat yang menonjol pada anak usia Sekolah Dasar adalah: senang bermain, senang melakukan aktifitas yang penuh dengan gerakan dan senang bekerja dalam kelompok. Karakter anak yang senang bermain menuntut pendidik untuk melaksanakan pembelajaran yang mengandung permainan. Karakter anak yang suka melaksanakan aktifitas seyogyanya mendorong guru menciptakan aktifitas yang dapat bertukar posisi. Karakter anak yang suka bekerja dalam kelompok mendorong pendidik untuk melaksanakan model pembelajaran. Dari pergaulannya dengan kelompok sebaya, anak belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada diterimanya dilingkungan, belajar menerimanya tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (sportif).

Data nilai peserta didik menunjukkan bahwa hanya 9 peserta didik yang mencapai KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) dari jumlah keseluruhan yaitu 13 peserta didik, sedangkan 4 yang lainnya belum memenuhi KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan pembelajaran). Berdasarkan perolehan nilai peserta didik tersebut, menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila belum sesuai harapan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 2 dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik, melibatkan semua peserta didik, serta meningkatkan aktifitas belajar peserta didik maupun prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi / pengamatan awal terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 2 SDN Selotinatah 1 kecamatan Ngariboyo Magetan, ditemukan bahwa cara pembelajaran Pendidikan Pancasila kurang menyenangkan dan kurang bervariasi karena selama pembelajaran berlangsung model yang digunakan adalah ceramah dan diskusi. Akibat dari penerapan ini peserta didik merasa bosan dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Hal ini nampak ketika pembelajaran berlangsung siswa banyak yang bermain dalam kelompoknya dan tidak fokus dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi kondisi ini, dilakukan perubahan model pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model bermain peran (*role playing*). Bermain peran adalah salah satu metode di mana peserta didik diajak untuk mendramakan /mementaskan tingkah laku tokoh dalam drama. Menurut Hamdayama (2014) model bermain peran (*role playing*) adalah cara untuk menguasai materi pelajaran melalui pengembangan daya khayal dan penghayatan siswa. Hal ini dilakukan dengan cara memerankan tokoh benda hidup atau benda mati. Penerapan model bermain peran pada materi Aku Peduli Lingkungan Sekolah pada peserta didik kelas 2 SD ini dilakukan dengan memerankan tokoh dalam skenario cerita yang telah dipersiapkan sebelumnya. Hal ini bertujuan agar peserta didik mengeksplorasi hubungan antar manusia, memecahkan persoalan dalam kelompok dan peserta didik menemukan jai diri / makna diri di lingkungan masyarakat.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak yaitu ; bagi siswa, penelitian ini untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar Pendidikan Pancasila melalui penerapan model bermain peran, bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru dalam pengembangan variasi media pembelajaran yang lebih bervariasi, bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan penelitian mengenai media pembelajaran.

Pancasila merupakan pandangan hidup bangsa yang bermakna suatu aturan rujukan dalam hidup berbangsa dan bernegara. Dalam dunia pendidikan, materi Pendidikan Pancasila selalu diberikan meskipun kurikulum sering mengalami pergantian. Hal ini bertujuan agar nilai-nilai luhur pancasila tetap terus diajarkan pada peserta didik sehingga manusia Indonesia menjadi manusia pancasilais. Nurwadani (2016) menjelaskan pentingnya Pendidikan Pancasila diajarkan agar dapat membentuk para peserta didik yang berjiwa religius, bermoral baik, dan memiliki jiwa solid antar sesama.

Pasal 40 ayat 4 tentang Standar Nasional Pendidikan yang tertuang dalam PP Nomor 4 tahun 2022 menyebutkan bahwa mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan (PPKn) berubah nama menjadi Pendidikan Pancasila namun muatan di dalamnya sama yaitu Pendidikan Pancasila dan Pendidikan kewarganegaraan. Kurikulum Merdeka berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter dan kompetensi peserta didik. Karakteristik utama dari kurikulum ini yang mendukung pemulihan pembelajaran adalah pembelajaran berbasis proyek untuk pengembangan soft skills dan karakter sesuai profil pelajar Pancasila serta fokus pada materi esensial sehingga ada waktu cukup untuk pembelajaran yang mendalam bagi kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi (Barlian: 2022).

