

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI KELAS II SDN 032 VIII PAGAR PUDING LAMO

¹ **Rina Rosada**

Universitas Terbuka

Email: rinarosada038@gmail.com

² **Nur Asiah**

STAI Sultan Syarif Hasyim Siak Sri Indrapura Riau

Email: Nurasiahaz11@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari kenyataan peserta didik dalam proses pembelajaran masih bersifat monoton dan pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor kurang berkembang dengan baik, sehingga hasil belajar pendidikan Pancasila peserta didik belum sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasinya dilakukan tindakan dengan menggunakan metode bermain peran. Dari hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas II SDN 032/VIII Pagar Puding Lamo. Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh peserta didik pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik 65,53% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 84,3%.

Kata kunci: Metode Bermain Peran, Pendidikan Pancasila, dan Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan SD merupakan langkah awal perolehan pengetahuan bagi peserta didik. Salah satu mata pelajaran pada kurikulum merdeka yang akan dipelajari oleh peserta didik di SD adalah pendidikan pancasila. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai kedudukan strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan Pancasila. Hal ini sejalan dengan Kemendikbudristek dalam platform Merdeka Mengajar (PMM), mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila pada setiap warga negara. Mereka menekankan bahwa nilai-nilai Pancasila harus dijadikan sebagai pedoman utama dalam mencapai visi Indonesia emas.

Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka bertujuan membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar

kritis, dan kreatif. Menurut Putri (2022:20), tujuan utama pendidikan Pancasila adalah untuk memupuk pengetahuan dan pengenalan tentang berbangsa dan bernegara, membentuk mentalitas serta mempraktikkan cinta tanah air dan budaya masyarakat, serta meningkatkan pemahaman tentang nusantara dan menghargai kemajemukan masyarakat di masa depan. Untuk mencapai tujuan tersebut maka pembelajaran Pendidikan Pancasila di satuan pendidikan diaplikasikan melalui praktik belajar. Akan tetapi guru dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila masih menggunakan metode ceramah, materi pembelajaran yang langsung diterima peserta didik tanpa dilatih untuk menemukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung pendidik hanya mengembangkan pengetahuan peserta didik saja padahal dalam pembelajaran pendidikan pancasila juga harus dikembangkan pengetahuan dan penerapan nilai-nilai pancasila.

Agar peserta didik dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran pendidikan Pancasila maka guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, nilai serta perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode bermain peran. Menurut Anita (2021:5.22), metode bermain peran merupakan bagian dari metode simulasi. Dalam proses pembelajarannya, metode ini mengutamakan pola permainan dalam bentuk dramatisasi. Selain itu Menurut Hazhari (2022:44), metode bermain peran adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada kreativitas anak dalam memerankan peran yang mereka mainkan. Hal ini dianggap sangat penting dalam mengembangkan kreativitas, pertumbuhan intelektual, dan keterampilan sosial anak-anak.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa penggunaan metode bermain dalam pembelajaran peran banyak manfaatnya bagi peserta didik, seperti dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, memupuk kerjasama antara peserta didik, menimbulkan bakat peserta didik dalam seni drama, peserta didik lebih memperhatikan pembelajaran karena menghayati sendiri, dapat memupuk keberanian berpendapat di kelas, melatih peserta didik untuk dapat menganalisa masalah, mengambil kesimpulan dalam waktu yang singkat serta peserta didik dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Masri (2020:289) menyimpulkan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran bermain peran meningkat dalam tiap tahap penelitian. Hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal selama tiga siklus penelitian yang dilakukan. Adapun

kenaikan hasil belajar dari temuan awal sebesar 46,42 %, pada siklus I siswa yang tuntas belajar sebesar 60,50 %, pada siklus II 78,50 % dan pada siklus III 96,42 % siswa tuntas belajar.

