

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA MATERI POLA HIDUP GOTONG ROYONG DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN

Silitonga Marlhy Febriana
Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman

Email Penulis Korespodensi: lynsilitonga@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
Kata kunci: Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pola Hidup Gotong Royong Metode Bermain Peran	<p>Penelitian ini dilatar belakangi dengan rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 001 Samarinda Ulu Tahun Pembelajaran 2024/2025. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 001 Samarinda Ulu tahun pembelajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 001 Samarinda Ulu terdiri dari dua siklus yang dimana setiap siklunya terdiri dari 2 kali pertemuan dengan prosedur penelitian perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, tes, dan dokumentasi dan menggunakan teknik analisis data yaitu, rata-rata, persentase, peningkatan hasil belajar dengan indikator keberhasilan yaitu 75%. Hasil penelitian menunjukkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terlihat pada siklus I dengan nilai rata-rata 67,30 dengan persentase ketuntasan sebesar 50% dan persentase peningkatan pra siklus ke siklus I sebesar 23,08%. Hasil belajar siswa kembali mengalami peningkatan pada siklus II dengan memperoleh nilai rata-rata 85,15 dengan persentase ketuntasan sebesar 96,15 dan persentase peningkatan pra siklus ke siklus II sebesar 64,70%.</p>

Copyright (c) 2024 The Author
 This is an open access article under the CC-BY-SA
 license



A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah sebagai pencetak sumber manusia yang berkualitas tinggi. UUD 1945 Pasal 31 ayat (1) berbunyi "Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan". UU No. 20 Tahun 2003 (tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1) menyatakan 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.

Ihsan (2013:22) mengatakan "pendidikan dasar adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan, membutuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan menengah". Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Sekolah memegang peranan

yang sangat penting, sebagai dasar membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui sekolah anak memperoleh pengetahuan dan mengembangkan keterampilan mereka, sehingga membangun pribadi dan karakteristik yang baik menuju proses pendewasaan.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dirancang untuk membekali siswa berpikir kritis dan rasional, serta berpartisipasi secara kreatif, aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat, bangsa dan negaranya. Pendidikan Pancasila diajarkan di sekolah dasar agar siswa dapat saling memahami, menghormati sesama, menanamkan rasa toleransi dan tenggang rasa, serta mengajarkan sistem pemerintahan dan hukum negara. Siswa juga diajarkan pentingnya cinta tanah air.

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas IV di SDN 001 Samarinda Ulu, Hasil belajar nilai Pendidikan Pancasila mereka rata-rata 65 beberapa siswa masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran PPKn adalah 70. Dari 26 siswa yang ada di kelas IV B SDN 001 Samarinda Ulu, terdapat 6 siswa yang memenuhi KKM dengan persentase 23,08%. Sedangkan 20 masih belum memenuhi KKM dengan persentase 77,92% dengan rata-rata nilai 52,31. Hal ini dikarenakan siswa kebanyakan mendengarkan penjelasan dari guru dan penugasan yang diberikan dari buku, sehingga tidak mampu mengerti dan menerapkan secara langsung tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Di dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sering terjadi siswa hanya diarahkan guru untuk membaca, mengingat konsep, fakta, dan hukum, hal tersebutlah yang membuat semakin menurunnya minat peserta didik dalam belajar Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, diharapkan bahwa sifat kompetitif yang timbul akibat penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk bersaing dan berkembang. Penerapan metode ini juga memungkinkan terjadinya diskusi yang hangat dalam kelas.

Metode bermain peran dapat dilakukan dengan memilih peristiwa atau peristiwa yang relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan. Melalui pengalaman dan pengamatannya, siswa dapat menghayati dan mengembangkan kreatifitas peran yang mereka bawakan serta merangsang siswa untuk berpikir kritis. Dengan metode ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa.

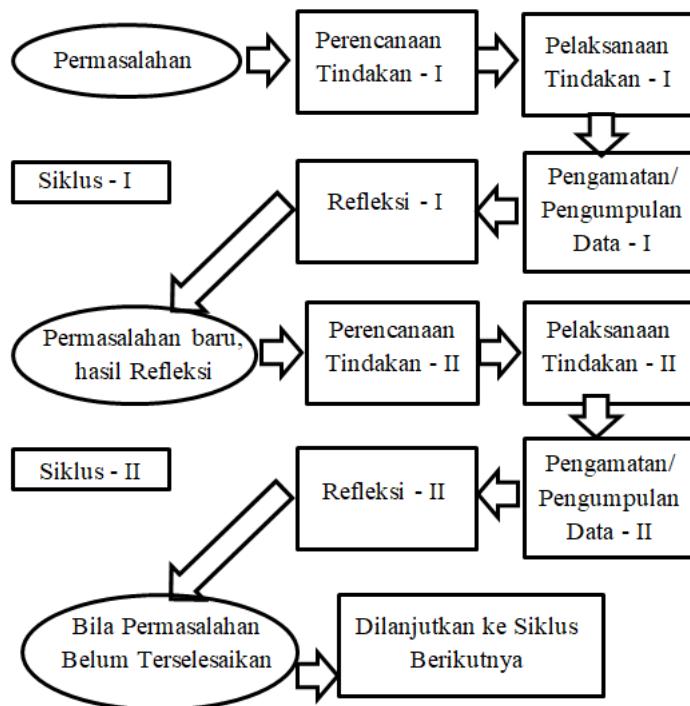
B. METODE

Jenis penelitian yang dipergunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini mempergunakan model yang dikembangkan oleh Salim dan Karo-karo (2015:34) "PTK bukan hanya bertujuan mengungkapkan penyebab dari berbagai permasalahan pembelajaran yang dihadapi seperti kesulitan siswa dalam mempelajari pokok-pokok bahasan tertentu, tetapi yang lebih penting lagi adalah memberikan pemecahan masalah berupa tindakan tertentu untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar". Terdapat 4 tahapan dalam penelitian ini, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan/pengumpulan data, dan refleksi. Alur penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat dilihat melalui gambar 1.

Perencanaan disusun berdasarkan masalah dan hipotesis tindakan yang diuji secara empiris sehingga perubahan yang diharapkan dapat tercapai. Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan rencana yang akan dilaksanakan sebagai berikut

- a. Melakukan analisis silabus
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- c. Menyiapkan bahan ajar pembelajaran Pola Hidup Bergotong Royong
- d. Menyiapkan media dan alat yang akan digunakan dalam pembelajaran
- e. Menyiapkan instrumen hasil belajar berupa tes.

- f. Menetapkan cara pelaksanaan refleksi yang dilakukan peneliti setelah selesai melakukan tindakan pada setiap siklus sebagai perbaikan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.



Gambar 1. Alur penelitian tindakan kelas (PTK)

Pelaksanaan tindakan merupakan tahap penerapan perencanaan. Peneliti melaksanaan rencana-rencana yang telah dibuat dan mempraktekannya dengan cermat dan bijaksana. Rancangan tindakan penelitian dilaksanakan atau disusun terperinci setiap siklusnya, sesuai jadwal dan alokasi waktu berdasarkan prosedur penelitian. Pengamatan/Pengumpulan data peneliti mengumpulkan data hasil belajar siswa persiklus. Peneliti mengamati tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Lembar observasi berupa catatan lapangan yang digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa. Dan refleksi merupakan kegiatan mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah dikumpulkan kemudian dievaluasi untuk menyempurnakan langkah selanjutnya.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 001 Samarinda Ulu ada 3 tahapan, yaitu: Observasi, Tes, dan Dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang dilakukan peneliti dalam proses pembelajaran menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 001 Samarinda Ulu ada 3 tahapan, yaitu: menghitung nilai rata-rata, menghitung nilai persentase, dan menghitung peningkatan hasil belajar. Indikator keberhasilan merupakan tolak ukur dalam menyatakan bahwa pembelajaran yang berlangsung selama penelitian ini berhasil. Maka dalam penelitian ini, apabila siswa memenuhi standar nilai KKM di mata pelajar Pendidikan Pancasila yaitu 70, dan penelitian ini dinyatakan berhasil jika nilai ≥ 70 dan persentase siswa 75%.

C. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 001 Samarinda Ulu pada semester I pada bulan Agustus 2024. SDN 018 terletak di Jl. Bukit Barisan Kelurahan Jawa Kecamatan Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur. Siswa yang menjadi subjek penelitian ini siswa kelas

IV B SDN 001 Samarinda Ulu yang berjumlah 26 orang siswa, dengan siswa 14 perempuan dan siswa 12 laki-laki. Dalam penelitian ini yang bertindak menjadi obsever adalah guru wali kelas IV B. obsever bertugas mengamati peneliti yang bertindak sebagai pengajar dalam melakukan kegiatan belajar mengajar sesuai modul ajar yang telah direncakan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pada masing-masing siklus, pertemuan pertama dan kedua dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran Bermain Peran. Tes akhir siklus diambil dengan menghitung nilai rata-rata hasil tes individu pada pertemuan pertama dan kedua di setiap siklusnya. Kemudian hasil tes tersebut dianalisis bersama guru kelas untuk menentukan tindakan di siklus berikutnya.

