

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MATERI POLITIK PADA PELAJARAN PKn
KELAS VI DI SD KRISTEN RANTEPAO 5
KABUPATEN TORAJA UTARA**

**Roberto Salu Situru
Resnita Dewi
Paulina Pulung
Bare' Pabisa**

Abstrak: Materi politik merupakan subbagian dari mata pelajaran pendidikan kewarganeraan yang termuat dalam materi pemilu dan demokrasi. Hasil observasi awal di kelas VI di SD Kristen Rantepao 5 Kabupaten Toraja menunjukkan kurangnya minat anak dalam belajar pendidikan politik yang disebabkan penggunaan metode yang kurang tepat yaitu metode ceramah. Berdasarkan masalah tersebut, maka dilakukan penelitian untuk meningkatkan pemahaman materi politik pada pelajaran PKn menggunakan metode *role playing*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman politik siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil siklus kedua yang menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 85,12.

Kata kunci: Minat belajar, Metode *role playing*.

PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara demokrasi yang secara eksplisit tertuang dalam pasal 1 ayat 2 UUD 1945. Dalam pasal tersebut secara jelas dinyatakan bahwa “Kedaulatan negara berada di tangan rakyat dan dilaksanakan menurut Undang Undang Dasar 1945”. Sebagai tindak lanjut nyata dari pasal ini maka diharapkan adanya partisipasi masyarakat dalam proses pengambilan serta pengawasan jalannya kebijakan politik.

Sejak pemilu 1999 hingga 2009 grafik partisipasi pemilih terus menurun”. Tingkat partisipasi pemilih pada pemilu 1999 sebesar 92,74%, pada pemilu 2004 sebesar 84,07%, dan pemilu 2009 sebesar 71,0% (www.suaramerdeka.com). Data yang serupa dikeluarkan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) pada tahun 2013, mencatat 60 % responden tidak tertarik dengan persoalan politik (LIPI, 2014).

Dalam situasi semacam ini, maka perlu meningkatkan pemahaman politik masyarakat melalui pendidikan politik. Pembelajaran politik harus dilakukan secara berjenjang dimulai dari sekolah dasar (SD) hingga perguruan tinggi. Thomas (2009: 17) mengemukakan bahwa:

Schools are central settings in children's lives for learning about political power, participation and justice. Even five-year-olds after entering school quickly develop a fairly accurate understanding of the roles of different people in the schools. By the end of their elementary school years they have a very complete understanding of political authority and.

Pendidikan politik pada tingkat SD tentu tidak sama bobotnya dengan mereka yang usia di atas 17 tahun. Pada tingkat SD, anak cukup dikenalkan pada hal-hal konkrit, seperti demokrasi, cara pemilihan dalam pemilu, kekuasaan politik, keadilan dan proses pengambilan kebijakan. Untuk mencapai *output* tersebut, diperlukan metode yang menekankan pada pembelajaran proses (Sumiati dan Asra, 2009: 91).

Salah satu faktor kegagalan anak dalam memahami pendidikan politik berawal dari metode pembelajaran yang kurang tepat. Diperlukan keahlian seorang guru untuk menentukan metode yang tepat sesuai dengan kondisi umum dan tingkat kecerdasan siswa didik. Pada umumnya metode yang dilakukan masih konvensional, guru sebagai pusat dari proses belajar mengajar (*teacher centered*) dan tidak melibatkan siswa aktif dalam proses tersebut. Metode *teacher centered* murid hanya terdiam mendengar ceramah sehingga tiba pada kesempatan bertanya tidak seorangpun siswa melontarkan pertanyaan. Persoalan semacam ini menimbulkan dua asumsi, pertama bahwa murid sudah memahami dengan baik materi yang diberikan sehingga tidak perlu bertanya. Atau asumsi yang kedua murid sama sekali tidak mengerti materi sehingga tidak tahun mau bertanya apa.