Menurut Sudijono (2017:49-57), dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berfikir, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Sementara itu, dalam aspek afektif, terdapat lima jenjang yang mencakup menerima, menanggapi, menghargai, mengatur, dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kelompok nilai. Aspek psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak seseorang dalam menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor dianggap sebagai kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan afektif. Kenyataan di lapangan dari hasil observasi yang penulis lakukan di kelas II SDN 032/VIII Pagar Puding Lamo bahwa guru dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila masih menggunakan metode ceramah. Dengan metode ceramah yang digunakan oleh guru ini terlihat adanya peserta didik yang tidak memperhatikan ketika guru menerangkan pembelajaran. Dalam memperoleh materi pembelajaranpun peserta didik menerima langsung materi dari guru, peserta didik tidak dilatih untuk menemukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri. Akibatnya hasil belajar peserta didik menjadi rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian harian pendidikan Pancasila mendapat nilai rata-rata 66 dengan standar ketuntasan 66%. Dari 16 orang peserta didik hanya 5 orang yang mencapai standar ketuntasan dan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik masih jauh dari standar ketuntasan ideal yang ditetapkan oleh kelas II dan sekolah yaitu 75%.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan Pancasila melalui metode bermain peran di kelas II SDN 032/VIII Pagar Puding Lamo.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Adapun subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas II SDN 032/VIII Pagar Puding Lamo pada semester I Tahun Ajaran 2023/2024. Adapun jumlah peserta didik ada 16 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus, setiap siklus dilakukan satu kali pertemuan. Kegiatan dilakukan oleh peneliti sebagai praktisi dan guru sebagai observer. Selama kegiatan penelitian peneliti dibantu oleh guru di SDN 032/VIII Pagar Puding Lamo.

Tindakan pada penelitian ini berupa pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas II SD. Kegiatan ini diawali menyusun kriteria pembelajaran peningkatan hasil belajar peserta didik, dan menyusun alat-alat data (pedoman, observasi, catatan lapangan). Hasil data penelitian yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan

analisis data kualitatif. Analisis data dilakukan terhadap data perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Hamdayama (dalam Kolnel dan Zendrato, 2029:338), metode bermain peran adalah suatu pendekatan pembelajaran di mana peran-peran yang ada dalam kehidupan nyata dihadirkan dalam bentuk pertunjukan peran di dalam kelas atau pertemuan. Kemudian, pertunjukan ini dijadikan sebagai bahan refleksi untuk pembelajaran. Oleh karena itu dalam melaksanakan metode bermain peran sebaiknya memperhatikan langkah-langkahnya, agar pelaksanaan metode dapat berjalan dengan baik. Adapun langkah-langkah dari metode bermain peran menurut Hamalik (2014:215) diantaranya adalah: 1) persiapan dan instruksi, 2) tindak dramatik dan diskusi, 3) evaluasi bermain peran.

Berdasarkan pendapat oemar di atas, langkah-langkah metode bermain peran dapat dirinci sebagai berikut: 1) Persiapan dan instruksi: (a) menentukan tema sosial yang akan diperankan, (b) menjelaskan pelaksanaan metode jika peserta didik belum tau apa itu bermain peran, (c) memilih peserta didik yang mengajukan diri untuk bermain, (d) memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk dapat mempersiapkan diri sebelum memerankan perannya; 2) Tindak dramatik dan diskusi: (a) dalam pelaksanaannya, jika baru pertama kali dilaksanakan usahakan jangan terlalu lama, (b) berikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengekspresikan peran yang dilakukannya, (c) jika terjadi kesalahan guru segera memberikan bimbingan atau arahan agar tidak lari dari yang telah ditetapkan; 3) Evaluasi bermain peran: (a) melakukan tanya jawab tentang apa yang telah dilakukan, (b) melakukan bermain peran kembali.

Hasil Siklus I

Perencanaan

Pada perencanaan siklus I kegiatan yang dilakukan adalah menyusun RPP dan teks bermain peran dengan materi penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian peneliti menyusun format dan lembar pengamatan atau instrument lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian.

Pelaksanaan

Proses pembelajaran peningkatan kemampuan bermain peran peserta didik dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan persiapan menyiapkan kondisi kelas untuk belajar, menyampaikan tujuan pembelajaran, membuka skemata peserta didik dengan lagu “ Abang Tukang Bakso”.

Kegiatan dilanjutkan dengan 1) guru menjelaskan tentang bermain peran, 2) membagikan teks dialog bermain peran, 3) menugasi peserta didik membaca dialog, 4) memilih peserta didik yang ingin bermain peran, 5) memberikan penjelasan

kepada peserta didik yang akan bermain tentang isi dialog, dan berlanjut pada tahap pelaksanaan yaitu 6) peserta didik melaksanakan kegiatan bermain peran, dan 7) memberikan kesempatan kepada peserta didik bermain secara spontanitas, jika terjadi kesalahan guru memberikan intruksi atau bimbingan agar bermain peran berjalan sesuai dengan skenario yang ada.

