

Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKN di SDN 027144 Binjai Utara Melalui Model Pengajaran Bermain Peran

Author:

Ficha Aulia Nanda¹
Tifa Nafisah²
Mhd. Kurnia Syahputra³
Astri Riahma Br Saragih⁴

Affiliation:

Universitas Putra Abadi
Langkat^{1,2,3,4}

Corresponding email

Tifanafisah22@gmail.com
riahmasaragih16@gmail.com
mhdkurniasyahputraputra29@gmail.com

Histori Naskah:

Submit: 2025-05-01
Accepted: 2025-05-24
Published: 2025-05-27



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:

Penelitian tindakan ini bertujuan meningkatkan kualitas proses pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN) melalui model bermain peran di SD kelas tinggi, Binjai Utara. Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dilakukan secara bertahap melalui beberapa siklus sampai teratasi kesulitan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Pandangan siswa terhadap pembelajaran PKN sangat minim di sekolah tersebut, sehingga penelitian ini dilakukan dengan pendekatan tindakan kelas agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Pembelajaran yang sebelumnya dianggap membosankan dan kurang menarik, diubah menjadi kegiatan yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif melalui model bermain peran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di SDN 027144 Binjai Utara, bermain peran merupakan strategi yang efektif dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKN. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial, keberanian berbicara, empati, serta karakter positif yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Selain itu, model ini juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan dinamis, serta meningkatkan keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model bermain peran dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan belajar yang lebih baik.

Kata kunci: Bermain Peran, Karakter, Keterampilan Sosial, Pembelajaran PKN, Penelitian Tindakan Kelas.

Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan jati diri peserta didik sebagai warga negara yang bertanggung jawab, demokratis, dan berakhlak mulia. PKN tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan mengenai sistem ketatanegaraan dan hukum, tetapi juga menanamkan nilai-nilai dasar kehidupan bermasyarakat seperti demokrasi, keadilan, toleransi, dan tanggung jawab sosial (Sutisna, 2020). Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran PKN menjadi fondasi penting dalam membentuk kesadaran berbangsa dan bernegara sejak dini. Oleh karena itu, pendekatan dan strategi pembelajaran yang digunakan harus mampu menggugah minat serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Namun dalam praktiknya, pelaksanaan pembelajaran PKN di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan utama yang sering ditemukan adalah metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang interaktif. Di SDN 027144 Binjai Utara, misalnya, hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran PKN masih didominasi oleh metode ceramah, yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi. Siswa lebih banyak diminta menghafal materi daripada memahami esensi dari nilai-nilai kebangsaan yang diajarkan. Hal ini berakibat pada rendahnya pemahaman konseptual siswa serta minimnya internalisasi nilai dalam kehidupan sehari-hari (Rahmawati & Yulianti, 2021).

Melihat kenyataan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan partisipatif. Salah satu alternatif yang dianggap efektif adalah penerapan model pembelajaran bermain peran. Bermain peran (role playing) merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memerankan situasi atau peran tertentu yang relevan dengan materi pelajaran. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk mengalami langsung situasi sosial, menumbuhkan empati, serta meningkatkan keterampilan komunikasi dan berpikir kritis mereka (Wulandari, 2022). Dalam konteks PKN, bermain peran sangat relevan karena memberikan pengalaman belajar yang nyata terkait nilai-nilai demokrasi, keadilan, serta tanggung jawab sebagai warga negara.

Model pembelajaran ini tidak hanya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan aktif, tetapi juga memperkuat penghayatan siswa terhadap nilai-nilai PKN yang diajarkan. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekaligus membentuk sikap dan perilaku sosial yang positif (Anjani & Prasetyo, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penerapan model bermain peran dalam pembelajaran PKN di kelas tinggi SDN 027144 Binjai Utara, serta menganalisis peningkatan kualitas pembelajaran yang terjadi setelah model tersebut diterapkan.

Studi Literatur

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki akar sejarah yang panjang dalam dunia pendidikan. Menurut Supardi (2002) dalam Rusydi Ananda dkk. (2015:1), cikal bakal lahirnya PTK dapat ditelusuri dari awal perkembangan penelitian dalam ilmu pendidikan yang diinspirasi oleh pendekatan ilmiah yang dikembangkan oleh filsuf pragmatis John Dewey (1910). Gagasan ini kemudian diperkuat oleh Kurt Lewin, seorang psikolog sosial Amerika, yang pada tahun 1946 memperkenalkan konsep action research. Gagasan Lewin selanjutnya dikembangkan oleh tokoh-tokoh lain seperti Stephen Kemmis, Robin McTaggart, John Elliot, dan Dave Ebbutt yang menekankan pentingnya refleksi dalam proses perbaikan praktik pembelajaran secara berkelanjutan.