Adapun tujuan dari pendidikan pancasila seperti yang disampaikan oleh Sucipto (2023) antara lain agar peserta didik dapat menumbuhkembangkan wawasan kebangsaan yang berlandaskan pancasila, melaksanakan UUD'1945, Mewujudkan persatuan dan kesatuan dalam masyarakat yang beragam, menjaga keutuhan wilayah NKRI dan mengembangkan praktik belajar kewarganegaraan yang berlandaskan pancasila.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya di Sekolah Dasar adalah peserta didik dapat menerapkan contoh-contoh perilaku yang sesuai dengan pancasila dan kearifan lokal (tuntunan masyarakat sekitar). Untuk mewujudkan hal tersebut maka diperlukan model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dan kreatif selama pembelajaran berlangsung, salah satunya adalah dengan penerapan model bermain peran.

Tindakan perbaikan yang peneliti lakukan adalah untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan penerapan model bermain peran. Melalui model pembelajaran bermain peran peserta didik dapat memperoleh pengalaman secara langsung, sehingga mereka akan merasa senang, aktif dan tidak merasa jenuh selama pembelajaran berlangsung.

Model bermain peran (*role playing*) ini pada awalnya dikembangkan oleh Fannie Shaftel dan George Shaftel. Menurut Ginting (2014) bermain pada anak tidak hanya bertujuan menghabiskan waktu semata namun bermain juga sebagai sarana untuk belajar. Aktifitas bermain pada anak juga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Selain itu dalam bermain anak memiliki kesempatan untuk berekspresi terhadap apa yang mereka pikirkan maupun yang mereka rasakan.

Pada dasarnya penggunaan metode ini adalah mendramatisasikan tingkah laku tokoh drama. Menurut Hamdayama (2014) model bermain peran (*role playing*) adalah cara untuk menguasai materi pelajaran melalui pengembangan daya khayal dan penghayatan siswa. Hal ini dilakukan dengan cara memerankan tokoh hidup atau benda mati. Model bermain peran (*role playing*) ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang, tergantung pada peran yang diperlukan. Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode ini meliputi, kemampuan untuk berkomunikasi, berempati pada orang lain, bekerjasama dalam kelompok.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran menggunakan model bermain peran, mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik dan mendeskripsikan kendala / hambatan penerapan model bermain peran.

Langkah-langkah penerapan model bermain peran adalah sebagai berikut : guru memperkenalkan masalah dan memilih pemain, menjelaskan permainan peran, menjelaskan permainan peran, mempersiapkan permainan dan pengamat, memberikan penjelasan mengenai kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran, menjelaskan urutan langkah, menegaskan peranan dan penjiwaan, membagi tugas pengamatan, melaksanakan permainan peran /drama, dan pengamat melakukan pengamatan (tiap kelompok menyampaikan kesimpulannya), guru memberikan kesimpulan secara umum, evaluasi, penutup.

Khoerunnisa (2015) mengungkapkan bahwa manfaat bermain peran adalah sebagai berikut: a. Membantu anak membangun konsep dan pengetahuan melalui rasa percaya diri anak dengan orang lain atau teman sebayanya. Contohnya pengetahuan tentang

sekolah yang dia dapatkan melalui informasi teman sebayanya ketika mereka berbicara, mengobrol atau berkomunikasi.

b. Membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Contohnya ketika anak-anak memainkan dokterdokteran, maka ia harus berfikir bagaimana tugas-tugas yang dilakukan dokter, dimana ruangan dokter dan peralatan apa saja yang digunakan dokter.

c. Meningkatkan rasa percaya diri anak. Contohnya seorang anak yang percaya diri dalam mengambil keputusan saat bermain bersama temannya dan percaya diri ketika kerja sama dan saling membantu dengan temannya dalam mengerjakan tugas.

Syaodah (dalam Endrasmoyo 2018) mengungkapkan beberapa kelemahan dalam penerapan model bermain peran yaitu:

a. Guru harus menguasai betul permasalahan apa yang diangkat dalam permainan bermain peran, jika tidak bermain peran yang dilakonkan siswa tidak akan berhasil

b. Masalah yang dianggap mengenai realita kehidupan yang terjadi di masyarakat dengan melihat aspek norma-norma yang berlaku dan kaidah sosial agar tidak menyinggung perasaan seseorang

c. Memerlukan waktu yang relatif panjang.