Pengamatan

Pengamatan pada penelitian ini dilakukan oleh pengamat (observer). Pengamat melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik yang dibantu dengan format dan lembar pengamatan.

1. Aktivitas Guru

Pada aktivitas guru diamati dengan menggunakan lembar pengamatan sebagai berikut:

Tabel 1. Lembar Pengamatan Kegiatan Guru

Tahap pembelajaran	Karakteristik	Deskriptor	Dilaksanakan	Tidak dalam Sana kan	Kualifikasi
Tahap persiapan	1. Menentukan permasalahan yang akan dilakukan	➤ Permasalahan yang ditentukan sesuai materi ➤ Sesuai dengan kemampuan peserta didik ➤ Berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik ➤ Menarik bagi peserta didik	√ √ √ √		SB
	2. Menentukan pemain	➤ Memilih pemain tanpa membedakan ➤ Memilih pemain sesuai dengan kemampuan peserta didik ➤ Mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan peserta didik ➤ Tidak menimbulkan kecemburuan diantara peserta didik	√ √ √	√	B
	3. Memberikan bimbingan kepada Peserta didik	➤ Membimbing peserta didik dalam memahami peranya ➤ Peran yang didapat mudah dipahami peserta didik ➤ Mempersiapkan tempat bagi pemain ➤ Kegiatan yang dilakukan dapat dipahami peserta didik	√ √	√ √	C

Tahap pelaksanaan	Menugaskan peserta didik untuk melakukan bermain peran	➤ Memberikan kesempatan kepada peserta didik bermain secara spontanitas ➤ Tidak mengomentari akting yang dilakukan peserta didik ➤ Kegiatan yang dilakukan tidak terlalu lama ➤ Membimbing peserta didik jika melakukan kesalahan dalam Bermain	√	√	C
Tindak lanjut	1. Melakukan tanya jawab	➤ Memberikan penghargaan kepada peserta didik yang telah ikut bermain peran ➤ Mengajukan pertanyaan tentang kegiatan yang telah dilakukan ➤ Melibatkan peserta didik dalam menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan	√	√	B
		➤ Menjelaskan dengan kalimat runtun	√		
	2. Melakukan evaluasi	➤ Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi ➤ Evaluasi yang diberikan mudah dipahami peserta didik ➤ Evaluasi yang diberikan sesuai dengan perkembangan peserta didik ➤ Evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√ √ √ √		SB

Keterangan:

- SB : Jika keempat deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran tampak
 B : Jika tiga dari empat deskriptor pada masing-masing karakteristik tampak
 C : Jika dua dari empat deskriptor pada setiap karakteristik tampak
 K : Jika salah satu deskriptor dari setiap karakteristik yang tampak

Dalam pelaksanaan bermain peran dinilai masih cukup baik karena pada tahap ini masih ada dua deskriptor saja yang bisa dicapai oleh guru. Tahap selanjutnya adalah membimbing peserta didik dalam melakukan diskusi sederhana, guru dinilai baik, karena dari empat deskriptor yang ada hanya satu saja yang belum tercapai oleh guru.

2. Aktivitas Peserta Didik

Aktifitas peserta didik pada siklus I belum terlaksana dengan optimal, karena masih ada beberapa deskriptor dalam kegiatan pembelajaran yang belum tercapai oleh peserta didik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Lembar pengamatan aktifitas peserta didik