Muhammad Djajadi (2019:1) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas secara terminologis dapat dipahami sebagai suatu kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki praktik pembelajaran. Kemmis (1988) dalam Djajadi (2019:1) mengemukakan bahwa PTK adalah bentuk refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh praktisi dalam situasi sosial tertentu guna memperbaiki praktik mereka, memahami praktik tersebut secara lebih mendalam, serta memahami situasi sosial tempat praktik itu dilakukan. Zainal Aqib dan Ahmad Amrullah (2018:1) juga menegaskan bahwa PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di ruang kelas dengan fokus pada penyempurnaan proses dan hasil pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas model bermain peran dalam pembelajaran PKN. Misalnya, penelitian oleh Sari dan Handayani (2020) menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PKN di SD dapat meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat

pemahaman nilai-nilai demokrasi, dan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian lain oleh Hermawan (2021) menyatakan bahwa bermain peran membantu siswa memahami peran sosial dan hukum dalam kehidupan bermasyarakat secara kontekstual, sehingga mendorong pembentukan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Penelitian ini memiliki keterbaruan (novelty) dari segi konteks dan pendekatan. Penelitian ini dilakukan di SDN 027144 Binjai Utara, yang belum banyak tersentuh oleh kajian penerapan model pembelajaran inovatif seperti bermain peran, khususnya dalam konteks pembelajaran PKN di kelas tinggi. Selain itu, pendekatan yang digunakan tidak hanya berfokus pada hasil belajar kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan sosial siswa, seperti empati, tanggung jawab, dan keterampilan komunikasi. Hal ini menjadikan penelitian ini sebagai kontribusi baru dalam pengembangan praktik pembelajaran PKN yang bermakna, kontekstual, dan berorientasi pada pembentukan karakter siswa.

Metode penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 027144 binjai utara jati karya di kelas v yang berjumlah 8 orang siswa laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan april 2025 tahun ajaran 2024/2025. Jenis penelitian ini adalah tindakan kelas (ptk). Ptk merupakan bagian dari tindakan yang dilakukan oleh guru dan dosen di kelas (sekolah dan perguruan tinggi) tempat dia mengajar yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas.

Penelitian tindakan kelas (ptk) berkait erat dengan persoalan praktik pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru. Penelitian tindakan kelas (ptk) merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional (suyanto, 1997) dalam mahmud & tedi priatna (2008:19).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi guru dan hasil belajar siswa. Lembar observasi bertujuan untuk menggambarkan tingkat aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Tes merupakan salah satu upaya terencana yang digunakan oleh gurun untuk mencoba menciptakan kesempatan bagi siswa dalam memperlihatkan prestasi mereka yang berkaitan dengan tujuan yang telah ditentukan (calongesi, 1995). Tes terdiri atas sejumlah soal yang harus dikerjakan siswa.

Selama proses tindak lanjut, pendidik juga harus mengawasi perkembangan siswa dan melakukan pemantauan yang berkelanjutan. Hal ini dapat dilakukan melalui observasi kelas, tugas terstruktur, atau tes formatif. Pemantauan yang berkelanjutan akan membantu pendidik untuk mengidentifikasi perubahan dalam pemahaman dan keterampilan siswa seiring waktu dan membuat penyesuaian yang diperlukan dalam instruksi. Selain itu, penting untuk melibatkan siswa dalam proses tindak lanjut ketercapaian tujuan pembelajaran. Siswa perlu menyadari tujuan pembelajaran yang ingin dicapainya sehingga proses pembelajaran yang dilakukan akan berdampak maksimal bagi siswa.

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, guru menerapkan model bermain peran dengan memilih tema "Tanggung Jawab sebagai Warga Sekolah." Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil dan diberikan skenario sederhana yang merepresentasikan situasi nyata, seperti pelanggaran tata tertib, konflik antarteman, dan kegiatan musyawarah kelas. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap metode pembelajaran ini. Namun, ditemukan beberapa

kendala, seperti kurangnya rasa percaya diri pada sebagian siswa serta keterbatasan waktu dan fasilitas pendukung.