Asumsi di atas dikuatkan oleh data observasi awal pada pembelajaran PKn kelas VI di SD

Kristen Rantepao 5, Toraja Utara, pada materi demokrasi dan pemilu. Berdasarkan pengamatan awal siswa belum menunjukkan adanya antusias untuk mengikuti pembelajaran PKn. Berdasarkan perolehan dokumen nilai harian dari guru pada ulangan harian semester 1 materi “demokrasi dan pemilu”, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu jika 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 60 untuk mata pelajaran PKn. Kenyataannya baru 45% siswa yang memenuhi kriteria tersebut dengan nilai rata-rata lebih dari 60. Hasil ini memperkuat dengan melihat metode belajar yang digunakan guru masih sangat satu arah. Guru masih berposisi sebagai *central* proses belajar, dari dua jam pertemuan guru lebih mendominasi lebih 75% waktu untuk ceramah tanpa ada metode belajar yang variatif sehingga siswa terlihat jenuh dan seakan hanya menunggu waktu istirahat.

Guna mengatasi masalah tersebut diperlukan perubahan metode

belajar dari *teacher centered* menuju *student centered*. Guru merancang sebuah metode yang didesain agar siswa ikut terlibat langsung dari proses belajar mengajar. Salah satu metode yang tepat yakni *role playing*, siswa belajar dalam sebuah skenario peran.

Wicaksono (2016) memberikan dua pengertian metode *Role Playing*, *pertama* diartikan sebagai sebuah sandiwara yang diperankan oleh masing-masing siswa sesuai dengan scenario yang telah disesuaikan dengan pokok materi dan tujuan pembelajaran. *Kedua*, pengertian secara sosiologis yang dipahami sebagai penyesuaian peran dengan konteks kejadian dan norma-norma sosial yang berlaku pada masyarakat. Penggunaan metode ini membuat siswa lebih mudah mengerti dan menghayati materi yang diajarkan (Baroroh, 2011:162). Melalui metode *role playing* ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif dalam materi politik pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Metode *Role playing* akan memberikan kesan

menarik pada setiap siswa sehingga termaterai lama dalam ingatan mereka.

Materi yang diberikan adalah pratek politik yang mudah terapkan dan diingat. Penyampaian materi tersebut akan dibawa dalam suasana belajar yang nyaman, menyenangkan serta menumbuh minat anak terhadap persoalan politik. Penerapan metode *role playing* dalam proses pembelajaran materi politik pada mata kuliah PKn kelas VI Sekolah Dasar, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak, sekaligus mendongkrak partisipasi politik di masa akan datang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berjenis penelitian tindakan kelas (PTK). Adapun yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas adalah proses terkendali yang disajikan ulang yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan terhadap sistem, cara kerja, isi, proses, dan situasi (Hendriana, 2017).

Penelitian tindakan kelas tidak bertujuan untuk mengambil alih

peranan guru sebagai tokoh central dalam proses belajar mengajar. Penelitian tindakan kelas dilakukan oleh guru, bekerja sama dengan peneliti di kelas dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. Dari pengertian ini dapat diartikan bahwa dalam penelitian tindakan kelas ini guru sebagai peneliti bekerja sama atau berkolaborasi dengan peneliti sebagai teman sejawat.

Lokasi Penelitian dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Kristen Rantepao 5, Kabupaten Toraja Utara. Objek penelitian ini adalah siswa yang duduk di kelas VI SDKristen Rantepao 5.

Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis baik secara langsung maupun secara tidak langsung pada tempat yang diamati.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil, mencatat dokumen-dokumen, arsip, artikel, foto yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti. Dokumentasi dilakukan berdasarkan keterangan wawancara atau temuan dilapangan sebagai hasil dari observasi. Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data sekunder atau data pendukung.

c. Wawancara Mendalam (*in-depth Interview*)

Teknik pengumpulan data berikutnya adalah wawancara secara mendalam (*in-depth interview*) dengan apa yang menjadi objek penelitian.

d. Tes

Dalam penelitian tindakan kelas ini soal tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan penerapan metode *role playing*.

PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan selama sebulan dalam dua kali siklus. Siklus pertama dilakukan pada minggu pertama dan kedua sedangkan siklus kedua dilakukan pada minggu ketiga dan keempat. Pertemuan ini disesuaikan dengan materi menyangkut pendidikan politik yakni materi pemilu dalam mata pelajaran PKn sekolah dasar kelas VI. Proses pembelajaran dilakukan dengan metode *role playing* atau drama. Metode ini dianggap menjadi obat untuk meningkat pemahaman politik siswa.

Data awal menunjukkan bahwa sebagian siswa didik hanya pernah mendengar kata pemilu tetapi tidak memahami dengan jelas proses pemilu yang terjadi. Dari 40 siswa, 22 (55%) diantara mengaku pernah mendengar politik sedangkan 18 (45%) mengatakan tidak tahu atau tidak pernah mendengar guru menjelaskan tentang politik. Jika siswa ditanya, apakah anda ketahui proses pemilu 28 (70%) siswa menjawab tidak tahu sedangkan 12 (30%) siswa mengaku

tahu. Data awal menggambarkan materi tentang politik dan pemilu tidak dapat dikatakan tuntas dalam penyampaian materi. Dari hasil data tersebut peneliti juga menguji penerapan metode yang dilakukan guru. Data menunjukkan bahwa 30 (75%) siswa belum merasakan metode belajar yang berbeda, 27 (67,5%) siswa mengatakan kurang terlibat dalam proses mengajar, dan 34 (85 %) siswa menginginkan adanya penggunaan metode baru dalam proses belajar.

Setelah data awal diketahui maka disusun RPP dengan menggunakan *role playing* sebagai metode pengganti dari metode yang selama ini dilakukan. Peneliti dan guru mendesain dua kali pertemuan untuk menyelesaikan materi ini atau dikenal sebagai siklus pertama. Siklus pertama terlaksana dengan baik meskipun hasilnya belum memenuhi target yang diharapkan yakni 85% ketuntasan yang masuk dalam kategori baik dan sangat baik.

| Kategori | Rantangan Nilai | Frekuensi | Bobot Skor | % | Rata – Rata |
|---------------|-----------------|-----------|------------|------|-------------|
| Sangat baik | 85-100 | 10 | 863 | 25 | 2.832/40 = |
| Baik | 70-84 | 13 | 1050 | 32.5 | |
| Cukup | 55-69 | 12 | 684 | 30 | |
| Kurang | 46-54 | 3 | 155 | 7.5 | |
| Sangat kurang | 0-45 | 2 | 80 | 5 | |
| Jumlah | | 40 | 2.832 | 100% | 70,8 |

Dari data yang terkumpul sekitar 10 (25%) siswa yang sudah mendapatkan nilai maksimal dan 13 (32,5%) siswa kategori baik sedangkan 17 (42.5%) siswa masuk dalam kategori cukup, kurang dan sangat kurang. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa masuk kategori baik dengan mencapai 70,8. Hasil pada siklus pertama tidaklah buruk, namun tujuan dan harapan masih jauh dari target yang ingin dicapai.

Berbagai kendala yang ditemukan oleh guru saat penerapan metode *role playing*. Pertama anak merasa asing dengan metode *role playing* sehingga membutuhkan waktu untuk menjelaskan. Kedua siswa cenderung ribut dan susah

dikendalikan yang disebabkan kelucuan yang dirasakan oleh siswa dengan drama yang dilakoni, ketiga waktu yang digunakan relative lama sehingga terkadang ada kelompok yang tidak sempat tampil. Keempat, adanya siswa yang masih malu-malu tetapi ada juga siswa yang berani tampil karena mendapatkan peran istimewa. Kendala yang ditemukan mencatatkan untuk kemudian dijadikan refrensi untuk siklus kedua.

Peneliti dan guru bahwa perlu mengadakan siklus kedua dengan harapan target nilai rata-rata dapat tercapai. Siklus kedua diadakan pada tanggal 21 Februari 2018 dan tanggal 28 Februari 2018. Proses siklus kedua dilaksanakan berlangsung lebih baik. Siswa begitu antusias dengan metode *role playing*. Salah satu siswa diwawancarai mengatakan bahwa:

Senangkan dengan metode role playing metode yang baru dilakukan dalam belajar PKn dikelas.. kayak bermain.....

Semangat dan antusias mereka membuat peneliti dan guru yakin bahwa proses pada siklus kedua akan

menjawab permasalahan dan target yang diinginkan. Siklus akan dilakukan terus hingga mendapat hasil yang maksimal.

Siklus kedua dilakukan oleh guru dan peneliti dengan baik. Data menunjukkan bahwa 20 (50%) siswa sudah mendapat nilai maksimal atau diatas 85 point. 14 (35%) siswa mendapat nilai dengan klasifikasi baik dengan nilai antara 70-84. Sedangkan terdapat 4 siswa nilai cukup baik dan 1 siswa yang dinyatakan tidak tuntas. Pada siklus kedua nilai rata-rata 85,12. Hasil menandakan bahwa metode *role playing* sangat tepat untuk membangun pemahan tentang pemilu dan demokrasi yang merupakan bagian dari pendidikan politik dalam mata pelajaran PKn kelas 6 SD.

Siklus kedua menggambarkan adanya peningkatan dari siklus pertama, oleh karena itu tidak perlu lagi diadakan siklus ketiga. Metode *role playing* dianggap tepat dalam memberikan pendidikan politik anak usia remaja. Metode *role playing* dapat dikatakan salah satu metode yang variatif dalam mengajar.

Metode *role playing* tidak hanya meningkatkan pemahaman serta ketertarikan siswa untuk mengikuti pelajaran PKn. Metode *role playing* berhasil meningkatkan keaktifan serta mental siswa untuk berani melakoni peran yang diberikan, situasi terlihat pada siklus kedua dimana kebanyakan siswa tidak ragu lagi untuk mengambil peran.

Penilaian Kinerja Guru

Guru merupakan komponen terpenting dari kesuksesan penerapan metode *role playing*. Peneliti tidak lupa melakukan indentifikasi kesalahan-kesalahan yang terjadi yang dilakukan guru baik sengaja ataupun tidak sengaja, beberapa kesalahan yang dilakukan guru penerapan metode *role playing*. Pertama, terlihat bahwa guru masih ragu dalam menggunakan metode *role playing*. Menurut guru bahwa metode ini asing baginya dalam proses pembelajaran PKn utamanya pada meteri pemilu dan prosesnya. Selama ini guru hanya membawakan materi dengan model ceramah sehingga keaktifan dan

partisipasi siswa belum terlihat. Kedua guru sulit mengendalikan siswa dengan metode *role playing* karena siswa lebih banyak ribut baik itu karena latihan ataupun karena siswa memang banyak bermain. Segala yang berkaitan dengan kesalahan-kesalahan guru didiskusikan dan diperbaiki pada siklus berikutnya.



Pada siklus kedua, peran guru nyaris sempurna. Kesalahan-kesalahan yang muncul saat siklus pertama seperti penggunaan waktu, guru kurang melakukan motivasi, guru tidak memberikan kesempatan siswa bertanya, tidak lagi muncul pada siklus kedua. Adapun lima belas item penilaiannya guru yang dinilai sebagai berikut.

| Kegiatan | Siklus I | Siklus II |
|---|----------|-----------|
| | Ya/Tidak | Ya/ Tidak |
| Guru membuat RPP | Ya | Ya |
| Guru menyampaikan tujuan belajar | Ya | Ya |
| Guru memberikan salam pembuka | Ya | Ya |
| Guru menyampaikan arahan dengan baik | Ya | Ya |
| Guru mampu mematuhi langkah-langkah sesuai RPP | Ya | Ya |
| Guru mampu mengendalikan situasi kelas | Tidak | Ya |
| Guru memberikan kesempatan siswa bertanya | Tidak | Ya |
| Guru melakukan motivasi siswa/ apresiasi siswa | Tidak | Ya |
| Optimalisasi waktu pelaksanaan | Tidak | Ya |
| Guru membagi kelompok dengan acak | Ya | Ya |
| Guru memberikan kesimpulan diakhir pertemuan | Tidak | Ya |
| Guru mampu menciptakan suasana santai | Ya | Ya |
| Guru memiliki etika dan sikap mengajar yang baik (tangan tidak dalam saku, tidak merokok, tidak marah, tidak melakukan kekerasan) | Ya | Ya |
| Guru mengombinasikan dengan metode lain seperti ceramah | Ya | Ya |
| Guru memberikan salam penutup | Ya | Ya |

Dari hasil penelitian ditemukan hasil bahwa siswa butuh variasi mengajar untuk membangun motivasi dan minat. Guru-guru harus berani untuk berinovasi tidak hanya mengandalkan satu metode pembelajaran. Guna mengatasi

masalah tersebut diperlukan perubahan metode belajar dari *teacher centered* menuju *student centered*. Guru harus mampu membuat suasana kelas menjadi aktif, ceria, santai tetapi tetap memperhatikan capaian pembelajaran.

Terlebih khusus untuk mata kuliah pembagunan karakter seperti Pendidikan Kewarganegaraan yang mengabungkan aspek kehidupan bermasyarakat, aspek teoritis dan konstitusi. Jika mata pelajaran ini hanya dibawakan dengan metode ceramah maka situasi kelas menjadi kurang bergairah, sedangkan siswa membutuhkan metode yang dapat mengaktualisasi diri dengan keadaan sekitar yang dibingkai dalam drama singkat. Metode drama atau *role playing* berusaha menggambarkan situasi dan kondisi masyarakat sekaitan sekaitan materi pemilu dan proses pemilu.

Metode *role playing* juga membantu guru untuk memberikan pendidikan moral dan karakter dalam dialog drama seperti adanya percakapan antar rakyat sebagai berikut

Rakyat 1: siapa kira-kira bagus jadi colon kepala daerah

Rakyat 2: cari yang berkualitas dan cinta rakyat bossss

Rakyat 3 : jujur juga penting nah. Biar punya kualitas tapi tidak jujur ki. Ujung2nya rakyat ji na siksa. Makanya cari yang sudah punya kerja nyata dan tidak asal janji Ehhhhh bukti parallu bossss...

Kondisi ini sesuai sebagaimana yang disampaikan Aunurrahman (2014:155) yang melihat metode *role playing* dapat membantu siswa mengorganisasikan isu-isu moral dan sosial, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berupaya memperbaiki keterampilan sosial.

PENUTUP

Penguasaan materi pemilu dan demokrasi lebih baik diajarkan dengan menggunakan metode *role playing*. Metode ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman politik siswa pada pelajaran PKn Kelas 6 di SD Kristen Rantepao 5 Toraja Utara. Hal ini dibuktikan dari hasil siklus

kedua yang menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 85,12.

DAFTAR PUSTAKA

Aunurrahman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Baroroh, Kiromim. 2011. *Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan. Volume 8 Nomor 2, 149-163.

Hendriana, Heris. 2017. *Langkah-langkah Praktis Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Refika Aditama.

Sumiati & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Thomas, Nigel. 2009. *Children, Politics, and Communication; Participation the Margin*. Great Britain: The Policy Press University of Bristol.

Wicaksono, A., dkk. 2016. *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat Edisi Revisi*. Yogyakarta: Garudhawaca.