Tahap pembelajaran	Karakteristik	Deskriptor	Dilaksanakan	Tidak dalam Sana kan	Kualifikasi
Tahap persiapan	1. Menentukan permasalahan yang akan dilakukan	➤ Bersemangat dalam menentukan permasalahan yang akan dimainkan ➤ Sesuai dengan kemampuan peserta didik ➤ Peserta didik memahami apa yang dilakukannya ➤ Sesuai dengan materi pembelajaran	✓ ✓ ✓ ✓		SB
	2. Menentukan pemain	➤ Peserta didik bersemangat dalam encalonkan diri ➤ Peran yang didapat sesuai dengan kemampuan peserta didik ➤ Peserta didik memahami apa yang dilakukannya ➤ Peserta didik lain tidak cemburu karena tidak ikut bermain peran	✓ ✓ ✓	✓	B
	3. Memberikan bimbingan kepada siwa	➤ Peserta didik paham apa yang akan dilakukannya ➤ Peserta didik membaca berulang-ulang skenario ➤ Peserta didik menerima bimbingan dari guru ➤ Peserta didik bertanya jika tidak paham dengan perannya	✓ ✓	✓ ✓	C
Tahap pelaksanaan	Melakukan bermain peran	➤ Peserta didik bermain dengan bersemangat ➤ Peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dalam memainkan perannya ➤ bermain sesuai dengan scenario yang ada ➤ Dapat memahami arahan yang diberikan guru	✓ ✓	✓ ✓	C

Tindak lanjut	1. Melakukan tanya jawab	➤ Peserta didik dilibatkan dalam menyimpulkan pembelajaran ➤ Peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru ➤ Peserta didik aktif dalam menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan ➤ Kesimpulan yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran	√		
	2. Melakukan evaluasi	➤ Peserta didik paham evaluasi yang diberikan ➤ Peserta didik dapat mengerjakan evaluasi dengan baik ➤ Evaluasi yang diberikan sesuai dengan perkembangan peserta didik ➤ Evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√	√	B

Keterangan:

- SB : Jika keempat deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran tampak
 B : Jika tiga dari empat deskriptor pada masing-masing karakteristik tampak
 C : Jika dua dari empat deskriptor pada setiap karakteristik tampak
 K : Jika salah satu deskriptor dari setiap karakteristik yang tampak

Dalam pembelajaran kali ini dilihat peserta didik sudah mulai bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik dapat bermain baik dengan arahan dan bimbingan guru kepada peserta didik. Peserta didik dilihat sudah mulai memahami tentang bermain peran, tetapi masih belum terlaksana dengan sempurna. Tetapi dilihat dari evaluasi yang dilakukan peserta didik masih jauh dari yang diharapkan. Peserta didik memperoleh nilai rata-rata kelas 65,3% dengan ketuntasan 46,6%. Nilai tersebut belum dapat mencapai keberhasilan penelitian karena nilai rata-rata kelas belum mencapai 75 %.

Refleksi

Refleksi dari siklus I ini mencakup refleksi terhadap perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan hasil yang diperoleh peserta didik. Dari hasil diskusi yang telah dilakukan dengan guru kelas, maka diperoleh hal-hal sebagai berikut: 1) Masih kurangnya pemahaman peserta didik tentang pelaksanaan dari bermain peran, 2) Peserta didik masih belum mau mengeluarkan pendapat dan memberikan respon

terhadap pembelajaran yang telah dilakukan, 3) Waktu tidak terkoordinasi dengan baik, 4) Guru kurang memberikan bimbingan kepada peserta didik sehingga pelaksanaan bermain peran kurang terlaksana dengan baik, 5) Anak masih susah memahami dialog bermain peran yang dibagikan, dan 6) Peserta didik masih belum paham materi tentang kejujuran, disiplin dan senang bekerja sehingga hasil evaluasi peserta didik rendah.

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan kelebihan yang telah dicapai pada siklus I maka pelaksanaan metode bermain peran pada siklus II dibuat perencanaan sebagai berikut: 1) Guru menjelaskan kembali tentang bermain peran dengan menggunakan media gambar dalam menjelaskan tentang bermain peran, 2) Guru memberikan bimbingan ketika peserta didik melakukan bermain peran agar peserta didik dapat mengerti apa yang akan dilakukannya, 3) Merencanakan waktu dengan baik dari setiap langkah bermain peran agar tidak keteteran dalam menggunakan waktu, dan 4) Memotivasi peserta didik agar mau bertanya dan merespon pertanyaan dari guru.

Berdasarkan pengamatan dan hasil tes maka, tujuan pembelajaran pada siklus I belum tercapai dengan baik. Dengan demikian upaya penggunaan metode bermain peran agar dapat dilaksanakan dengan lebih baik dan sesuai dengan langkah- langkah yang ada, dilakukan dan diperbaiki pada siklus II.