Aktivitas Guru

Didapatkan data dari hasil obsevasi keaktifan guru dalam menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas IV B SDN 001 Samarinda Ulu, dapat dilihat di tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi aktivitas guru dengan menggunakan metode bermain peran

Tahap Penelitian	Pertemuan	Total Skor	Percentase	Predikat
Siklus I	Pertama	22	39,28%	Kurang
	Kedua	33	58,92%	Kurang
Rata-rata Skor		11	9,8%	Sangat Kurang
Siklus II	Pertama	47	83,92%	Tinggi
	Kedua	49	87,5%	Tinggi
Rata-rata Skor		48	42,85%	Rendah

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa keaktifan guru meningkat di tiap siklusnya, siklus I diperoleh jumlah skor rata-rata 11 (9,8%) dengan predikat sangat kurang. Kemudian pada siklus II memperoleh rata-rata skor 48 (42,85%) dengan predikat rendah.

Aktivitas Peserta didik

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 siklus dengan prasiklus 1 kali pertemuan maka dapat dilihat hasil penelitian memperlihatkan adanya kenaikan maupun peningkatan aktivitas peserta didik yang dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi aktivitas peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran

Tahap Penelitian	Pertemuan	Total Skor	Percentase	Predikat
Siklus I	Pertama	212	50,96%	Kurang
	Kedua	232	55,76%	Kurang
Rata-rata Skor		222	53,36%	Kurang
Siklus II	Pertama	310	74,51%	Baik
	Kedua	334	80,28%	Baik
Rata-rata Skor		332	77,40%	Baik

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa keaktifan peserta didik meningkat di tiap siklusnya, siklus I diperoleh jumlah skor rata-rata 222 (53,36%) dengan predikat kurang. Kemudian pada siklus II memperoleh rata-rata skor 332 (77,40%) dengan predikat baik.

Hasil Belajar Peserta Didik

Penelitian yang sudah dilakukan peneliti dengan cara mempergunakan metode bermain peran, maka dapat dilihat hasil penelitian memperlihatkan terjadinya kenaikan peningkatan dari hasil belajar para peserta didik dari siklus I hingga dengan siklus II yang dijabarkan pada tabel 3. Dari tabel 3, dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran meningkat di tiap siklusnya. Pada pra siklus diperoleh jumlah skor rata-rata

52,31 dengan persentase 23,08%, siklus I diperoleh jumlah skor rata-rata 67,30 dengan persentase 50%. Kemudian pada siklus II memperoleh rata-rata skor 86,15 dengan persentase 96,15%.

Tabel 3. Rekapitulasi hasil belajar pra siklus, siklus I, dan siklus II

Tahap Penelitian	Rata-Rata	Tuntas	Persentase	Peningkatan
Pra Siklus	52,31	6	23,08%	-
Siklus I	67,30	13	50%	28,67%
Siklus II	86,15	25	96,15%	64,70%

Dari hasil observasi pra siklus yang dilakukan peneliti hasil belajar siswa kelas IV-B masih rendah, yaitu hanya memperoleh nilai rata-rata 52,31 dengan jumlah siswa yang tuntas 6 siswa dan 20 siswa tidak tuntas. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi PPKn sehingga membutuhkan perbaikan untuk mengatasi masalah tersebut, salah satunya dengan menggunakan metode bermain peran.

Pada siklus I peneliti mulai melakukan tindakan kelas dengan menerapkan metode bermain peran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 28,67% dari pra siklus dengan rata-rata kelas 67,30 dan persentase ketuntasan 50% dimana ada 13 siswa yang tuntas dan 13 siswa yang tidak tuntas. Hal tersebut menggambarkan bahwa hasil belajar siswa masih belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan sebelum melaksanakan penelitian yaitu 75%. Meskipun telah terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa, namun sangat banyak perbaikan yang harus dilakukan pada siklus selanjutnya terutama pada aspek aktivitas guru dan siswa.

Hal yang perlu diperbaiki pada siklus I adalah aspek mengkondisikan kelas, guru melakukan apresiasi, guru memberikan motivasi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru mengarahkan siswa sebelum bermain peran, guru mengawasi siswa permainan peran yang dipresentasikan, guru mengawasi siswa dalam diskusi kelompok, guru bertanya jawab dengan siswa, guru dan siswa membuat kesimpulan bersama. Penulis harus mempersiapkan diri terlebih dahulu dengan begitu dapat mengkondisikan kelas, ajak siswa untuk ikut berperan aktif dalam pembelajaran dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan mematik, tegur siswa jika tidak memperhatikan pembelajaran dan asik dengan teman sendiri, dan dalam kegiatan kelompok peneliti berkeliling dan mengawasi sehingga siswa akan aktif dalam kegiatan kelompok.

Hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 64,70% dari pra siklus dengan rata-rata 86,15 serta memperoleh persentase ketuntasan sebesar 96,15%. Sebanyak 25 siswa dinyatakan tuntas dan 1 siswa tidak tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75% dan hampir keseluruhan siswa nilainya diatas KKM yaitu 70. Hal ini terjadi karena adanya perbaikan yang dilakukan atas kekurangan aktivitas guru dan siswa pada siklus sebelumnya. Seperti yang dijelaskan oleh Amiruddin (2018:95) dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas siswa.

Adapun 1 siswa yang dinyatakan tidak tuntas, kemungkinan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajarnya, seperti yang dinyatakan Parwati, dkk (2018:37) yaitu faktor intern atau faktor yang ada di dalam individu tersebut. Untuk 1 siswa yang belum tuntas tersebut, peneliti menyerahkan kepada wali kelas untuk ditindak lanjuti. Penulis telah memaksimalkan upaya dalam memperbaiki kualitas aktivitas guru dan kualitas aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar, hampir semua aspek mengalami perubahan. Terlihat perubahannya guru siap dalam mengkondisikan kelas sehingga mengalami peningkatan dan ketika kegiatan pembelajaran siswa aktif diajak tanya jawab, memperhatikan guru dan tidak asik sendiri, dalam diskusi kelompok juga siswa dan guru berdiskusi bersama-sama sehingga

jalannya diskusi kelompok dengan baik, kepercayaan diri siswa dalam mempresentasikan cukup meningkat, walaupun masih ada beberapa siswa yang masih malu.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat dikatakan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila materi pola hidup gotong royong dengan menggunakan metode bermain peran pada siswa kelas IV SDN 001 Samarinda Ulu tahun pembelajaran 2024/2025 meningkat. Hasil tersebut dapat dilihat berdasarkan perolehan hasil belajar siswa yang meningkat. Pada hasil pra siklus dinyatakan persentase ketuntasan 23,08% dengan nilai rata-rata 52,31. Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 28,67% dari prasiklus dengan persentase ketuntasan 50% dan nilai rata-rata 67,30. Dalam siklus II mengalami kembali peningkatan sebesar 85,15 dengan persentase ketuntasan 96,15% memperoleh nilai rata-rata 85,15.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran PPKn materi pola hidup gotong royong dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dilihat hasil belajar siswa pra siklus memperoleh nilai rata-rata 52,31 dengan persentase ketuntasan 23,08% mengalami peningkatan pada siklus I dengan nilai rata-rata 67,30 dengan persentase ketuntasan sebesar 50% dan persentase peningkatan pra siklus ke siklus I sebesar 23,08%. Hasil belajar siswa kembali mengalami peningkatan pada siklus II dengan memperoleh nilai rata-rata 85,15 dengan persentase ketuntasan sebesar 96,15% dan persentase peningkatan pra siklus ke siklus II sebesar 64,70%.

REFERENSI

- Ahmad, S. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Aji, B. (2013). *Pengertian Sistem dan Analisis Sistem*. Jakarta Timur: Gunadarma.
- Amiruddin, dan Zainal Asikin. (2018). *Pengantar Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Raja Grafindo Perseda.
- Anas, S. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Perseda.
- Apsari, R. dkk., (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Perseda.
- Arifin, Z. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003. tentang sistem pendidikan nasional*.
- Dimyanti, Mudjino. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eka, K. (2019) Penerapan Metode Bermain Peran Mata Pelajaran Pai dan Budi Pekerti Materi Kerja Sama dan Tolong Menolong Kelas II SDN-1 Pahandut Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan*. 3 144-156.
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ihsan, F. (2013). *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Morissan. (2017). *Metode Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Mukrimah, Sifa Siti. (2014). *Metode Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Siliwangi.
- Muniroh. (2018). Metode Bermain Peran Dan Metode Role Playing. *Jurnal Pendidikan*. 1–23.

- Oktafikrani, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas Iii Sdn Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 133–142. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2710>
- Rahman, A. (2019). Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran Pkn Di Kelas V Sd Negeri 21 Bengkalis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3, 256–264.
- Sari, S, & dan Gumilar. (2022). *Spalsh Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Yudhistira.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudrajat, A. (2014). Nilai-nilai Budaya Gotong Royong Etnik Betawi Sebagai Sumber Pembelajaran IPS. *Jurnal Kewarganegaraan*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Tirtoni, F. (2016). *Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Ubaedillah, A. (2013). Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*.
- Uno, H. (2019). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Bumi Aksara.
- Wahyudi, A. B. E., & Suardiman, S. P. (2013). Meningkatkan Karakter Dan Hasil Belajar Ips Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 113–123. <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i2.2629>