Menurut Prakoso (dalam Darmadi 2017) prestasi belajar pada umumnya dinyatakan dalam angka atau huruf sehingga dapat dibandingkan dengan satu kriteria. Prestasi Belajar banyak diartikan sebagai seberapa jauh hasil yang telah dicapai siswa dalam penguasaan tugas-tugas atau materi pelajaran yang diterima dalam jangka waktu tertentu. Dengan demikian kita dapat menyimpulkan bahwa siswa yang aktif dalam pembelajaran akan banyak pengalaman dan prestasi belajarnya meningkat. Sebaliknya siswa yang tidak aktif akan minim atau sedikit pengalaman sehingga dapat dikatakan prestasi belajarnya tidak meningkat atau tidak berhasil.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif di mana dalam menganalisa data menggunakan pengukuran yang menyajikan data hasil penelitian berupa angka. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat.

Penelitian ini dilaksanakan dengan daur berulang atau siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan dan refleksi. Jumlah siklus pembelajaran ditentukan oleh Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Siklus akan berlanjut apabila peserta didik belum mencapai KKTP, dan siklus akan berhenti apabila peserta didik sudah mencapai KKTP.

Perencanaan penelitian mencakup kegiatan yang tertuang dalam penyusunan modul ajar, penggunaan media, model pembelajaran serta teknik pelaksanaannya. Pelaksanaan penelitian merupakan penerapan dari modul ajar yang telah dibuat. Bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan/observasi terhadap perilaku selama pembelajaran berlangsung baik itu guru maupun peserta didik. Pelaksanaan observasi berpedoman pada instrumen pengamatan/observasi.

Refleksi merupakan tahap akhir dari setiap siklus. Pada tahap ini, peneliti (guru) dan pengamat (rekan sejawat) membahas mengenai data yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran. Apabila diperoleh data dan catatan mengenai kekurangan selama proses pembelajaran, maka pada tahap tersebut dilakukan perencanaan ulang sehingga perencanaan baru siap untuk diterapkan pada siklus berikutnya.

Subyek penelitian ini dilaksanakan di kelas 2 pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 yang berjumlah 13 orang yang terdiri dari 7 peserta didik laki-laki dan 6 peserta didik perempuan. Selain melakukan penelitian kepada peserta didik, terdapat 1 orang pengamat/observer yang

juga melakukan penelitian pada guru. Guru sebagai subyek penelitian adalah peneliti sendiri. Lokasi penelitian terletak di desa Selotinatah RT 05 RW 01 kecamatan Ngariboyo Magetan. Alasan peneliti melaksanakan penelitian di sekolah ini adalah kemauan guru untuk mengembangkan pengetahuannya mengenai model pembelajaran. Selain itu aktifitas belajar peserta didik menggunakan model bermain peran belum familiar karena selama ini model pembelajaran yang dilakukan adalah ceramah dan diskusi.

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan yakni pada bulan April 2024. Untuk pengumpulan data, teknik yang digunakan adalah: pengamatan/observasi untuk mengetahui aktifitas guru maupun peserta didik, dan tes untuk mengukur kemampuan siswa. Tes dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan cara siswa mengerjakan pertanyaan berdasarkan model pembelajaran bermain peran yang sudah diperagakan. Tes yang digunakan adalah tes tulis.

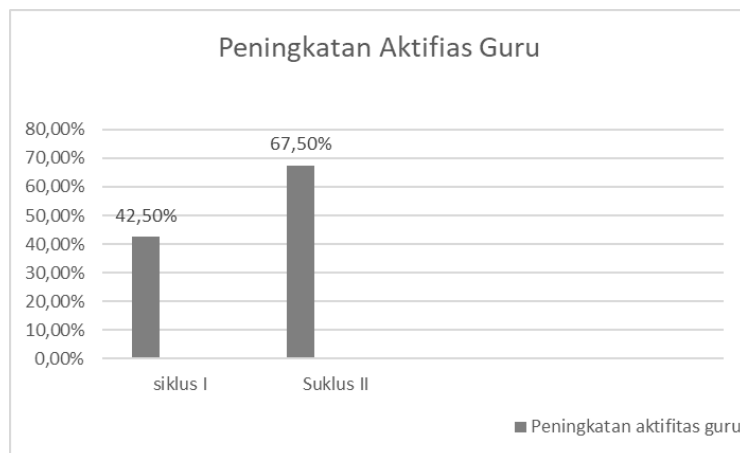
Pengamatan/observasi digunakan untuk mengetahui aktifitas guru dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Guru kelas bertindak sebagai peneliti yang akan diamati/diobservasi oleh guru lain (rekan sejawat). Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan guru dan peserta didik menggunakan model bermain peran. Aktifitas mengetahui kegiatan guru dan peserta didik. Peserta didik diamati oleh guru dan pengamat, sedangkan aktifitas guru dilakukan oleh pengamat (rekan sejawat).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan 2 siklus penelitian. Pada akhir siklus dilaksanakan tes tulis untuk mengetahui prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini dikatakan berhasil jika hasil nilai tes peserta didik di atas KKTP 75 dan rata-rata hasil belajar seluruh peserta didik mencapai 75%.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian mengenai penerapan model bermain peran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila diuraikan dalam siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilakukan mulai dari siklus 1 sampai ke siklus 2. Dari deskripsi data hasil penelitian disajikan data sebagai berikut:

a. Aktivitas Guru



Gambar 1. Diagram Peningkatan Aktifitas Guru Pada Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan gambar 1 tersebut diketahui bahwa aktifitas guru pada siklus 1 adalah 42,50% dan pada siklus 2 adalah 67,50%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Aktifitas guru yang dominan adalah menyampaikan pendahuluan atau apersepsi, menjelaskan materi pembelajaran, membimbing melaksanakan tugas hasil penyelesaian tugas, dan mengontrol aktifitas peserta didik.

b. Aktifitas Peserta Didik



Gambar 2 Diagram Peningkatan Aktifitas Pesera Didik

Berdasarkan gambar 2 tersebut diketahui bahwa aktifitas peserta didik pada siklus 1 mencapai 52,50% sedangkan aktifitas peserta didik pada siklus 2 mencapai 67,50%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan aktifitas peserta didik sebesar 25% dari siklus 1 ke siklus 2.

Hasil Tes Tulis pada Siklus I dan Siklus II



Gambar 3 Diagram Peningkatan Ketercapaian Pembelajaran Peserta Didik

Berdasarkan gambar 3 diagram di atas diketahui bahwa Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada siklus 1 sebesar 69%, sedangkan Ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) mencapai 85 %. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan KKTP dari siklus 1 ke siklus 2. Peningkatan tersebut membuktikan keberhasilan pembelajaran menggunakan model bermain peran karena nilai rata-rata seluruh peserta didik telah mencapai KKTP dengan persentase 85% dari jumlah total peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan pada penerapan model bermain peran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aku Peduli Lingkungan materi Bekerjasama Menjaga Lingkungan Sekolah kelas 2 SDN Selotinatah 1 Kecamatan Ngariboyo Kabupaten Magetan dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Penerapan model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila bab Aku Peduli Lingkungan materi Bekerjasama Menjaga Lingkungan Sekolah terbukti dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan aktivitas guru pada siklus I dengan persentase ketercapaian tujuan pembelajaran 42,50% sedangkan pada siklus II persentase ketercapaian tujuan pembelajaran meningkat menjadi 67,50%
2. Penerapan model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila bab Aku Peduli Lingkungan materi Bekerjasama Menjaga Lingkungan Sekolah terbukti dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan presentase ketuntasan pada siklus I sebesar 52,72% sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan aktifitas siswa sebesar 67,27.
3. Penerapan model pembelajaran bermain peran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila bab Aku Peduli Lingkungan materi Bekerjasama Menjaga Lingkungan Sekolah terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dari peningkatan setiap siklus. Pada siklus I prestasi belajar siswa menunjukkan persentase ketuntasan 69% meningkat pada siklus II dengan persentase ketuntasan 85%.

DAFTAR PUSTAKA

1. Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
2. Endrasmoyo Wiku. 2018. *Cakramatemawiku Inovasi Cerdas Matematika Dasar* Jakarta: Indocamp.
3. Ginting Abdorrhakman. 2014. *Esensi Praktis Belajar dan pembelajaran*. Bandung : Humaniora.
4. Handayama, J. 2014. *Model dan Metode pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor :
5. Khoerunnisa Nisa. 2015. *Optimalisasi Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif Dalam Mengasah Percaya Diri Anak Usia Dini*. Jurnal. Vol 18, Nomor 1 Juni 2015. Penerbit Galia Indonesia.
6. Meriyati. *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Bandar Lampung: 2015. Fakta Press.
7. Sucipto Resha Hadi, Suharti dan Sofia Nurun Alanurs. 2023. *Panduan Guru Pendidikan Pancasila*. Jakarta : Kemendikbudristek.