Hasil Siklus II Perencanaan

Pada perencanaan siklus I kegiatan yang dilakukan adalah menyusun RPP dan teks bermain peran dengan materi penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian peneliti menyusun format dan lembar pengamatan atau instrument lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian.

Pelaksanaan

Proses pembelajaran peningkatan kemampuan bermain peran peserta didik dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan persiapan menyiapkan kondisi kelas untuk belajar, menyampaikan tujuan pembelajaran, membuka skemata peserta didik dengan lagu “ Abang Tukang Bakso”.

Kegiatan dilanjutkan dengan 1) guru menjelaskan tentang bermain peran, 2) membagikan teks dialog bermain peran, 3) menugasi peserta didik membaca dialog, 4) memilih peserta didik yang ingin bermain peran, 5) memberikan penjelasan kepada peserta didik yang akan bermain tentang isi dialog, dan berlanjut pada tahap pelaksanaan yaitu 6) peserta didik melaksanakan kegiatan bermain peran, dan 7) memberikan kesempatan kepada peserta didik bermain secara spontanitas, jika terjadi kesalahan guru memberikan intruksi atau bimbingan agar bermain peran berjalan sesuai dengan skenario yang ada.

Pengamatan

Pengamatan pada penelitian ini dilakukan oleh pengamat (observer). Pengamat

melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik yang dibantu dengan format dan lembar pengamatan.

1. Aktivitas Guru

Pada aktivitas guru diamati dengan menggunakan lembar pengamatan sebagai berikut:

Table 3. Pengamatan kegiatan guru siklus II

Tahap pembelajaran	Karakteristik	Deskriptor	Dilaksanakan	Tidak dilak Sana kan	Kualifikasi
Tahap persiapan	1. Menjelaskan kepada peserta didik apa itu bermain peran	➤ Bahasa yang digunakan mudah dimengeeti peserta didik ➤ Dalam menjelaskan tentang bermain peran guru tidak tergesa-gesa ➤ Memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik jika belum paham ➤ Menjelaskan kepada peserta didik tidak berbelit-belit	✓ ✓ ✓ ✓		SB
	2. Menentuan permasalahan yang akan dilakukan	➤ Permasalahan yang ditentukan sesuai materi ➤ Sesuai dengan kemampuan peserta didik ➤ Berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik ➤ Menarik bagi peserta didik	✓ ✓ ✓ ✓		SB
	3. Menentukan pemain	➤ Memilih pemain tanpa membedakan-bedakannya ➤ Memilih pemain sesuai dengan kemampuan peserta didik ➤ Mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan peserta didik ➤ Tidak menimbulkan kecemburuan diantara peserta didik	✓ ✓ ✓ ✓		SB
	4. Memberikan bimbingan kepada siwa	➤ Membimbing peserta didik dalam memahami peranya ➤ Peran yang didapat mudah dipahai peserta didik ➤ Mempersiapkan tempat bagi pemain ➤ Kegiatan yang dilakukan dapat dipahami peserta didik	✓ ✓ ✓	✓	B

Tahap pelaksanaan	Menugaskan peserta didik untuk melakukan bermain peran	➤ Memberikan kesempatan kepada peserta didik bermain secara spontanitas ➤ Tidak mengomentari akting yang dilakukan peserta didik ➤ Kegiatan yang dilakukan tidak terlalu lama	√ √ √		SB
-------------------	--	---	---------------------	--	----

Keterangan:

- SB : Jika keempat deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran tampak
B : Jika tiga dari empat deskriptor pada masing-masing karakteristik tampak
C : Jika dua dari empat deskriptor pada setiap karakteristik tampak
K : Jika salah satu deskriptor dari setiap karakteristik yang tampak

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aktifitas guru pada siklus II sudah meningkat dibandingkan dari siklus sebelumnya. Semua deskriptor dari setiap karakteristik pembelajaran yang sudah ditetapkan terlaksana dengan optimal.

