

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PKN DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING DI KELAS V SDM KARUNI

Yohanes Goalbertus Zangga¹, Khristoforus Palli Ngongo², Agustinus Tanggu Daga³

^{1, 2, 3} Universitas Katolik Weetebula, Jl. Mananga Aba, Nusa Tenggara Timur, Indonesia

Email: hansvangky@gmail.com

Article History

Received: 29-09-2025

Revision: 10-10-2025

Accepted: 12-10-2025

Published: 14-10-2025

Abstract. This study aims to determine the improvement in student learning outcomes in Civic Education (PKn) through the application of the Role Playing method in the subject matter of cultural, social, and religious diversity and tolerance. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 26 fifth-grade students at SDM Karuni, consisting of 15 male students and 11 female students. Data collection techniques included observation of teacher and student activities, learning outcome tests, and documentation to support quantitative and qualitative data. Data analysis was conducted using quantitative descriptive analysis to calculate the increase in learning outcomes and qualitative analysis to describe changes in student behavior and learning activities during the action. The results of the study indicate that the application of the Role Playing method can significantly improve student learning outcomes. The average class score increased from 65.33 in cycle I to 80 in cycle II, with classical mastery increasing from 47% to 80%. Teacher activity also increased from 60.22 to 82.95, while student activity rose from 59.72 to 77.77. Thus, the application of the Role Playing method proved to be effective in improving student learning outcomes in Civics Education in Grade V at SDM Karuni.

Keywords: Learning Outcomes, Role Playing Learning Method, PKn

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) melalui penerapan metode Role Playing pada materi keragaman budaya, sosial, agama, dan sikap toleransi. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 26 siswa kelas V SDM Karuni, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi aktivitas guru dan siswa, tes hasil belajar, serta dokumentasi untuk mendukung data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif untuk menghitung peningkatan hasil belajar dan analisis kualitatif untuk mendeskripsikan perubahan perilaku dan aktivitas belajar siswa selama tindakan berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 65,33 pada siklus I menjadi 80 pada siklus II, dengan ketuntasan klasikal yang meningkat dari 47% menjadi 80%. Aktivitas guru juga meningkat dari 60,22 menjadi 82,95, sedangkan aktivitas siswa naik dari 59,72 menjadi 77,77. Dengan demikian, penerapan metode Role Playing terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas V SDM Karuni.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Metode Pembelajaran *Role Playing*, PKn

How to Cite: Zangga, Y. G., Ngongo, K. P., & Daga, A. T. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran PKn dengan Menggunakan Metode *Role Playing* di Kelas V SDM Karuni. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9877-9888. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4311>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk mengubah seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, sekaligus menjadi wahana dalam meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang dibutuhkan dalam menghadapi kemajuan era digital. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya guna memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar di sekolah, diperlukan berbagai aspek pendukung yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Aspek-aspek tersebut meliputi kondisi ruang kelas, media, materi, model, metode, serta strategi pembelajaran. Aspek-aspek tersebut sangat menentukan kelancaran proses transfer ilmu antara pendidik dan peserta didik. Proses belajar mengajar sendiri merupakan interaksi timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Indaryanti, 2019). Belajar bukan hanya aktivitas mengajar dari guru kepada siswa, tetapi juga merupakan proses perubahan pengetahuan, perilaku, serta pengenalan bakat dan minat siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Menurut Rusman (2015), belajar adalah aktivitas yang melibatkan aspek psikologis dan fisiologis. Winkel (dalam Djamaluddin & Wardana, 2019) menambahkan bahwa belajar merupakan aktivitas mental yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan, menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta sikap. Dengan demikian, hasil belajar merupakan indikator penting untuk mengukur sejauh mana siswa telah menguasai materi pembelajaran. Wati (dalam Ananda & Hayati, 2020) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perilaku yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar, sedangkan Rusmono (dalam Ananda & Hayati, 2020) menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Untuk meningkatkan hasil belajar, diperlukan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mampu membangkitkan minat siswa. Menurut Rahyubi (dalam Wahyuningsih, 2016), metode merupakan cara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai proses pembelajaran yang optimal. Namun dalam praktiknya, banyak pendidik masih menggunakan metode konvensional yang bersifat satu arah sehingga siswa menjadi pasif. Kondisi ini juga ditemukan oleh peneliti saat melakukan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SDM Karuni, di mana guru kelas V lebih sering menggunakan

