

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN SIKAP KERJA SAMA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

Titin Sunaryati¹, Nurkholifah², Sarah³, Annisa Azzahra Tofani⁴, Putri
Mardiana⁵, Siti Munawarotul Ainiyah⁶

Universitas Pelita Bangsa

Email: titin.sunaryati@pelitabangsa.ac.id¹, kholyfahalhasyimiah1@gmail.com²,
safinasarah50@gmail.com³, annisaatofani@gmail.com⁴, mardianaputri624@gmail.com⁵,
munawarotul1709@gmail.com⁶

Abstrak

Penerapan metode Role Playing dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan untuk meningkatkan sikap kerja sama siswa. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan partisipatif, di mana siswa berperan aktif dalam skenario tertentu yang relevan dengan materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing secara signifikan meningkatkan sikap kerja sama siswa. Indikator sikap kerja sama yang meningkat meliputi kemampuan berkomunikasi, saling menghargai, serta kemampuan dalam menyelesaikan tugas kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode Role Playing efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan mendukung pengembangan nilai-nilai kewarganegaraan. Dengan demikian, metode ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan sikap kerja sama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Kata Kunci: Role Playing, Pendidikan Kewarganegaraan, Sikap Kerja Sama, Pembelajaran Interaktif, Penelitian Tindakan Kelas.

Abstract

The implementation of the Role Playing method in Civic Education aims to improve students' cooperative attitudes. This method provides an interactive and participatory learning experience, where students actively engage in specific scenarios related to the learning material. This study employs a qualitative approach with a classroom action research (CAR) method conducted in two cycles. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The results reveal that the application of the Role Playing method significantly enhances students' cooperative attitudes. The improved indicators of cooperative attitudes include communication skills, mutual respect, and the ability to complete group tasks. These findings indicate that the Role Playing method is effective in fostering a collaborative learning environment and promoting civic values. Therefore, this method can be considered a relevant learning alternative to improve students' cooperative attitudes in Civic Education learning.

Keywords: Role Playing, Civic Education, Cooperative Attitude, Interactive Learning, Classroom Action Research.

PENDAHULUAN

Pembangunan nasional di bidang pendidikan adalah suatu upaya yang bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat adil, maju dan makmur, berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945 yang memungkinkan warganya mengembangkan diri sebagai manusia Indonesia seutuhnya. Untuk mewujudkan pembangunan nasional di bidang pendidikan diperlukan komitmen yang kuat dan konsisten serta peningkatan dan penyempurnaan penyelenggaraan pendidikan nasional yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan masyarakat serta kebutuhan pembangunan. Sistem pendidikan nasional yang menyeluruh dan terpadu dalam rangka pembangunan masyarakat Indonesia seutuhnya dan masyarakat Indonesia seluruhnya merupakan wahana kelangsungan hidup bangsa dan negara.

Program pembangunan Indonesia juga menegaskan bahwa pendidikan yang diselenggarakan di lingkungan keluarga, sekolah (pemerintah) dan di masyarakat harus mampu meningkatkan kualitas manusia Indonesia dan menumbuhkan kesadaran serta sikap budaya bangsa untuk selalu berupaya menambah pengetahuan dan keterampilan serta mengamalkannya sehingga terwujud manusia dan masyarakat Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, lebih maju, mandiri dan berkualitas, menghargai setiap jenis pekerjaan yang memiliki harkat dan martabat sesuai dengan falsafah Pancasila. Pernyataan di atas memperjelas pentingnya pendidikan dasar. Melalui program ini diharapkan sumber daya manusia Indonesia meningkat taraf pendidikannya. Dengan demikian diharapkan di masa yang akan datang lebih baik dalam pembentukan sikap, kecerdasan, keterampilan maupun kreativitasnya. Metode role playing merupakan suatu cara yang ditempuh dalam mempelajari Pendidikan kewarganegaraan dengan mengabstraksikan kenyataan yang ada dalam bentuk pemeranan.