1. Aktivitas Peserta Didik

Aktifitas peserta didik pun pada siklus II sudah terlaksana dengan optimal juga, hal itu dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Lembar pengamatan aktivitas peserta didik siklus II

Tahap pembelajaran	Karakteristik	Deskriptor	Dilaksanakan	Tidak dilak Sana kan	Kualifikasi
Tahap persiapan	1. Menjelaskan kepada peserta didik apa itu bermain peran	➤ Penjelasan guru mudah dimengerti peserta didik	√ √		
		➤ Peserta didik bersemangat dalam mendengarkan penjelasan guru ➤ Peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami peserta didik tentang bermain peran ➤ Peserta didik paham penjelasan yang disampaikan guru	√ √		SB
	2. Menentukan permasalahan yang akan dilakukan	➤ Bersemangat dalam menentukan permasalahan yang akan dimainkan ➤ Sesuai dengan kemampuan peserta didik	√ √		SB

		➤ Berkaitan dengan kehidupan sehari-hari ➤ Peserta didik lain tidak cemburu karena tidak ikut bermain	√ √		
	3. Menentukan pemain	➤ Peserta didik bersemangat dalam mencalonkan diri ➤ Peran yang didapat sesuai dengan kemampuan peserta didik ➤ Peserta didik memahami apa yang dilakukannya ➤ Dapat memahami arahan yang diberikan guru	√ √ √		SB
	4. Memberikan bimbingan kepada siswa	➤ Peserta didik paham apa yang akan dilakukannya ➤ Peserta didik membaca berulang-ulang skenario ➤ Peserta didik menerima bimbingan dari guru ➤ Peserta didik bertanya jika tidak paham dengan perannya	√ √ √	√ √	C
Tahap pelaksanaan	Melakukan peserta didik untuk melakukan bermain peran	➤ Peserta didik bermain dengan bersemangat ➤ Peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dalam memainkan perannya ➤ Bermain sesuai dengan skenario yang ada ➤ Dapat memahami arahan yang diberikan guru	√ √ √		SB
Tindak lanjut	1. Melakukan tanya jawab	➤ Peserta didik dilibatkan dalam menyimpulkan pelajaran ➤ Peserta didik mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru	√ √ √		
		➤ Peserta didik aktif dalam menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan ➤ kesimpulan yang diberikan peserta didik sesuai dengan materi pembelajaran	√		SB
	2. Melakukan evaluasi	➤ Peserta didik paham evaluasi yang diberikan ➤ Peserta didik dapat mengerjakan evaluasi dengan baik ➤ Evaluasi yang diberikan sesuai dengan perkembangan peserta	√ √ √		SB

		didik ➤ Evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√		
--	--	---	---	--	--

Keterangan:

- SB : Jika keempat deskriptor pada setiap karakteristik pembelajaran tampak
 B : Jika tiga dari empat deskriptor pada masing-masing karakteristik tampak
 C : Jika dua dari empat deskriptor pada setiap karakteristik tampak
 K : Jika salah satu deskriptor dari setiap karakteristik yang tampak

Pada siklus 2 ini sudah nampak kemajuan yang sangat bagus dari peserta didik dalam melaksanakan bermain peran. Ini dapat dilihat dari lembar pengamatan diatas. Langkah-langkah dari bermain peran sudah dapat dilaksanakan peserta didik dengan baik. Peserta didik sudah bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik sudah mulai paham dan senang dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, ini terlihat peserta didik sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dilihat dari hasil tes yang dilakukan peserta didik juga sudah mengalami kemajuan. Peserta didik memperoleh nilai rata-rata kelas 84,3% dengan ketuntasan 83,3%. Nilai tersebut sudah mencapai keberhasilan penelitian karena nilai rata-rata kelas sudah melebihi 75 %.

Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan secara kolaboratif antara penulis (praktisi) dengan guru kelas II (observer). Setiap kegiatan guru dan peserta didik dalam pembelajaran sudah dapat berjalan dengan baik. Semua deskriptor dari setiap karakteristik yang telah ditentukan sudah terlaksana.