metode ceramah yang monoton dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Proses belajar yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) membuat siswa kurang terlibat aktif, merasa bosan, dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Berdasarkan hasil tes yang dilakukan guru, dari 26 siswa hanya 8 siswa (30,76%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, sementara 18 siswa (69,23%) belum tuntas.

Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah *Role Playing* atau bermain peran. Menurut Hadfield (dalam Wahyuningsih, 2016), metode *Role Playing* merupakan bentuk permainan yang memiliki tujuan, aturan, serta melibatkan unsur kesenangan dan pembelajaran aktif. Sanrock (dalam Tanjung, 2024) menambahkan bahwa *Role Playing* adalah kegiatan yang menyenangkan karena melibatkan siswa secara langsung dalam suatu peran tertentu untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, penerapan metode *Role Playing* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn melalui penerapan metode *Role Playing* di kelas V SDM Karuni.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar di dalam kelas. Jenis penelitian tindakan kelas ini mengikuti model Kemmis dan Mc Taggart yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Menurut Kemmis dan Mc Taggart (Salim, dkk 2019:10) model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral dengan melalui beberapa siklus tindakan dan terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Lokasi penelitian ini dilakukan di SDM Karuni, Kecamatan Laura, Kota Tambolaka, Kab. Sumba Barat Daya. Subjek dari penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDM Karuni yang berjumlah 26 orang, yang terdiri dari 14 laki-laki dan 12 perempuan.

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan 4 tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan atau tindakan, tahap pengamatan atau observasi dan tahap refleksi. Penelitian ini memfokuskan pada peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan metode *role playing*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini tindakan kelas ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

berupa data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu observasi, tes, catatan dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif yakni data hasil observasi dan data hasil tes. Penentuan keberhasilan penelitian dilakukan dengan pedoman pada kriteria ketuntasan maksimal (KKM) yang telah ditetapkan pada siswa kelas V SDM Karuni yaitu 75. Sedangkan ketuntasan kelas adalah 80%.

HASIL

Pembelajaran Siklus I

Perencanaan

Pada kegiatan perencanaan peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, Post tes, lembar pengamatan aktivitas metode role playing, lembar observasi guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Setelah melakukan perencanaan langkah selanjutnya adalah tindakan lanjutan dimana peneliti mengimplementasikan perencanaan yang sudah dibuat.

Pelaksanaan

pada awal pembelajaran peneliti menyapa peserta didik dan memperkenalkan diri, menyampaikan tujuan peneliti, peneliti mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik, mengecek kehadiran siswa serta meminta siswa untuk membuka buku siswa tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 3 pada halaman 15. Berdasarkan bacaan peneliti menjelaskan masalah yang akan diangkat dan membentuk siswa dalam bentuk kelompok (dua kelompok) kelompok pertama bertugas sebagai pelakon drama dan kelompok kedua bertugas sebagai pengamat. Setelah guru membagikan dialog siswa diminta untuk memerankan drama tersebut tentang keberagaman budaya, agama dan sikap toleransi. Selesai siswa mementaskan drama dilaksanakan diskusi dan evaluasi. Diakhir proses kegiatan inti, peneliti memberikan soal untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan menggunakan metode *role playing*.

Observasi

Observasi dilakukan secara keseluruhan, mulai dari kegiatan awal, inti, dan penutup. Guru pengamat melakukan observasi kepada peneliti dan peserta didik sesuai dengan panduan yang tertera pada lembar observasi peneliti dan peserta didik.

- Hasil observasi guru pertemuan pertama dan kedua

Berdasarkan hasil observasi peneliti di siklus I pertemuan pertama dan kedua maka, perhatikan tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil observasi guru siklus I dan II

No	Keterangan		Rata-rata
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	56,81	63,63	60,22

Berdasarkan tabel 1 di atas, siklus I pertemuan pertama, sedikit tuntas dikarenakan peserta didik belum terlalu memahami penerapan metode *role playing*. Hal tersebut berakibatkan juga pada hasil observasi aktivitas guru memperoleh nilai rata-rata 60,22. Siklus I pertemuan kedua dilaksanakan dengan hasil yang sedikit memuaskan, dikarenakan peserta didik memahami penerapan metode *role playing* dengan baik dibandingkan dengan pertemuan pertama. Akibat dari pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran yang sudah disajikan oleh peneliti, proses pembelajaran tersebut berakibatkan juga pada hasil observasi aktivitas guru memperoleh nilai rata-rata 60,22.

- Hasil observasi peserta didik pertemuan pertama dan kedua

Berdasarkan hasil observasi siswa siklus I pertemuan pertama dan kedua, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil observasi siswa siklus I dan II

No	Keterangan		Rata-rata
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	50	69,44	59,72

Berdasarkan tabel 2 di atas, siklus I pertemuan pertama, sedikit tuntas dikarenakan peserta didik belum terlalu memahami penerapan metode *role playing*. Hal tersebut berakibatkan juga pada hasil observasi aktivitas siswa dengan nilai rata-rata yang diperoleh 59,72 cukup. Siklus I pertemuan kedua dilaksanakan dengan hasil yang sedikit memuaskan, dikarenakan peserta didik memahami penerapan metode *role playing* dengan baik dibandingkan dengan pertemuan pertama. Akibat dari pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran yang sudah disajikan oleh peneliti, proses pembelajaran tersebut berakibatkan juga pada hasil observasi aktivitas siswa dengan nilai rata-rata yang diperoleh 59,72.

Refleksi

Ada beberapa faktor yang menjadi penghambat dalam mencapai hasil belajar yang baik dan menjadi acuan peneliti untuk memperbaiki di siklus II. Adapun faktor-faktor tersebut yaitu dari segi guru (peneliti) kurang menguasai materi dan kelas serta kurang mengaitkan materi dengan kehidupan siswa dan kurang tegas dalam menghadapi siswa. Sedangkan faktor siswa, siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran, diskusi yang menerapkan metode *role playing* dan tidak berani menyampaikan pendapat ataupun bertanya kepada guru. Setelah pertemuan siklus I selesai dengan diakhir pertemuan peneliti memberikan soal untuk mengukur pemahaman siswa dari hasil proses belajar yang dilakukan, peneliti mendapatkan bahwa hasil belajar siswa cukup, dengan hasil perolehan nilai rata-rata dan dengan ketuntasan klaksikal 47%. Berdasarkan hasil tersebut peneliti menyatakan akan melanjutkan ketahap siklus II dikarenakan disiklus I tidak mencapai nilai klaksikal yang sudah ditentukan.

Tabel 3. Hasil belajar siswa siklus I

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1	ANP	60	Tidak Tuntas
2	APDL	40	Tidak Tuntas
3	AN	100	Tuntas
4	CPMM	20	Tidak Tuntas
5	CK	80	Tuntas
6	DSD	60	Tidak Tuntas
7	GMVM	80	Tuntas
8	JSP	40	Tidak Tuntas
9	MAM	80	Tuntas
10	MJCL	80	Tuntas
11	MEK	60	Tidak Tuntas
12	NWK	100	Tuntas
13	PDS	80	Tuntas
14	SJB	40	Tidak Tuntas
15	YGG	60	Tidak Tuntas
Nilai rata-rata siswa			65,33
Jumlah siswa yang tuntas			7
Jumlah siswa yang tidak tuntas			8
Ketuntasan klaksikal			47%

Nilai maksimal dari penelitian ini adalah 100, dan standar kriteria ketuntasan minimal belajar siswa mendapatkan skor 75, siswa dikatakan berhasil berdasarkan data hasil tes di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus 1 nilai rata-rata kelas menjadi 65,33 dan jumlah siswa yang tuntas berjumlah 7 siswa yang tidak tuntas berjumlah 8 siswa dari total 15 siswa kelas V sehingga persentase ketuntasan klasikal menjadi 47%.

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{7}{15} \times 100\% = 47\%.$$

Pembelajaran Siklus II

Perencanaan

Pada kegiatan perencanaan peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Silabus, Postes, lembar pengamatan aktivitas metode *role playing*, lembar observasi guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Setelah melakukan perencanaan langkah selanjutnya adalah tindakan lanjutan dimana peneliti mengimplementasikan perencanaan yang sudah dibuat.

Pelaksanaan

pada awal pembelajaran peneliti menyapa peserta didik dan memperkenalkan diri. Selesai memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan peneliti, peneliti mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik. Selesai berdoa peneliti melanjutkan mengecek kehadiran siswa serta meminta siswa untuk membuka buku siswa tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” subtema 1 “Manusia dan Lingkungan” Pembelajaran 6 pada halaman 43. Berdasarkan bacaan peneliti menjelaskan masalah yang akan diangkat dan membentuk siswa dalam bentuk kelompok (dua kelompok) kelompok pertama bertugas sebagai pelakon drama dan kelompok kedua bertugas sebagai pengamat. Setelah guru membagikan *dialog* siswa diminta untuk memerankan drama tersebut tentang keberagaman budaya, agama dan sikap toleransi. Selesai siswa mementaskan drama dilaksanakan diskusi dan evaluasi. Diakhir proses kegiatan inti berdasarkan RPP peneliti memberikan soal sebagai bentuk ujian untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dengan menggunakan metode *role playing*.

Observasi

Observasi dilakukan secara keseluruhan, mulai dari kegiatan awal, inti, dan penutup. Guru pengamat melakukan observasi kepada peneliti dan peserta didik sesuai dengan panduan yang tertera pada lembar observasi peneliti dan peserta didik.

- Hasil observasi guru siklus II

Tabel 3. Hasil observasi guru siklus II

No	Keterangan		Rata-rata
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	72,72	93,18	82,95

Berdasarkan tabel 3 di atas, siklus II pertemuan pertama mengalami peningkatan dikarenakan peserta didik dan guru sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran serta memahami penerapan metode *role playing*. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil lembar

observasi guru dengan perolehan nilai rata-rata observasi aktivitas guru memperoleh nilai rata-rata 82,95 dengan kategori baik. Siklus II pertemuan kedua dilaksanakan dengan hasil yang memuaskan, dikarenakan peserta didik memahami penerapan metode *role playing* dengan baik dibandingkan dengan pertemuan pertama. Akibat dari pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran yang sudah disajikan oleh peneliti, hasil observasi aktivitas guru memperoleh nilai rata-rata 82,95 dengan kategori sangat baik.

- Hasil observasi peserta didik pertemuan siklus II

Berdasarkan hasil observasi siswa siklus II pertemuan pertama dan kedua, dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4. Hasil observasi siswa siklus II

No	Keterangan		Rata-rata
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	58,33	97,22	77,77

Berdasarkan tabel 4 di atas, siklus II pertemuan pertama mengalami peningkatan dikarenakan peserta didik dan guru sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran serta memahami penerapan metode *role playing*. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil lembar observasi guru dan siswa dengan perolehan nilai rata-rata observasi aktivitas siswa 77,77 dengan kategori baik. Siklus II pertemuan kedua dilaksanakan dengan hasil yang memuaskan, dikarenakan peserta didik memahami penerapan metode *role playing* dengan baik dibandingkan dengan pertemuan pertama. Akibat dari pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran yang sudah disajikan oleh peneliti, proses pembelajaran tersebut berakibatkan juga pada hasil observasi aktivitas siswa dengan nilai rata-rata yang diperoleh 77,77 dengan kategori sangat baik.

Refleksi

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran siswa-siswi mengalami peningkatan yang dapat menunjang hasil belajar mereka yang awalnya malu-malu siswa menjadi berani menyampaikan pendapat dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik serta mampu berdiskusi dengan teman. Setelah pertemuan siklus II selesai dengan diakhir pertemuan peneliti memberikan soal untuk mengukur pemahaman siswa dari hasil proses belajar yang dilakukan, peneliti mendapatkan bahwa hasil belajar siswa cukup, dengan hasil perolehan nilai rata-rata dan dengan ketuntasan klaksikal 80%. Berdasarkan hasil tersebut peneliti menyatakan penelitian ini berhasil dengan kategori baik dan tidak melanjutkan lagi kesiklus berikut.

Tabel 5. Hasil belajar siswa siklus II

No	Inisial Siswa	Nilai	Keterangan
1	ANP	80	Tuntas
2	APDL	80	Tuntas
3	AN	100	Tuntas
4	CPMM	60	Tidak Tuntas
5	CK	80	Tuntas
6	DSK	80	Tuntas
7	DSD	100	Tuntas
8	FHL	80	Tuntas
9	GMVM	80	Tuntas
10	JRM	100	Tuntas
11	JSP	100	Tuntas
12	MAM	100	Tuntas
13	MJCL	80	Tuntas
14	MEK	80	Tuntas
15	NWK	80	Tuntas
16	PDS	60	Tidak Tuntas
17	SJB	80	Tuntas
18	YGG	60	Tidak Tuntas
19	YAK	40	Tidak Tuntas
Nilai rata-rata siswa			80
Jumlah siswa Yang tuntas			15
Jumlah siswa yang tidak tuntas			4
Nilai klaksikal			80%

Skor maksimal dari penelitian ini adalah 100, dan standar ketuntasan belajar siswa mendapatkan skor 75, siswa dikatakan berhasil berdasarkan data hasil tes di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus II nilai rata-rata kelas menjadi 80% dan jumlah siswa yang tuntas berjumlah 15 siswa yang tidak tuntas berjumlah 4 siswa dari total 19 siswa kelas V sehingga persentase ketuntasan klasikal menjadi 80%.

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{15}{19} \times 100\% = 80\%$$

Perbandingan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

▪ Hasil observasi aktivitas siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan oleh teman sejawat Oktavianus Ritti, pada siklus I memperoleh nilai 59,72. Sedangkan pada siklus II memperoleh nilai 77,77. Dari hasil penelitian tersebut, kemampuan siswa dalam proses pembelajaran meningkat.

Tabel 6. Perbandingan hasil observasi aktivitas siswa

Observasi Siswa	
Siklus I	Siklus II
59,72	77,77

- Hasil observasi aktivitas guru

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai 60,22. Sedangkan pada siklus II memperoleh nilai 82,95. Nilai tersebut sudah masuk pada kategori sangat baik.

Tabel 7. perbandingan observasi aktivitas guru

Observasi Aktivitas Guru	
Siklus I	Siklus II
60,22	82,95

- Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan perwujudan dari serangkaian proses pembelajaran yang diikuti oleh siswa. Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai klaksikal 47% dan pada siklus II memperoleh ketuntasan klaksikal 80%. Ketuntasan nilai klaksikal sudah mencapai target yang sudah ditentukan yaitu 80%. Dengan demikian nilai ketuntasan kalsikal meningkat sebesar 32,28% pada siklus 2 dibandingkan dengan siklus 1, sehingga penelitian ini dinyatakan berhasil

Tabel 7. Perbandingan hasil belajar siswa

Presentasi Ketuntasan Klaksikal Siklus I	Presentasi Ketuntasan Klaksikal Siklus II
47%	80%

DISKUSI

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti saat melaksanakan penelitian di SDM Karuni dan mengelola data serta menganalisa data, dapat dilihat bahwa penggunaan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi keberagaman yang ada di masrakat. Penggunaan metode *role playing* tersebut memudahkan siswa untuk belajar dengan cara melakukan perannya dalam drama yang berkaitan dengan keberagaman. Selain membuat siswa melatih ingatan siswa terhadap materi yang mereka sampaikan dalam bentuk drama proses pembelajarannya menjadi menarik dan aktif karena semuanya memiliki kesempatan dalam proses penerapan metode pembelajaran tersebut. Hasil tersebut senada dengan pendapat Wahyuni (2014: 6) metode pembelajaran *role playing* merupakan model pembelajaran yang berbasikan pengalaman menempatkan siswa

menjadi subjek yang aktif baik secara fisikis maupun mental dalam melakukan pembelajaran. Metode pembelajaran *role playing* akan lebih aktif, dalam memperagakan drama atau mendengarkan suatu drama, dibandingkan jika siswa belajar secara individu.

Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas V SDM Karuni terjadi karena adanya peningkatan rasa ingin tahu dan keseriusan siswa selama proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Metode ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar dengan memainkan peran-peran tertentu, sehingga mereka tidak hanya memahami materi secara teoritis tetapi juga secara kontekstual. Pemberian posttest di akhir setiap siklus dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran. Pada siklus I, dari 26 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 6 siswa yang mencapai ketuntasan dengan persentase klasikal sebesar 47%. Namun pada siklus II, terjadi peningkatan signifikan, di mana 15 dari 19 siswa yang hadir mencapai ketuntasan belajar dengan nilai klasikal sebesar 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Role Playing* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Wahyuni (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di sekolah dasar dengan ketuntasan klasikal meningkat dari 29,62% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Hasil serupa juga diperoleh oleh Handayani dan Rahmadani (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis peran aktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep secara mendalam. Selain itu, penelitian Sari dan Lestari (2020) menguatkan bahwa metode *Role Playing* membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, rasa percaya diri, serta kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Dengan demikian, penerapan metode *Role Playing* terbukti tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan pemahaman konseptual siswa terhadap materi pelajaran PKn.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PKN di kelas V SDM Karuni mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, serta hasil belajar siswa secara keseluruhan. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 59,72 pada siklus I menjadi 77,77 pada siklus II dengan kategori sangat baik. Aktivitas guru juga meningkat dari nilai 60,22 pada siklus I menjadi 82,95 pada siklus II dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana ketuntasan belajar

secara klasikal meningkat dari 47% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II dengan kategori baik. Dengan demikian, metode *role playing* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SDM Karuni.

REFERENSI

- Ananda & Hayati, (2020) “*Variabel Belajar Kompilasi Konsep*”. CV. Pusdikra Mitra Jaya. Medan.
- Djamaluddin. (2019). “*Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*”. CV. Kaaffah Learning Center. Sulawesi Selatan.
- Handayani, D., & Rahmadani, E. (2022). Penerapan metode *Role Playing* untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 112–121.
- Indrayanti. (2019). “Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Metode *Pembelajaran Role Playing* Pada Siswa Kela V Sekolah Dasar”. *Jurna Pendidikan Ilmiah*. 6(3). 106-110.
- Rusman. (2015). “*Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*”. PT RajaGrafindo, Jakarta.
- Salim. (2019). “*Metodelogi Penelitian*”. Cita Pustaka Media. Bandung.
- Sari, R. M., & Lestari, A. (2020). Pengaruh metode *Role Playing* terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*, 8(1), 45–54.
- Tanjung R. A. (2014).” Peningkatan Hasil Belajar PKn Melalui Metode Pembelajaran *Role Playing* di Kelas V SD Negeri Lawe Sempilang Kec. Lawe Alas Kab. Aceh Tenggara Tahun Ajaran 2023/2024”. *Sindoro Cendikian Pendidikan*. 4(4). ISSN. 325-6488. 21-32.
- Wahyuni. (2024). “*Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa di Kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh*”. Skripsi.
- Wahyuningsih. (2016). “*Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Siswa Kelas V SD Negeri 3 Tersobo Kecamatan Prembun Kabupaten Kebumen Tahun 2016*”. Tesis. Yogyakarta
- Wahyuni, N. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode *Role Playing* pada mata pelajaran PKn kelas V SD Negeri 3 Palopo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 201–210.