Menurut Greenblat (Suparno 2007) simulasi adalah model dinamika yang menggambarkan atau mengungkapkan system fisik (non manusia) atau social (manusia) yang diabstraksikan dari kenyataan dan disederhankan untuk proses belajar. Metode simulasi atau roleplaying merupakan metode belajar yang menyenangkan. Menurut Uno (2008), Role playing atau bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri didunia social dan memecahkan dilemma dengan bantuan kelompok. Menurut Hamdani (2011), Role playing adalah suatu cara penguasaan bahan-bahab pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa role playing atau bermain peran adalah suatu aktivitas pembelajaran sederhana yang terencana yang di rancang untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Keberhasilan metode pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran yang diikuti dengan analis terhadapnya.

Disamping itu, tergantung pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (real life situation). Uno (2008) menyebutkan prosedur bermain peran terdiri atas Sembilan langkah , yaitu (1) pemanasan (warning up), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (observer), (4)menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6)diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Kelebihan metode role playing, Menurut mansyur dalam Ruminiati (2007) menerangkan bahwa metode role playing memiliki kelebihan seperti : a) Melatih siswa untuk kreatif dan berinisiatif. b)Melatih siswa untuk memahami sesuatu dan mencoba melakukannya.c) Memupuk siswa yang memiliki bakat seni dengan baik melalui bermain peran yang sering dilakukannya denga metode ini.d) Memupuk kerja sama antar teman dengan lebih baik pulae)Membuat siswa merasa senang, karena dapat menghibur teman-temannya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah ukuran tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berdasar pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Apakah role playing itu?
2. Bagaimana role playing bisa dilaksanakan pada pembelajaran PKN?
3. Apakah berpengaruh pada kerjasama siswa?

METODE PENELITIAN

Desain penelitian (PTK)

PTK ini dilakukan secara kolaboratif peneliti bekerja sama dengan guru kelas sedangkan partisipatif artinya peneliti dibantu partisipasi teman sejawat yang disebut observer (AlidanAsrori, 2009:6) dan (Muslihuddin, 2011:1).

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada peserta didik kelas V SD Negeri Pasir Sari 01 Kabupaten Bekasi 34 orang, terdiri dari 11 Laki-laki dan 23 orang perempuan. Pada Prasiklus ditahap perencanaan peneliti melakukan langkah langkah, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar, menentukan indikator dan tujuan pembelajaran, mempersiapkan langkah-langkah pembelajaran, mempersiapkan materi pembelajaran, mempersiapkan alat dan media pembelajaran, mempersiapkan instrument penilaian. Kemudian pada tahap tindakan, guru membagikan kertas dialog naskah diskusi kemerdekaan.

- Waktu dan tempat penelitian
- Hari Rabu, 30 Oktober 2024 kelas V SD di SDN Pasir Sari 01.

Prosedur penelitian (siklus 1, siklus 2, dan seterusnya)

Instrumen pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian berupa: 1) Lembar Observasi digunakan untuk mengumpulkan data keterampilan kolaboratif, data aktivitas guru dan data aktivitas peserta didik, 2) Tes Tertulis yang dilakukan setiap selesai siklus pembelajaran dikoreksi dan dianalisa untuk dibandingkan dan untuk mengetahui peningkatan pembelajaran kolaboratif yang dilakukan oleh peserta didik, 3) Dokumentasi untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi dengan mencatat atau mengabadikan berupa foto atau video dan juga catatan-catatan yang dilakukan dalam penelitian oleh observer.

- Teknik pengumpulan data (observasi, angket, tes, dll.)

Menurut Susanto (Wulandari, 2016) untuk melihat peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sudah diberikan treatment, peneliti menggunakan uji N-gain berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari N-gain

$$N - gain(g) = \frac{Skor\ posttest - skor\ pretest}{Skore\ maksimal - skor\ Pretest}$$

Keterangan

N-gain (g) = besarnya faktor gain

Skor posttest = nilai hasil test akhir

Skor pretest = nilai hasil test awal

Skor maksimal : nilai maksimal tes

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa disertai karakter kerjasama dalam berdiskusi. Menurut Hadfield (Huda 2017), metode ini berisi tentang

permainan gerak dengan tujuan, aturan, dan elemen menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa memahami materi dan melibatkan mereka dalam pembelajaran. *Role player* umumnya digunakan hanya dalam media sosmed, tetapi ketika ada diskusi guru bisa memberikan tugas dengan metode roleplaying ini. Seperti pada pembelajaran kewarnegaraan dalam materi sejarah, norma dan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Bermain pura-pura, khayalan, dramatisasi membuat siswa mampu mengembangkan tingkat imajinasi dan keaktifannya, serta sosial siswa terhadap sekitarnya (Bakti, AR dkk 2021). Dengan berbekal teks peran yang ingin dibawakannya, dan guru sebagai pendamping, siswa bisa memerankan perannya sangat baik.

Hasil data yang diperoleh pada setiap kegiatan penelitian dari pelaksanaan didapat dari hasil mengitung. Dalam pelaksanaan penelitian ini membutuhkan dua siklus perbaikan, dan penelitian ini memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada teknik perencanaan, dilakukan pre-test terlebih dahulu. Peneliti menilai dari beberapa sisi 1.) diskusi tanya jawab soal sejarah, 2.) melalui metode ceramah menjelaskan sejarah dan alasan mengapa harus mempelajari sejarah. Kemudian pada siklus II, peneliti melaksanakan pembelajaran metode *roleplaying* dengan waktu 1,5 jam.

Pre-test pada siklus I diujicobakan sebagai berikut diperoleh nilai keseluruhan dengan rata-rata kelas dengan rincian nilai tertinggi 100, serta skor terendah 40, atas nama dan skor siklus I yang tuntas hanya 7 anak (17%) dan tidak tuntas 25 (63%). Hasil pengamatan guru pada peserta didik yang bisa menjawab 9 orang (23%) dan tidak bisa menjawab 23 orang (73%). Itu untuk siklus I.

Kemampuan siswa memahami mata pelajaran kewarnegaraan masih sangat minim. Untuk itu, kemudian setelah melaksanakan metode *role playing*, selain meningkatkan hasil belajar juga meningkatkan kerjasama antara siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa role playing dapat memfasilitasi interaksi sosial dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi. Namun, masih ada beberapa siswa yang belum menunjukkan peningkatan kerjasama yang signifikan. Hal ini mungkin disebabkan oleh faktor individu seperti kepribadian atau pengalaman belajar sebelumnya.

Diketahui secara rata-rata siswa kelas V SDN Pasir Sari 01, merupakan kelas kompak dan sebagian besar siswa mudah diberikan intruksi dalam setiap pembelajaran. sebelum memulai, guru memberikan materi sejarah singkat tentang Pancasila. Guna untuk memberikan informasi singkat dan penggambaran bagaimana perjalanan pahlawan terdahulu memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.



Gambar 1. Sejarah pembentukan Pancasila

Setelah menulis materi, dan memahamkannya kepada siswa, Guru kemudian memberikan intruksi menjadi 5 kelompok. Masing-masing kelompok membacakan karakter yang telah dipilih guru, yaitu ada Ir. Soekarno, Dr Rajiman, Dr Soepomo, Moh Yamin, dan kelompok prolog. Seperti pada gambar dibawah ini:

Naskah Drama Pembentukan Pancasila

Jepang meyakini bangsa Indonesia tentang kemerdekaan yang dijanjikan dengan membentuk Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI). Badan ini dalam bahasa Jepang disebut Dokuritu Junbi Gokai. Jenderal Kumakichi Harada, Komandan Pasukan Jepang untuk Jawa pada tanggal 1 Maret 1945 mengumumkan pembentukan BPUPKI. Pada tanggal 28 April 1945 diumumkan pengangkatan anggota BPUPKI. Upacara peresmian dilaksanakan di Gedung Cuo Sangi In di Pejambon Jakarta (sekarang Gedung Departemen Luar Negeri). Ketua BPUPKI ditunjuk Jepang adalah dr. Rajiman Wedyodiningrat, walikunya adalah Kebangsaan (Jepang), dan sebagai sekreternya adalah R.P. Soeroso. Jumlah anggota BPUPKI adalah 63 orang yang mewakili hampir seluruh wilayah Indonesia ditambah 7 orang tanpa hak suara.

Sidang Pertama BPUPKI tanggal 29 Mei 1945.

dr. Rajiman : Saudara saudara sekarang saatnya kita membentuk dasar Negara Indonesia supaya Negara kita ini semakin sempurna kemerdekaannya. Barang kali ada saudara saudara yang berniat mengusulkan gagasan mengenai Dasar Negara?

Moh Yamin : saya berniat mengusulkan dasar Negara itu

Dr. Soepomo : saya pun ingin mengusulkan dasar Negara itu

Ir. Soekarno : saya juga ingin mengusulkan dasar Negara itu

dr. Rajiman : Terimakasih saudara saudara berniat mengusulkannya tetapi hamp bergantian. Untuk itu saya urutkan mulai dari Moh Yamin lalu Dr Soepomo lalu Ir. Soekarno. Pertama tentu mari kita dengarkan pendapat yang akan di kemukakan oleh Tt Moh Yamin. Kepada beliau kami persilahkan.

Moh Yamin : Assalamualaikum wr.wb. terimah kasih saudara saudara bersedia mendengarkan usulan dasar Negara yang hendak saya usulkan. Usulan mengenai dasar Negara yang hendak saya sampaikan ialah :

1. Peri kebangsaan
2. Peri kemanusiaan
3. peri ketuhanan.
4. Peri kerakyatan
5. Kesejahteraan rakyat.

Kelima dasar tersebut saya beri nama Aso dan Dasar Negara Kebangsaan Republik Indonesia. Demikian usulan mengenai dasar negara dari saya mohon untuk diperitimbangkan. saya akhiri terimakasih dan wassalamualaikum wr.wb.

dr. Rajiman : 'Pikirkan yang bagus Saudara Moh Yamin. Usulan anda tersebut akan kami pertimbangkan namun kita tunggu usulan dari Dr. Soepomo dan Ir. Soekarno. Untuk sidang hari ini kami nyatakan berakhir dan akan dilanjutkan sidang berikutnya pada tanggal 31 Mei 1945.

Kesokan hari nya pada sidang kedua tanggal 31 Mei 1945 giliran Dr. Soepomo yang menyampaikan pendapat di depan anggota BPUPKI.

dr. Rajiman : Hari ini sidang kedua BPUPKI saya tidak dan mari kita dengarkan usulan yang akan disampaikan Dr Soepomo. Kepada beliau kami persilahkan menyampaikan pendapat nya.

Dr. Soepomo : Assalamualaikum wr.wb. Terimakasih saya ucapkan kepada dr. Rajiman selaku Ketua BPUPKI beserta anggota anggota sidang lainnya yang telah memberikan kesempatan pada saya untuk mengusulkan pendapat. Pemikiran yang akan saya sampaikan berupa penjelasan tentang masalah-masalah yang berhubungan dengan dasar negara Indonesia merdeka. Negara yang akan dibentuk hendaklah negara integristik yang berdasarkan pada hal-hal berikut ini:

1. Persatuan
2. Kekekuteraan
3. Keseimbangan lahir dan batin
4. Masyarakat
5. Keadilan rakyat.

Demikian usul – usul mengenai dasar negara dari saya mohon untuk dijadikan pertimbangan. terimakasih dan wassalamualaikum wr.wb.

dr. Rajiman : Usulan yang sangat memotivasi. Kita tunggu usulan dasar Negara berikutnya dari Ir. Soekarno besok dan usulan ini akan diperitimbangkan oleh anggota BPUPKI yang lain nya. Sidang BPUPKI pada hari ini saya nyatakan berakhir.

Kesokan hari nya di Sidang BPUPKI tanggal 1 Juni 1945 giliran Ir. Soekarno menyampaikan pendapat nya.

Ir. Soekarno : Assalamualaikum wr.wb. Hari ini saya akan mengemukakan pemikiran saya mengenai dasar Negara. Usulan usulan ini mohon di dengarkan dan diperitimbangkan dengan baik. Berikut usulan yang akan saya sampaikan :

1. Kebangsaan INDONESIA/ nasionalisme
2. Peri kemanusiaan/ internasionalisme
3. Mufakat/ Demokrasi
4. Kesejahteraan social
5. Ketuhanan dengan kewajiban menjalankan syariat syariat islam bagi pemeluk pemeluknya.

Saudara saudara dasar dasar Negara telah saya usulkan lima bilangannya. Saya namakan dasar negara ini sesuai pendapat dari teman ahli bahasa saya dengan nama PANCASILA. Sila artinya asoi atau dasar dan di atas kelima dasar itulah kita mendirikan Negara Indonesia yang kekal dan abadi. Sekian dari saya wassalamualaikum wr.wb.

Ir. Soekarno selain mengusulkan mengenai Pancasila, beliau juga mengusulkan 2 rumusan lain yaitu :

- A. Rumusan Trisila
 1. Sosio-nasionalisme
 2. Sosio-demokratis
 3. ke-Tuhanan
- B. Rumusan Ekasila
 1. Gotong Royong

dr. Rajiman : Pidato yang bagus Ir soekarno. Para hadirin sekalan tiga hari ini para anggota BPUPKI telah menyampaikan usulannya mengenai dasar Negara Indonesia selanjutnya usulan usulan tersebut akan di pertimbangkan para anggota BPUPKI yang lainnya. Sidang Hari ini saya nyatakan berakhir.

Setelah sidang pertama berakhir, BPUPKI kemudian membentuk panitia perumus dasar negara yang beranggotakan sembilan orang yang disebut Panitia Sembilan. Tugas Panitia Sembilan adalah menampung berbagai aspirasi tentang pembentukan dasar negara Indonesia merdeka. Anggota Panitia Sembilan terdiri atas Ir. Soekarno (ketua), Abdulkahar Muzakir, Drs. Moh. Hatta, K.H. Abdul Wachid Hasyim, Mr. Moh. Yamin, H. Agus Salim, Ahmad Subarjo, Abikusno Cokroaryo, dan A. A. Maramis.

Panitia Sembilan bekerja cerdas sehingga pada tanggal 22 Juni 1945 berhasil merumuskan dasar negara untuk Indonesia merdeka. Rumusan itu oleh Mr. Moh. Yamin diberi nama Piagam Jakarta atau Jakarta Charter.

Pada tanggal 19-16 Juli 1945 BPUPKI mengadakan sidang yang kedua berkenaan dengan pembahasan mengenai rumusan dasar Negara yang telah dirundingkan oleh Panitia Sembilan sebelumnya.

dr. Rajiman : Saudara Saudara setelah sebelumnya kita membahas usulan mengenai dasar Negara dan kami pada masa reses telah membentuk panitia kecil bernama panitia Sembilan yang telah merundingkan rumusan dasar pancasila, berikut saya bacakan hasil rumusan dasar pancasila tersebut :

1. Ketuhanan dengan Kewajiban melaksanakan syariat syariat islam bagi para pemeluk pemeluknya
2. Menurut dasar kemanusiaan yang adil dan beradab
3. Persatuan Indonesia
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
5. Keadilan social Bagi seluruh Rakyat Indonesia

Rumusan dasar Pancasila tersebut oleh Panitia Sembilan diberi nama Piagam Jakarta. Demikian hasil permusyawaratan kami saya yang hendak mengusulkan atau memberi usul mengenai rumusan ini?

Dr. Soepomo : Jika berkenan, bolehkah saya usul Saudara Ketua?

dr. Rajiman : Silahkan Dr. Soepomo.

Dr. Soepomo : Menurut saya sebaiknya sila pertama yang berbunyi ketuhanan dengan kewajiban melaksanakan syariat islam bagi pemeluknya sebaiknya di ganti karena dapat memuai permasalahan di antara yang muslim dan non muslim suatu saat nanti.

Moh Yamin : Menurut anda sebaiknya di ganti dengan apa ?

Dr. Soepomo : Menurut saya sebaiknya diganti dengan Ketuhanan yang mala esa karena Tuhan itu satu atau Esa, jadi kalimat itu saya rasa dapat diterima oleh pihak muslim maupun non muslim.

dr. Rajiman : iya saya setuju. terimakasih Dr. Soepomo dengan ini berarti semua anggota sudah sepakat dan sidang kedua BPUPKI ini saya nyatakan berakhir.

(Tepuk tangan)

Akhirnya pada sidang kedua tersebut Pancasila berhasil mencapai kesepakatan dengan isinya yang berbunyi:

1. Ke-Tuhanan Yang Maha Esa
2. Kemanusiaan yang adil dan beradab,
3. Persatuan Indonesia
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksinanam dalam permusyawaratan perwakilan
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Pancasila pun ditetapkan lahir pada tanggal 1 Juni 1945 dan sila sila tersebut juga terdapat dalam pembukaan UUD 1945 silsilca ke-4. Hal ini membuktikan bahwa meskipun kita berbeda tetapi tetap satu Merdekalah Indonesia untuk Selama lamanya.

Gambar 2 naskah drama pembentukan Pancasila

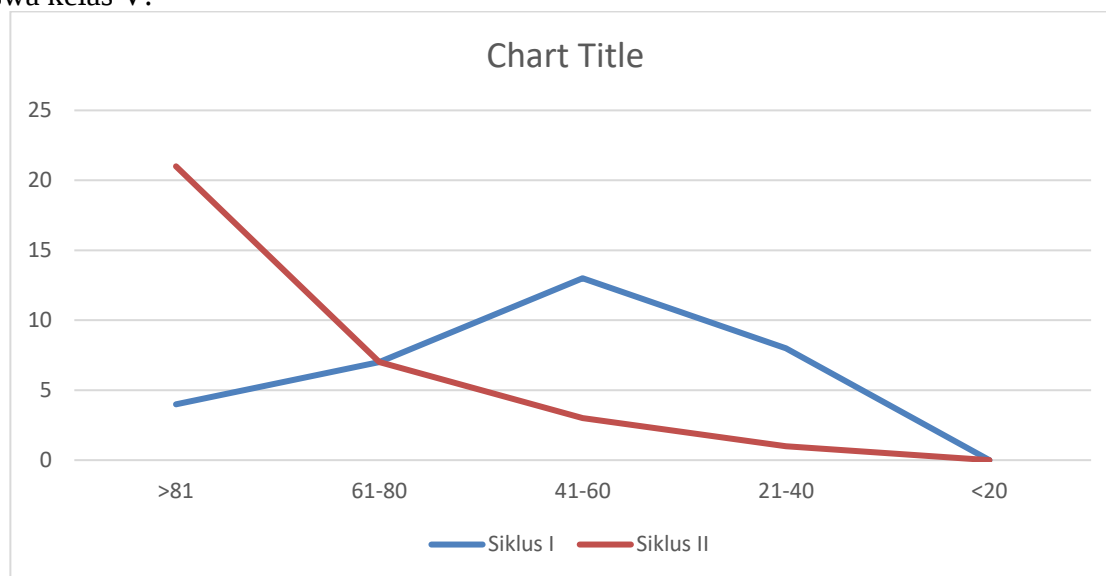
Berdasarkan gambar diatas, siswa dan siswi memainkan peran sebagai tokoh dan bersuasana seperti bermusyarah. Peneliti berharap, siswa dan siswi memahami setiap kata dan bagaimana perumusan pancasila bisa ada. Tidak tiba-tiba ada. Semua ada karena orang-orang terdahulu dan pahlawan yang bermusayawarah dan berjuang, perjuangan inilah yang bisa kita tanamkan pada peserta didik. Tanpa adanya kerjasama dan musyawarah, indonesia bisa jadi masih terjajah.

Analisis Lebih Lanjut

Table 3 Distribusi Frekuensi

Interval	Kategori	F1	Siklus Presentasi	F2	Siklus Presentasi
>81	Sangat tinggi	4	12,5%	21	65,7%
61-80	Tinggi	7	21,9%	7	21,9%
41-60	Cukup	13	40,1%	3	9,4%
21-40	Rendah	8	25%	1	3,1%
<20	Sangat rendah	0	0	0	0
Jumlah		34	100%	34	100%

Berdasarkan teori belajar Piaget, menjelaskan bahwa kemampuan berpikir atau taraf berpikir siswa sekolah dasar (kelas V) adalah operasional konkret, dimana dalam memahami suatu konsep materi pelajaran siswa kelas V harus diberikan kegiatan yang berhubungan dengan benda nyata atau kejadian nyata. Maka peneliti selanjutnya mendapati, *post-test* dari hasil yang didapat pada siklus I dan siklus II, pada hasil perhitungan N-Gain siklus I diperoleh indeks N-gain 0,38 dengan kategori sedang, dan pada siklus II diperoleh indeks N-Gain 0,58 dengan kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode role playing dalam pembelajaran terbukti memberikan pengaruh terhadap sikap kerjasama siswa kelas V.



Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan metode role playing, persentase siswa yang aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok meningkat dari 30% menjadi 75%. Hal ini menunjukkan bahwa metode role playing mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan peningkatan kualitas kerjasama antar siswa, seperti saling membantu, berbagi ide, dan menghargai pendapat teman.

Tahap evaluasi

Pada tahap evaluasi dilaksanakan sebanyak 2x pertemuan dengan rincian pertemuan 1 digunakan untuk menyampaikan materi sedangkan pertemuan 2 untuk melakukan bimbingan latihan/praktek. Selama 2x pertemuan peserta menunjukkan ketertarikan yang sangat tinggi untuk belajar, dibuktikan dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan saat kegiatan berlangsung. Pertanyaan itu, kemudian ditampung peneliti untuk dibahas lebih lanjut. Setelah adanya uji kelayakan materi dengan guru, diketahui bahwa kelas V SDN Pasir Sari 01 ini, jarang memakai metode ini. Karena itu, menurut (Fitria, 2020) mengemukakan bahwa peran evaluasi sangat penting dalam rangka melihat sejauhmana keberhasilan dari sebuah program serta langkah perbaikan ke depan. Melalui penerapan ini, dapat diketahui bahwa keberhasilan pelajaran PKN untuk meningkatkan kerjasama sangat berhasil. Dan tentu saja, itu dimulai dari komunikasi.

KESIMPULAN

Metode role playing ini memberikan dampak besar. Selain dari pengalaman, penulis mencatat beberapa hal:

1. Meningkatnya keterlibatan aktif. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam simulasi situasi nyata. Hal ini mendorong

peserta didik untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berkolaborasi dengan teman sekelompoknya.

2. Peningkatan kemampuan komunikasi. Siswa dilatih untuk menyampaikan pendapat, bernegosiasi, dan mencapai kesepakatan bersama. Hal ini meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal mereka.
3. Meningkatnya pemahaman konsep. Dengan berperan sebagai tokoh tertentu dalam situasi yang disimulasikan, peserta didik dapat lebih memahami konsep-konsep dalam Pendidikan Kewarganegaraan secara mendalam.
4. Meningkatkan motivasi belajar Role playing membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

Saran

1. Penelitian lanjutan: Perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan jumlah sampel yang lebih besar dan waktu penelitian yang lebih lama untuk mengkonfirmasi hasil penelitian ini.
2. Pengembangan materi: Materi role playing perlu terus dikembangkan agar lebih relevan dengan konteks pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, A. A. S. B., Syahidin, S., & Nurhuda, A. (2023). Role-Playing Learning Method in Shaping Commendable Morals of Students in Islamic Education Subjects. *Nusantara Journal of Behavioral and Social Sciences*, 2(4), 87-94.
- Hoerudin, C. W. (2024). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI METODE ROLE PLAYING. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(1), 1-14.
- Rahayu, I., & Yulistiani, I. (2015). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN SIKAP KERJA SAMA DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SDN KENCANA INDAH II. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 219 - 230. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.28>