Berdasarkan evaluasi siklus pertama, guru melakukan perbaikan pada pelaksanaan siklus kedua. Guru memberikan waktu latihan yang lebih lama, menyediakan alat bantu sederhana seperti papan nama dan kostum, serta melakukan demonstrasi peran sebagai contoh bagi siswa. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan dalam partisipasi dan ekspresi siswa. Siswa tampak lebih percaya diri, mampu memahami peran dengan lebih baik, serta menunjukkan peningkatan dalam keterampilan komunikasi dan kerja sama kelompok. Selain itu, siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, saling menghargai pendapat, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap nilai-nilai kewarganegaraan yang diajarkan.

Setelah simulasi selesai, dilakukan sesi refleksi dan diskusi bersama siswa. Dalam kegiatan ini, guru dan siswa bersama-sama mengidentifikasi nilai-nilai yang muncul selama proses bermain peran, seperti toleransi, tanggung jawab, keadilan, dan demokrasi. Hasil diskusi menunjukkan bahwa siswa mampu mengaitkan pengalaman bermain peran dengan materi pelajaran dan kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, penerapan model bermain peran pada pembelajaran PKn di SDN 027144 Binjai Utara menunjukkan hasil positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran baik dari segi kognitif maupun afektif.

Pembahasan

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa model bermain peran mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran PKn. Model ini memungkinkan siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku dalam pengalaman belajar. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman melalui pengalaman nyata. Dalam konteks ini, bermain peran berperan sebagai jembatan antara teori dan praktik kehidupan sosial yang nyata.

Peningkatan yang terjadi pada siklus kedua menunjukkan bahwa kendala-kendala awal seperti rasa malu, kurang percaya diri, dan kurangnya properti dapat diatasi dengan perencanaan yang matang dan pendekatan yang mendukung. Hal ini membuktikan bahwa guru memiliki peran sentral sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan merangsang partisipasi siswa. Pemberian arahan, contoh nyata, dan waktu latihan yang cukup merupakan bagian penting dari keberhasilan penerapan metode ini.

Selain meningkatkan hasil belajar kognitif, model bermain peran juga berkontribusi pada perkembangan sikap dan nilai sosial siswa. Proses diskusi, kerja kelompok, dan simulasi situasi sosial menumbuhkan keterampilan sosial seperti empati, komunikasi, pengambilan keputusan, dan tanggung jawab. Nilai-nilai kewarganegaraan yang diajarkan dalam PKn menjadi lebih bermakna karena dialami secara langsung oleh siswa dalam bentuk peran yang mereka mainkan.

Namun demikian, penggunaan model ini juga menghadirkan tantangan, seperti keterbatasan waktu pembelajaran, persiapan skenario yang memadai, dan perlunya adaptasi terhadap karakteristik siswa. Oleh karena itu, guru harus memiliki kesiapan dalam merancang kegiatan, fleksibilitas dalam mengelola kelas, serta kesabaran dalam mendampingi proses belajar siswa. Dengan pengelolaan yang baik, model bermain peran dapat menjadi strategi yang efektif untuk mencapai tujuan pendidikan karakter melalui pembelajaran PKn di sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model bermain peran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V SDN 027144 Binjai Utara. Rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai yang dicapai berada di atas rata-rata sebelumnya. Penggunaan model bermain peran juga membantu guru dalam mencapai ketuntasan belajar, di mana 80% siswa telah mencapai skor yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya, dan hal ini masuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan partisipasi aktif, pemahaman konsep, serta penghayatan nilai-nilai kewarganegaraan oleh siswa.

References

- Amrullah., Z. A. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Ananda, R. e. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. . Medan: LPPPI UNIMED.
- Anjani, D. &. (2020). Efektivitas Model Bermain Peran dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2),, 112-125.
- Arikunto, S. (2015). *Peneilitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djajadi, M. (2019). *Dasar-dasar Penelitian Tindakan Kelas*. . Jakarta: Rajawali Pers.
- Hermawan, D. (2021). Penerapan Role Playing dalam Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sekolah Dasar. . *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(1), , 34-35.
- Ismawati, A. (2016.). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya. . *Jurnal Pena Ilmiah: Vol. 1, No. 1* .
- Rahmawati, S. &. (2021). Kendala Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar dan Upaya Inovatif Mengatasinya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1),, 89-101.
- Sari, R. &. (2020). Efektivitas Model Bermain Peran dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Karakter Siswa pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), , 88-97.
- Sutisna, A. (. (2020). Peran Strategis Pendidikan Kewarganegaraan dalam Membentuk Karakter Bangsa. . *Jurnal Civic Education*, 8(3), 155-165.
- Wulandari, R. (2022). Meningkatkan Keterlibatan Siswa melalui Model Role Playing pada Pembelajaran PKN. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), , 45-46.