

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN PPKN PADA JENJANG SEKOLAH DASAR DI SDN UPT 107400 BANDAR KHALIPAH

Waliyul Maulana Siregar¹, Delia Anggraini², Bella Zahraini Siregar³,
Josep Nainggolan⁴, Tresia Pebrianti Banurea⁵, Silvia Ertiana Tarigan⁶

Universitas Negeri Medan

E-mail: waliyulms@unimed.ac.id¹, deliaanggraini276@gmail.com²,
bellasiregar86@gmail.com³, josepnainggolan06@gmail.com⁴,
silviatarigan33@gmail.com⁵, tresiapebriantibanurea@gmail.com⁶

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2024-05-30
Review : 2024-06-11
Accepted : 2024-06-28
Published : 2024-06-30

KEYWORDS

Pembelajaran PPKn, Model
Pembelajaran Bermain Peran.

A B S T R A K

Terjadinya hilangnya komunikasi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa lainnya, dan semua aktivitas terfokus pada guru, ditambah lagi dengan lingkungan kelas yang tidak menyenangkan. Siswa kurang terlibat dalam pembelajaran dari guru karena guru hanya menggunakan metode yang sama dalam setiap kegiatan belajar mengajar, tidak menggunakan media pembelajaran, dan selalu menggunakan metode pengajaran yang monoton sehingga siswa menjadi bosan. Oleh karena itu, siswa sulit memahami gagasan mendasar pendidikan kewarganegaraan dan menganggapnya sebagai mata pelajaran yang tidak ada sangkut pautnya dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode observasi partisipatif dengan wawancara dan studi pustaka, dimana peneliti melakukan pengamatan secara dekat dengan guru kelas dan VI SDN 107400 Bandar Khalifah mengenai pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di dalam kelas.

A B S T R A C T

Civics Learning, Role Playing Learning
Model.

There is a loss of communication between students and teachers, students and other students, and all activities are focused on the teacher, coupled with an unpleasant classroom environment. Students are less involved in learning from teachers because teachers only use the same methods in every teaching and learning activity, do not use learning media, and always use monotonous teaching methods so that students become bored. Therefore, students find it difficult to understand the basic ideas of citizenship education and regard it as a subject that has nothing to do with everyday life. This research used the participant observation method with interviews and literature study, where the researcher made close observations with the class teacher and VI SDN 107400 Bandar Khalifah regarding Citizenship Education learning in the classroom.

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas manusia sebagian besar bergantung pada pendidikan. Karena manusia adalah agen utama pembangunan, peningkatan motivasi belajar siswa dapat digunakan untuk menilai efektivitas dan kualitas sistem pendidikan. Pada setiap jenjang

Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Ppkn Pada Jenjang Sekolah Dasar Di Sdn Upt 107400 Bandar Khalipah.

pendidikan diperlukan pendidikan kewarganegaraan. Isinya harus dipahami secara menyeluruh agar terbentuk sikap dan nilai yang lurus akhlak serta berkembang menjadi pribadi yang taat, bertakwa, berakhlak mulia, berbudi luhur, mampu berpikir kritis, pandai, dan bertanggung jawab.

Pendidikan karakter sangat terbantu oleh lembaga pendidikan, khususnya di sekolah dasar. Saat yang paling tepat untuk menanamkan prinsip moral kepada siswa sekolah dasar adalah saat ini, karena akan bermanfaat bagi mereka dan masa depan bangsa Indonesia. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran yang berupaya menghasilkan peserta didik yang cerdas dan bermoral. Pendapat bahwa pendidikan kewarganegaraan (PKN) yang berfungsi sebagai pendidikan akhlak telah gagal menghasilkan manusia yang berkarakter dan bermoral sebagaimana misinya, secara tidak langsung disampaikan dengan revitalisasi pengembangan pendidikan karakter (akhlak dan budi pekerti) di setiap sekolah.

Salah satu unsur yang menentukan kualitas prestasi pendidikan siswa adalah motivasi belajarnya. Di satu sisi, siswa yang motivasi belajarnya rendah biasanya mempunyai prestasi belajar yang rendah dan akan menghadapi tantangan belajar, sedangkan siswa yang mempunyai semangat belajar yang tinggi akan mampu mencapai prestasi belajar yang besar. Karena terlalu asyik bermain elektronik hingga lupa belajar, banyak anak di lingkungan kita yang kurang motivasi belajar.

Karena motivasilah yang mendorong kemajuan pendidikan, maka hal ini patut mendapat pertimbangan khusus. Motivasi memainkan peran penting dalam proses pembelajaran bagi semua individu. Motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh pengelolaan kelas yang efektif. Instruktur dapat menginspirasi siswanya untuk belajar lebih efektif dengan menciptakan lingkungan kelas yang nyaman, menawarkan dukungan, dan menghargai pencapaian mereka. Oleh karena itu pentingnya bagi guru untuk menentukan metode pelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswanya.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini kami memilih teknik pengumpulan data kuantitatif berupa observasi, wawancara dan studi pustaka. Teknik ini diterapkan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti. Peneliti terjun langsung ke lapangan dan mengamati objek penelitian secara langsung. Dalam hal ini kami menggunakan metode observasi partisipatif dan wawancara dimana peneliti melakukan pengamatan secara dekat dengan guru kelas dan VI SDN 104766 Bandar Khalifah mengenai pembelajaran PKn dalam kelas. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teknik pengumpulan data melalui Studi Pustaka yang dilakukan dengan cara mempelajari referensi-referensi buku, artikel, dan browsing internet, serta literature review yang berhubungan dengan analisis sistem. Pengumpulan data dengan memanfaatkan daftar pustaka ini adalah agar dapat lebih mendukung objek suatu penelitian dengan melakukan perbandingan teori-teori yang sudah ada dengan praktek yang ada di lokasi sumber data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

➤ Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan di SDN 107400 Bandar Khalifah menunjukkan bahwa terdapat kurangnya minat siswa terhadap gaya belajar pendidikan kewarganegaraan. Siswa-siswa tersebut mengalami kesulitan dalam memahami konsep

dasar pendidikan kewarganegaraan dan berpikir sebagai subjek yang tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran dilakukan oleh guru dengan memasukkan semua informasi ke dalam ingatan siswa. Semua indra siswa, termasuk pendengaran, penglihatan, meraba, dan rasa, tidak dapat digunakan untuk membantu siswa mengingat pelajaran yang diberikan oleh guru.

Metode konvensional digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi tanpa menggunakan media. Guru yang mengajarkan materi dengan menggunakan metode ceramah, lebih banyak memberikan teori dan juga tidak menggunakan media pembelajaran yang berdampak pada kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran. Karena hanya penjelasan verbal guru yang tidak menarik siswa, siswa tidak memahami materi ajar dan menjadi pasif selama proses pembelajaran. Siswa hanya duduk dan mendengarkan guru dan mencatat materi jika diminta selama proses belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Selain itu, suasana kelas menjadi tidak menyenangkan.

Analisis penelitian ini mengungkapkan bahwa kurangnya keterikatan terhadap materi pelajaran, kurangnya keterlibatan sumber daya pengajaran, dan kurangnya keinginan untuk mempelajari mata pelajaran tersebut menjadi penyebab utama rendahnya minat siswa terhadap pendidikan. Siswa-siswa ini juga kesulitan untuk memahami ide-ide dasar pendidikan kewarganegaraan karena mereka tidak menerima arahan yang cukup dari guru mereka atau memiliki cukup kesempatan untuk terlibat dalam diskusi kelas dan kegiatan pembelajaran.

➤ **Solusi Permasalahan**

Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan anak didik.

Model ini dalam aplikasinya pada pembelajaran PKn adalah bentuk permainan pendidikan yang dimanfaatkan untuk menjelaskan sikap-sikap, tingkah laku, dan nilai-nilai moral dalam kehidupan bermasyarakat dengan cara menghayati perasaan orang lain (membayangkan diri sendiri, seperti keadaan orang lain) dengan strategi pemecahan masalah. Aspek-aspek Bermain Peran yaitu :

- 1) Mengambil peran (Role Playing), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemeran peran. Contohnya adalah pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak perempuan), atau berdasarkan tugas (bagaimana seorang agen polisi bertindak dalam situasi sosial).
- 2) Membuat peran (Role Marking), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan.
- 3) Tawar-menawar peran (Role Negotiation), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Langkah-langkah Metode Bermain Peran Menurut Uno (2007), terdapat tujuh langkah dalam pelaksanaan model pembelajaran bermain peran, yaitu sebagai berikut :

1. Menghangatkan Suasana dan Memotivasi Peserta Didik.
2. Memilih peran dalam pembelajaran

Penggunaan Model Pembelajaran Bermain Peran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Ppkn Pada Jenjang Sekolah Dasar Di Sdn Upt 107400 Bandar Khalipah.

3. Menyusun tahap-tahap peran
4. Mempersiapkan pengamat peran dengan baik
5. Menjalankan peran
6. Melakukan diskusi dan evaluasi
7. Memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi pengalaman dan mengambil kesimpulan.

SIMPULAN

Semangat belajar siswa akan sangat meningkat ketika teknik bermain peran dimasukkan ke dalam pembelajaran PKN. Dengan pendekatan ini pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa didorong untuk mempertimbangkan skenario yang berbeda dan menghasilkan jawaban yang sesuai melalui permainan peran, yang membantu pengembangan keterampilan analitis dan evaluatif mereka. Motivasi siswa untuk belajar dan tingkat keterlibatan mereka di kelas dapat meningkat dengan strategi pengajaran yang menarik dan interaktif ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha Muhammad Mona, Perdana Dayu Rika. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan .Bandar Lampung:Graha Ilmu
- Anatasya Ervina, Dewi Dinie Anggareni .(2021) . Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar:. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha 9(2): 291-304
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan), 4 (3)
- Nirmayani, L. H. (2020). Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran. Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(2), 207-215.
- Nurzaiama, dll. (2023). “Menjaga Motivasi Belajar dengan Re-konstruksi Metode Pembelajaran: Sebuah Kompensasi, atas Minimnya Fasilitas Sekolah”. Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH). Vol. 5, No. 1, Hal. 91-102
- Rambe, A. H., & Apriani, W. (2021). MINAT BELAJAR SISWA SD TERHADAP PKN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN. NIZHAMIYAH, 11(1)
- Rachmadtullah Reza. Kemampuan Berpikir Kritis Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar: 287-298
- Syaparuddin; Meldianus,dkk. Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn Peserta Didik: MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar:30-38.