Pada siklus 2 ini peserta didik sudah mampu melakukan bermain peran dengan baik dengan arahan dan bimbingan dari guru. Dan guru sudah dapat mengkoordinasikan waktu dengan baik sehingga pelaksanaan bermain peran dapat selesai tepat pada waktu yang telah direncanakan. Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh peserta didik, diketahui bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan aspek psikomotor dan afektif peserta didik serta meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembahasan

Menurut pendapat yang dikutip dari Rochman Natawijaya (dalam Sarniyati, 2019:9), belajar merupakan suatu proses pembinaan yang berkelanjutan di dalam diri individu yang lebih banyak dipengaruhi oleh faktor-faktor dari lingkungan eksternal daripada faktor keturunan. Dalam belajar peserta didik memperolehnya dari guru, maka guru harus lebih memahami kembali ketiga aspek dalam pendidikan yaitu yang belajar, proses belajar dan situasi belajar. Menurut Cholisn (dalam Nugroho, 2019:3), belajar dengan metode bermain peran dapat mengajarkan ketiga komponen

kompetensi pendidikan Pancasila, yaitu pengetahuan warga negara (civic knowledge), keterampilan warga negara (civic skills), dan sikap warga negara (civic dispositions). Dengan demikian, hal ini membantu menciptakan warga negara yang aktif berpartisipasi dan bertanggung jawab dalam membangun kehidupan bernegara yang demokratis, berkeadilan sosial, dan berkemanusiaan.

Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada siklus I bahwa persentase evaluasi yang direncanakan mencapai 75%, ini dijelaskan dalam PMM (2022) bahwa salah satu pendekatan untuk menentukan ketercapaian pembelajaran adalah menggunakan pendekatan skala atau interval nilai yang dibuat oleh guru atau satuan pendidikan. Kriteria ketuntasan untuk capaian pembelajaran yang dibuat guru adalah 75%. Dari hasil evaluasi peserta didik pada siklus I ketuntasan diperoleh 65,3 % berarti ini masih dibawah kriteria yang diharapkan.

Siklus II

Dari hasil analisis penelitian dari siklus II hasil evaluasi yang diperoleh peserta didik telah mencapai 84,3% (keberhasilan baik) baik perencanaan, pelaksanaan evaluasi proses dan hasil. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus II, sudah terlaksana dengan baik dan guru telah berhasil dalam menggunakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas II SDN 032/VIII Pagar Puding Lamo.

Perbandingan hasil belajar peserta didik secara klasikal yang terjadi pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada diagram berikut.



SIMPULAN

Pembelajaran pendidikan Pancasila dengan metode bermain peran adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga dapat mengembangkan afektif dan psikomotor peserta didik. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran terdiri dari 3 tahap yaitu: tahap persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut. Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode

bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SDN 032/VIII Pagar Puding Lamo. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 65,3% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84,3% Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dicantumkan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan: 1) Bagi kepala sekolah hendaknya dapat memotivasi dan membina guru untuk menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran di sekolah terutama pada pembelajaran pendidikan Pancasila, 2) Bagi guru hendaknya metode bermain peran dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran pendidikan Pancasila dan sebagai suatu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan 3) Bagi peneliti lain, yang merasa tertarik dengan metode bermain peran agar dapat melakukan penelitian dengan menggunakan metode bermain peran dengan menggunakan materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. W., dan Al Muchtar, S. 2022. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Hamalik, O. 2014. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hazhari, A. dkk. 2022. Studi Literatur Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Tulisan Ilmiah Pendidikan (TULIP)*, 11 (1), hal. 43-52
- Kemendikbudristek. 2024. *Platform Merdeka Mengajar (PMM)*. Jakarta: Kemendikbudristek
- Kolnel, O. M. H., dan Zendrato, J. 2029. Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I pada Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar XYZ Gunungsitoli, Nias. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah*, 15 (2), hal. 333-347
- Kurniawan, D. dkk. 2023. *Pendidikan Pancasila SD/MI kelas IV*. Jakarta: Kemendikbudristek
- Masri. 2020. Meningkatkan Hasil Belajar PKN Menggunakan Metode Bermain Peran pada Peserta didik Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1 (3), hal. 278-292
- Putri, A. U. 2022. *Buku Ajar Pendidikan Pancasila untuk Perguruan Tinggi*.

Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini

Nugroho, M. 2019. *Inovasi Pembelajaran PPKn Menggunakan Metode Role Playing*. Di unduh 19 April 2024 dari <https://eprints.uad.ac.id/9790/1/263-267%20Miko%20Nugroho.pdf>

Sarniyati. 2019. Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn. *Journal of School Counseling*, 4 (1), hal. 17-27

Sudijono, A. 2017. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada