

Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Konsep Bentuk-bentuk Kerjasama dalam Organisasi pada Pelajaran PKn dengan Menerapkan Model Bermain Peran (*Role Playing*)

Tuti Awaliyah

SDN Tegal kalong Kecamatan Sumedang Utara, Indonesia; tutiawaliah99@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci:

Forms of Cooperation;
Role-Playing Model

Article history:

Received 2023-05-25

Revised 2023-06-26

Accepted 2023-08-02

ABSTRAK

This study aims to determine the increase in students' understanding of the concept of forms of cooperation that exist in an organization. The reason for this class action research is that there are many students who have not graduated when the evaluation is carried out on the concept of forms of cooperation in organizations. After applying the role-playing model in Civics lessons about the concept of forms of cooperation in organizations in grade IV SDN Tegal Kalong, it turns out that students' understanding has increased.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Tuti Awaliyah

SDN Tegal kalong Kecamatan Sumedang Utara, Indonesia; tutiawaliah99@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan pendidikan kewarganegaraan. PKn mempunyai misi sebagai pendidikan nilai Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan pada siswa di sekolah dasar. Jika dikaji lebih mendalam arti dari kewarganegaraan berasal dari kata *civics* yang secara harfiah diambil dari bahasa latin *civicus* yang artinya kewarganegeraan pada jaman Yunani kuno yang kemudian diakui secara akademis sebagai embrionya *civic education* (Dadang & Sapriya, 2009).

Pendidikan Kewarganegaraan pada saat ini benar-benar multifaset, hal itu dikarenakan bahwa bidang studi PKn dapat disikapi sebagai pendidikan kewarganegaraan, pendidikan politik, pendidikan nilai dan moral, pendidikan kebangsaan, pendidikan kemasyarakatan, pendidikan hukum dan hak azasi manusia dan pendidikan demokratis. Pembelajaran PKn untuk persekolahan bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga Negara yang cerdas dan baik. Demikian juga di sekolah dasar, PKn lebih dititik beratkan pada penghayatan dan pembiasaan diri untuk dapat berperan menjadi warga Negara yang demokratis dalam tatanan wilayah Negara Indonesia.

Pelajaran PKn dalam KURNAS masuk kepada rumpun kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian. Seperti yang terdapat dalam kurikulum 2013 adalah sebagai berikut. Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian dimaksudkan untuk peningkatan kesadaran dan wawasan peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan termasuk wawasan kebangsaan, jiwa dan patriotisme bela

negara, penghargaan terhadap hak-hak asasi manusia, kemajemukan bangsa, pelestarian lingkungan hidup, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, ketaatan membayar pajak, dan sikap serta perilaku anti korupsi, kolusi, dan nepotisme.

Pembentukan kepribadian tersebut diajarkan melalui pembelajaran konsep PKn, nilai, moral dan norma. Dalam pembelajarannya guru PKn harus mendalami apa dan bagaimana *content* pendidikan kewarganegaraan sebagai materi program pembelajaran. (Dianti, 2016) mengemukakan bahwa materi pembelajaran PKn dapat diadopsi dari berbagai sumber. Sedikitnya ada tiga sumber yang mudah diidentifikasi yaitu, Pertama *informal content* yang dapat ditemukan dalam kegiatan masyarakat tempat para siswa berada, seperti kegiatan anggota pemadam kebakaran, ekspedisi pendaki gunung, kegiatan anggota DPR dalam membuat dan mengesahkan undang-undang. Kedua, *the formal disciplines of the pure or semisocial sciences*, meliputi geografi penduduk, sejarah, ilmu politik, ekonomi, sosial, antropologi, psikologi sosial, jurisprudensi, filsafat dan etika serta bahasa. Materi formal ini lebih banyak mengadopsi dari ilmu-ilmu sosial yang disesuaikan dengan perkembangan siswa yang akan diberi materi tersebut. Ketiga *the responses of pupils* yaitu tanggapan-tanggapan siswa baik yang berasal dari *informal content* dan dari *the formal* (Witjaksono, 2013).

Pengembangan materi PKn ini harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa, kecakapan siswa, lingkungan keluarga, pertumbuhan dan perkembangan siswa, serta guru pun harus memahami kebutuhan dan harapan masyarakat sekitar tempat tinggal siswa. Karena secara umum masyarakat mengharapkan siswa belajar menjadi warga negara yang baik, yakni anggota masyarakat yang baik di tingkat lokal, nasional dan global. Melalui pendidikan kewarganegaraan ini para siswa hendaknya belajar menjadi warga-warga negara yang produktif di daerahnya, berguna bagi bangsa dan negaranya dan berpikir kewarganegaraan ketika hidup dalam konteks global. Pendidikan kewarganegaraan juga lebih menekankan pada kehidupan kemasyarakatan atau kehidupan sosial. Jangkauan dekatnya adalah siswa dapat mampu menerapkannya konsep, nilai, norma dan aturan yang telah dipelajarinya dalam situasi yang nyata. Selain itu juga siswa yang telah mendapatkan pelajaran PKn kepribadiannya dibentuk, kedewasaan serta psikologisnya ditanamkan nilai, norma serta aturan untuk kemudian dapat bergaul di lingkungannya. Dengan asumsi tersebut maka diharapkan sekali PKn dapat membentuk manusia-manusia atau warga negara yang baik yang tahu akan hak dan kewajibannya terhadap bangsa.

Akan tetapi pada kenyataan, materi yang diberikan di persekolahan seperti tidak ada keterkaitannya dengan kenyataannya di kehidupan nyata lingkungan tempat tinggal siswa. Pembelajaran PKn yang diajarkan di sekolah seperti kotak yang terpisah dengan praktek kehidupan siswa. Materi yang diterimanya di sekolah hanya sebagai acuan untuk mendapatkan nilai, bukan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berawal dari hal tersebut maka penulis berkeinginan untuk membumikan materi yang diterima siswa di bangku persekolahan dengan prakteknya dalam kehidupan sehari-hari. Tidak dapat dipungkiri terkadang guru yang merupakan ujung tombak pendidikan dalam memberikan materi PKn hanya menggunakan cara-cara konvensional tidak menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang bervariasi. Alat evaluasi yang monoton, pembelajaran di kelas tidak direncanakan secara maksimal sehingga dari hasil tersebut banyak siswa yang merasa jenuh belajar PKn. Padahal kalau dimaknai pembelajaran PKn merupakan bekal, pondasi penanaman konsep nilai, moral serta aturan yang harus dimiliki oleh setiap insan untuk dapat bergaul di masyarakat menjadi warga negara yang baik.

Guru yang aktif dan kreatif dapat menggunakan berbagai metode yang bervariasi, media yang sesuai dengan karakter pelajaran PKn. Salah satunya dengan menggunakan permasalahan yang berkembang di masyarakat, siswa diarahkan untuk menganalisis permasalahan tersebut sesuai dengan materi yang diterimanya. Hal tersebut akan membiasakan siswa untuk dapat mengatasi permasalahan yang dikaitkan dengan nilai, norma, moral dan aturan. Karena dalam hitungan detik permasalahan di lingkungan kita terus menerus berkembang, masalah yang satu belum dapat terselesaikan muncul lagi masalah yang lain.

Akan tetapi pada pelaksanaan pembelajaran PKn di kelas belum sesuai dengan asumsi yang peneliti kemukakan di awal. Pada kegiatan observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 09 Maret 2023, di kelas IV tentang bentuk-bentuk kerjasama dalam organisasi. Setelah dilaksanakan evaluasi tentang materi tersebut dari 26 siswa yang lulus sesuai dengan KKM yang ditentukan sebanyak 10 orang siswa atau 38%, selebihnya 16 orang siswa atau 62% belum lulus sesuai dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Selain itu juga tes yang diberikan hanya menguji aspek kognitifnya saja sedangkan afektif dan psikomotor siswa belum berkembang secara sempurna. Hal tersebut terlihat masih ada beberapa siswa yang belum dapat melakukan kerjasama dengan temannya ketika ditugaskan oleh guru untuk melakukan kerjasama atau kegiatan diskusi.

Hal tersebut belum sesuai dengan fungsi dan tujuan diberikannya pelajaran PKn kepada siswa dalam Diknas adalah " untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan Negara Indonesia" (2013 : 14). Tujuan diberikannya pembelajaran PKn adalah adanya perubahan pada diri siswa baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Untuk mengubah kemampuan itu banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru, seperti melalui pembiasaan, transformasi pengalaman, keteladanan dan percontohan. Berdasarkan pada hasil observasi awal tersebut, maka peneliti berkeinginan untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep bentuk-bentuk kerjasama dalam organisasi dengan mengadakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model bermain peran.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. Rancangan penelitian merupakan perencanaan kegiatan sebelum dilaksanakan, yang mencakup komponen-komponen penelitian yang diperlukan (Moleong, 2012). Penelitian ini mengacu pada model spiral yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (RI, 2007). Dalam tahap perencanaan, peneliti meminta izin untuk melakukan PTK dan menentukan indikator keberhasilan penelitian. Selanjutnya, dilakukan pelaksanaan tindakan dengan menerapkan model bermain peran dalam pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data tentang kinerja guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran. Hasil observasi akan menjadi bahan refleksi untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun langkah perbaikan selanjutnya.

Subjek penelitian adalah kelas IV di SDN Tegal Kalong, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang. Pemilihan kelas IV sebagai subjek penelitian didasari oleh hasil observasi awal yang menunjukkan banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada konsep bentuk-bentuk kerjasama dalam organisasi pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Oleh karena itu, peneliti ingin mencari model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam konsep tersebut.

Penelitian ini akan dilaksanakan selama tiga bulan diawali bulan Maret 2023 sampai bulan Mei 2023. data dari proses paparan dan hasil observasi, serta hasil tes tertulis dalam pembelajaran kelas IV dengan menerapkan model bermain peran untuk konsep bentuk-bentuk kerjasama dalam organisasi pada pelajaran PKn. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan tindakan dari guru yang memodelkan, aktivitas siswa, dan hasil tes siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi format observasi untuk data kinerja guru dan aktivitas siswa, tes tertulis untuk menguji pemahaman siswa, dan lembar kerja siswa untuk mendapatkan data pemahaman siswa secara berkelompok. Proses pengumpulan data dimulai dengan observasi awal dan dilanjutkan dengan observasi saat penerapan model bermain peran, wawancara, dan tes tertulis. Data yang telah terkumpul kemudian direduksi, didisplay, dan dianalisis untuk membuat kesimpulan yang kredibel. Validasi data dilakukan melalui teknik triangulasi dan memberi cek. Dengan menggunakan instrumen dan prosedur pengumpulan data yang tepat, diharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil penelitian yang dapat diandalkan dan bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep bentuk-bentuk kerjasama dalam organisasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Siklus I

Pertama, Tahap Perencanaan. Tujuan perbaikan pembelajaran pada siklus 1 adalah agar siswa mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep bentuk-bentuk kerjasama dalam organisasi dan menerapkan model bermain peran pada pelajaran PKn tentang konsep bentuk-bentuk kerjasama dalam organisasi.

Berdasarkan data hasil observasi awal dan identifikasi masalah, maka langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah merancang rencana perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model bermain peran, menyusun instrumen dan alat pengumpul data penelitian, baik format untuk observasi kinerja guru serta aktivitas siswa selama penerapan model bermain peran, menyusun LKS untuk kegiatan diskusi yang dilaksanakan oleh siswa secara berkelompok, serta menyusun tes tertulis sesuai dengan indikator yang dijadikan acuan keberhasilan pemahaman siswa tentang konsep bentuk-bentuk kerjasama dalam organisasi.

Tahap Pelaksanaan Proses Pembelajaran Kegiatan Awal

Tahap ini dimulai dengan kegiatan awal pembelajaran guru menugaskan siswa untuk mengeluarkan buku dan alat tulis. Serta mengingatkan siswa untuk menyimak penjelasan dari guru dengan penuh perhatian, berdo'a, mengabsen kehadiran siswa, guru memberikan penjelasan tentang contoh kegiatan yang dilakukan oleh organisasi di kelas, siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang kepengurusan yang ada di kelas, menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian menugaskan kepada setiap kelompok untuk memilih kepengurusan yang ada di setiap kelompok tersebut.

Tahap Pelaksanaan Proses Pembelajaran Kegiatan Inti

Pertama, Tahap Eksplorasi meliputi kegiatan Guru memberikan gambaran tugas dan wewenang dari setiap pengurus suatu organisasi, misalnya tugas ketua, bendahara, sekretaris. Selanjutnya siswa secara berkelompok mendiskusikan siapa saja yang akan dijadikan perwakilan untuk setiap peran dari pengurus organisasi atau secara kesepakatan menetapkan pemeran ketua, sekretaris dan bendahara organisasi kelas. Dan setiap kelompok diberikan tugas untuk membuat topik atau permasalahan yang akan diselesaikan.

Kedua, Tahap Elaborasi meliputi kegiatan guru memimpin tanya jawab kelas dengan mengarahkan siswa tentang cara membuat skenario peran dengan menggunakan bahasa yang baik, sederhana dan sopan, dan Setiap pemeran berlatih cara menyampaikan perannya bersama-sama dengan pemeran yang lainnya.

Ketiga, Tahap konfirmasi meliputi kegiatan bermain peran ini diwakili oleh setiap anggota dari setiap kelompok, sehingga kegiatan bermain peran ini menampilkan dua organisasi yang berbeda. Selanjutnya siswa mensimulasikan kegiatan bermain peran yang terdiri dari ketua, sekretaris dan bendahara di depan kelas untuk siswa lain yang tidak memerankan kepengurusan organisasi memberikan komentar atau masukan kepada setiap pemeran, sedangkan guru mengamati kegiatan bermain peran yang dimainkan oleh perwakilan dari setiap kelompok.

Tahap Pelaksanaan Proses Pembelajaran Kegiatan Akhir

Tahapan ini meliputi kegiatan sebagai berikut: a) Melakukan diskusi kelas dengan melakukan penilaian untuk setiap pemeran. b) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran dengan memberikan kesimpulan tentang bentuk-bentuk kerjasama yang terdapat dalam suatu organisasi, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. c) Memberi motivasi belajar pada semua siswa agar belajar berorganisasi baik di organisasi sekolah maupun di luar sekolah. d) Mengadakan evaluasi tes tertulis. e) Menilai hasil evaluasi siswa.

Tahap Observasi

Berdasarkan data yang terkumpul dari hasil evaluasi setelah pembelajaran tentang penerapan model bermain peran untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bentuk-bentuk kerjasama dalam organisasi, maka dapat terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa tentang tugas dan fungsi serta bentuk-bentuk jalinan kerjasama pada organisasi di kelas dan organisasi kepramukaan.

Melalui kegiatan bermain peran, siswa menjadi paham tugas yang harus dilakukan oleh seorang ketua, sekretaris serta pengurus lainnya berkaitan dengan kegiatan kerjasama yang dilakukan oleh suatu organisasi. Setelah diterapkannya menerapkan model bermain peran. Ternyata kemampuan siswa tentang pemahaman tugas dan kegiatan kerjasama antar pengurus atau kerjasama dengan organisasi lainnya menjadi meningkat. Dapat terlihat dari hasil evaluasi yang dilaksanakan pada kegiatan akhir pembelajaran. Dari data awal siswa yang lulus sesuai dengan KKM PKn yang ditentukan yaitu sebesar 70, dari 26 siswa yang lulus pada observasi awal hanya sebanyak 10 orang siswa atau 38%. Setelah pelaksanaan siklus I meningkat menjadi 16 siswa atau 62% terjadi peningkatan sebanyak 6 siswa atau 24% dari observasi awal. Seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini.

Berdasarkan hasil evaluasi siklus I, jika dianalisis ada siswa yang mendapatkan nilai meningkat, ada siswa yang mendapatkan nilai yang sama antara siklus I dan pembelajaran awal. Akan tetapi secara keseluruhan terjadi peningkatan siswa yang lulus serta penurunan siswa yang belum lulus sesuai dengan nilai yang ditentukan KKM yaitu 70. Akan tetapi masih terdapat beberapa kekurangan ketika pelaksanaan pembelajaran model bermain peran ini. Salah satunya hanya ada beberapa siswa yang mau memerankan perannya untuk memperjelas konsep bentuk-bentuk kerjasama dalam suatu organisasi. Hal lainnya adalah siswa masih malu-malu dan terlihat kebingungan ketika memberikan saran atau masukan tentang peran yang telah dilakukan oleh temannya. Hal ini harus diperbaiki pada pelaksanaan siklus II.

Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi terhadap pembelajaran pada siklus I, target pembelajaran yaitu belajar tuntas 75%, dari jumlah siswa dinyatakan telah lulus sesuai dengan batas KKM yang telah ditentukan. Ternyata target pada siklus I belum tercapai dengan baik, hal tersebut dikarenakan masih ada permasalahan yang harus diperbaiki pada siklus II di antaranya: hanya beberapa siswa saja yang memerankan pengurus dalam suatu organisasi, dalam memerankan pengurus suatu organisasi masih terlihat kebingungan dan belum hafal apa yang harus dilakukannya, siswa masih kebingungan ketika ditugaskan untuk memberikan masukan atau saran baik tentang kelebihan atau kelemahan dari peran yang telah diperankan oleh teman lainnya, siswa sudah baik dalam memerankan tokoh yang ada dalam suatu organisasi, hal tersebut dapat terlihat dengan adanya peningkatan pemahaman siswa tentang bentuk-bentuk kerjasama dalam organisasi.

Siklus II

Tahap Perencanaan

Tujuan perbaikan pembelajaran pada siklus II ini adalah siswa dapat memerankan pengurus dalam suatu organisasi dengan baik dan menggunakan kalimat yang sopan dan santun. Menerapkan model bermain peran dengan menugaskan pada seluruh kelompok untuk memilih perangkat pengurus dan menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan data hasil refleksi dan identifikasi masalah, maka langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan dimulai dengan merancang rencana perbaikan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran model bermain peran, kemudian menyusun instrumen dan alat pengumpul data penelitian untuk mendapatkan data penelitian maka instrumen yang disusun dilakukan dengan membuat lembar observasi untuk mengamati kinerja guru ketika menerapkan model bermain peran dan mengamati aktivitas siswa ketika mengikuti pembelajaran model bermain peran dan membuat tes tertulis untuk

mengukur peningkatan pemahaman siswa tentang konsep bentuk-bentuk kerjasama dalam organisasi.

Tahap Pelaksanaan Proses Pembelajaran Kegiatan Awal

Tahap ini dimulai dengan kegiatan awal pembelajaran guru menugaskan siswa untuk mengeluarkan buku dan alat tulis. Serta mengingatkan siswa untuk menyimak penjelasan dari guru dengan penuh perhatian, berdo'a, mengabsen kehadiran siswa, guru memberikan penjelasan tentang contoh kegiatan yang dilakukan oleh organisasi di kelas, siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang kepengurusan yang ada di kelas, menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian menugaskan kepada setiap kelompok untuk memilih kepengurusan yang ada di setiap kelompok tersebut.

Tahap Pelaksanaan Proses Pembelajaran Kegiatan Inti

Pertama, Tahap Eksplorasi meliputi kegiatan Guru memberikan gambaran tugas dan wewenang dari setiap pengurus suatu organisasi, misalnya tugas ketua, bendahara, sekretaris. Selanjutnya siswa secara berkelompok mendiskusikan siapa saja yang akan dijadikan perwakilan untuk setiap peran dari pengurus organisasi atau secara kesepakatan menetapkan pemeran ketua, sekretaris dan bendahara organisasi kelas. Dan setiap kelompok diberikan tugas untuk membuat topik atau permasalahan yang akan diselesaikan.

Kedua, Tahap Elaborasi meliputi kegiatan guru memimpin tanya jawab kelas dengan mengarahkan siswa tentang cara membuat skenario peran dengan menggunakan bahasa yang baik, sederhana dan sopan, dan Setiap pemeran berlatih cara menyampaikan perannya bersama-sama dengan pemeran yang lainnya.

Ketiga, Tahap konfirmasi meliputi kegiatan bermain peran ini diwakili oleh setiap anggota dari setiap kelompok, sehingga kegiatan bermain peran ini menampilkan dua organisasi yang berbeda. Selanjutnya siswa mensimulasikan kegiatan bermain peran yang terdiri dari ketua, sekretaris dan bendahara di depan kelas untuk siswa lain yang tidak memerankan kepengurusan organisasi memberikan komentar atau masukan kepada setiap pemeran, sedangkan guru mengamati kegiatan bermain peran yang dimainkan oleh perwakilan dari setiap kelompok

Tahap Pelaksanaan Proses Pembelajaran Kegiatan Akhir

Tahapan ini meliputi kegiatan sebagai berikut: a) Melakukan diskusi kelas dengan melakukan penilaian untuk setiap pemeran. b) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil **pembelajaran** dengan memberikan kesimpulan tentang bentuk-bentuk kerjasama yang terdapat dalam suatu organisasi, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. c) Memberi motivasi belajar pada semua siswa agar belajar berorganisasi baik di organisasi sekolah maupun di luar sekolah. d) Mengadakan evaluasi tes tertulis. e) Menilai hasil evaluasi siswa.

Tahap Observasi

Pelaksanaan observasi pada siklus II ini terlihat perbedaan kinerja guru semakin meningkat meskipun RPP pada siklus II ini mengalami perubahan. Perubahan pada RPP ini terletak pada kegiatan aktivitas siswa ketika memerankan pengurus dalam suatu organisasi, pada siklus I hanya perwakilan dari beberapa kelompok saja, akan tetapi pada siklus II ini semua kelompok menampilkan bentuk-bentuk kerjasama yang berbeda-beda. Sehingga aktivitas siswa pada siklus II ini meningkat dibandingkan dengan siklus I.

Selain adanya peningkatan pada kinerja guru dan aktivitas pada siklus II ini, untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa tentang konsep bentuk-bentuk kerjasama dalam organisasi yaitu dalam bentuk tes tertulis. Hasil evaluasi yang diberikan kepada siswa juga mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Data yang diperoleh pada siklus II adalah siswa yang belum lulus pada siklus I sebanyak 10 orang siswa atau 38% pada siklus II ini siswa yang belum lulus menjadi 2

orang siswa atau sebanyak 7%. Sedangkan siswa yang lulus pada siklus I sebanyak 16 siswa atau 62% pada siklus II meningkat menjadi 24 siswa atau 93% dari jumlah siswa 26 siswa. Hal ini disebabkan dikarenakan semua siswa ikut berperan memerankan pengurus suatu organisasi, dan semua kelompok menampilkan kegiatan bermain peran dengan durasi atau waktu yang ditentukan oleh guru. Hal tersebut bertujuan agar waktu dapat mencukupi semua kelompok untuk tampil. Semua kelompok terlihat telah baik dalam memerankan perangkat pengurus suatu organisasi. Sedangkan fokus perbaikan masalah tentang peningkatan pemahaman siswa tentang konsep bentuk-bentuk kerjasama dalam organisasi mulai terlihat menunjukkan hasil yang memuaskan.

Peningkatan banyaknya siswa yang tuntas jika dilihat dari data awal siswa yang lulus sesuai dengan KKM PKn yang ditentukan yaitu sebesar 70 hanya 2 siswa atau 3%. Data yang diperoleh pada siklus II adalah siswa yang belum lulus pada siklus I sebanyak 10 orang siswa atau 38% pada siklus II ini siswa yang belum lulus menjadi 2 orang siswa atau sebanyak 7%. Sedangkan siswa yang lulus pada siklus I sebanyak 16 siswa atau 62% pada siklus II meningkat menjadi 24 siswa atau 93% dari jumlah siswa 26 siswa. Seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini.

Berdasarkan hasil evaluasi tes tertulis yang dilakukan di akhir pembelajaran pada siklus II ini pemahaman siswa tentang konsep bentuk-bentuk kerjasama dalam organisasi terjadi peningkatan. Pada siklus I siswa yang lulus sebanyak 16 siswa atau 62% dan yang belum lulus sebanyak 10 orang siswa atau 38%. Pada siklus II ini siswa yang lulus menjadi 24 siswa atau 93% dan siswa yang belum lulus sebanyak 2 orang siswa atau 3%. Terjadi peningkatan baik nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus II dan peningkatan pemahaman siswa tentang konsep bentuk-bentuk kerjasama dalam suatu organisasi. Terlihat siswa mulai terbiasa melakukan diskusi, memerankan anggota pengurus yang ada pada suatu organisasi yang ditugaskan pada kelompoknya.

Refleksi

Target pada siklus II ini tercapai dengan baik dapat terlihat dari hasil evaluasi yang diperoleh siswa setelah pembelajaran siklus II ini berakhir. Akan tetapi masih ada permasalahan yang harus diperbaiki yaitu: a) masih ada siswa yang belum lulus sesuai dengan harapan peneliti, b) siswa menjadi memahami tugas dan tanggung jawab dari pengurus suatu organisasi, c) siswa dapat mengungkapkan pendapatnya dengan menggunakan bahasa yang baik dan santun, d) demikian juga kinerja yang dilakukan oleh guru model telah sangat baik sekali.

Pembahasan

Model bermain peran bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menumbuhkan kesadaran dan kepekaan sosial lainnya (Sumantri & Mulyani, 1998). Hal lain yang sangat esensial dari model pembelajaran bermain peran ini adalah siswa menjadi mengetahui, merasakan dan mengalami apa yang harus ia perankan sesuai dengan peran yang diembankan kepadanya. Model bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pelajaran PKn yang menitik beratkan pada perubahan sikap atau perilaku siswa, baik secara kognitif, afektif dan psikomotor. Hal tersebut seiring dengan tujuan diberikannya pendidikan kewarganegaraan kepada peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: a) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, b) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi, c) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya, berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, (KTSP, 2013 : 28).

Guna mengacu pada tujuan tersebut, maka ada beberapa materi yang diberikan kepada siswa sekolah dasar yaitu meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik

- Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b) Norma, hukum dan peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
 - c) Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM
 - d) Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
 - e) Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
 - f) Kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
 - g) Pancasila meliputi: kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
 - h) Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi, (KTSP, 2013:29-30).

Pada akhirnya tujuan pembelajaran PKn adalah menanamkan tumbuh-kembangnya kepekaan, ketanggapan, kritisasi, kreativitas sosial dalam konteks bermasyarakat secara tertib, damai dan kreatif. Para peserta didik dikondisikan untuk selalau bersikap kritis dan berperilaku kreatif sebagai anggota keluarga, warga sekolah, anggota masyarakat, warga negara dan umat manusia di lingkungannya yang cerdas dan baik.

Guna mempertajam kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang warga negara, maka para siswa dilatih untuk dapat berperan aktif baik dalam lingkup keluarga, masyarakat tempat tinggal dan di sekolah. Untuk itu diperlukan pembelajaran tentang arti kerjasama di dalam suatu organisasi, sehingga siswa mempunyai kemampuan untuk bertahan dan berdaya guna di lingkungannya. Akan tetapi agar konsep tersebut sampai kepada siswa maka guru harus pandai-pandai memilih berbagai penunjang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pelajaran PKn. Salah satunya untuk membelajarkan siswa agar pemahaman tentang konsep bentuk-bentuk kerjasama dapat meningkat digunakan model pembelajaran bermain peran.

Role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasikan peristiwa sejarah, peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Sanjaya, 2012). Adapun menurut pendapat (Djamarah, 1995) menyatakan bahwa, "Bermain Peran adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang".

Tujuan dari metode bermain peran adalah agar penanaman dan pengembangan aspek nilai, moral dan sikap siswa akan lebih mudah dicapai bilamana siswa secara langsung mengalami (memerankan) peran tertentu, daripada hanya mendengarkan penjelasan ataupun melihat/mengamati saja. Tujuan lain dari diterapkannya metode bermain peran adalah a) agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain, b) dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, c) dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, dan d) merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah (Djamarah, 1995).

Tujuan dari metode bermain peran secara spesifik menurut pendapat (Utami, Effendi, & Mukhibat, 2022) adalah sebagai berikut. a) agar menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya terdapat dalam realita kehidupan, b) agar memahami sebab akibat suatu kejadian, c) sebagai penyaluran/pelepasan ketegangan dan perasaan tertentu, d) sebagai alat mendiagnosa keadaan, kemampuan dan kebutuhan siswa, e) membentuk konsep diri (*self concept*), menggali peran-peran seseorang dalam suatu kehidupan, kejadian, dan keadaan, f) menggali dan meneliti nilai-nilai atau norma-norma dan peran budaya dalam kehidupan, g) membantu siswa dalam mengklasifikasikan atau memperinci, memperjelas pola berfikir, berbuat dan memiliki keterampilan dalam membuat atau mengambil keputusan menurut caranya sendiri, h) penghubung untuk membina struktur sosial dan sistem nilai lingkungannya. i) membina kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis analitis hidup dalam kelompok dan kehidupan masyarakat, j) melatih siswa dalam mengendalikan dan memperbaharui perasaan, cara berpikirnya dan perbuatannya.

Pemilihan suatu metode yang akan digunakan tentulah diiringi dengan suatu pertimbangan untuk mendapatkan suatu kebaikan ataupun kelebihan. Sebuah metode yang digunakan tentu saja untuk mendapatkan sesuatu yang bermanfaat dan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai pula. Menurut Rufina menyatakan bahwa, kelebihan metode bermain peran adalah sebagai berikut. a) apat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa, b) memberikan kesempatan kepada siswa-siswa untuk berperan aktif mendramatisirkan sesuatu masalah sosial yang sekaligus melatih keberanian serta kemampuan melakukan suatu adegan dimuka orang banyak, c) membuat suasana kelas menjadi hidup, karena perhatian siswa semakin tertarik melihat adegan-adegan seperti keadaan yang sesungguhnya, d) para murid dapat menghayati suatu peristiwa, sehingga mudah menganalisis serta mengambil kesimpulan berdasarkan penghayatan sendiri, e) siswa-siswa menjadi terlatih berpikir kritis dan sistematis, f) memungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja (Witjaksono, 2013). (

Berdasarkan berbagai manfaat tentang diterapkannya model pembelajaran bermain peran tentang arti pentingnya bentuk-bentuk kerjasama dalam suatu organisasi ini guru juga harus memberikan nasehat moral bahwa siswa merupakan bagian dari manusia yang tidak dapat hidup berdiri sendiri. Manusia sangat memerlukan manusia lainnya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan belajar berorganisasi dan berkelompok maka dalam diri siswa akan tertanam pentingnya hidup bersama dan bekerjasama. Dengan diterapkannya model pembelajaran bermain peran, diharapkan siswa menjadi lebih mengerti dan memahami tugas dan wewenang dari pengurus di suatu organisasi. Akan tetapi siswa juga harus diberikan pengertian dan pemahaman bahwa setiap individu bebas untuk menjadi anggota atau pengurus dalam suatu organisasi. Akan tetapi kebebasan berorganisasi ini tidak boleh mengganggu hak dan kebebasan orang lain. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan jika akan menjadi anggota atau pengurus dari sebuah organisasi, diantaranya adalah sebagai berikut.

- a. Mengetahui tujuan organisasi, artinya organisasi yang akan dimasuki itu sesuai dengan kemauan dan dapat membantu perkembangan belajar. Jangan sampai memasuki organisasi yang merugikan kita atau kegiatan yang terdapat dalam organisasi tersebut banyak segi negatifnya.
- b. Mencari tahu kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan oleh organisasi yang akan kita masuki.
- c. Mencari tahu posisi apa yang cocok sesuai dengan minat, bakat dan kemampuan yang dimiliki oleh kita. Sehingga ketika menjadi anggota dari organisasi tersebut kita akan menjalankannya dengan sepenuh hati.
- d. Melakukan tugas-tugas yang diberikan oleh organisasi dengan penuh rasa tanggung jawab.
- e. Selain itu juga ada banyak manfaat yang dapat kita pelajari jika menjadi bagian dari sebuah organisasi, diantaranya adalah dengan berorganisasi, dapat belajar untuk mengeluarkan pendapat secara santun dan menghargai pendapat orang lain, belajar menjadi warga negara yang baik, salah satunya dengan belajar menjadi anggota organisasi yang bertanggung jawab., dan

dapat mengembangkan potensi dan jiwa kepemimpinan.

Berdasarkan pembahasan penelitian dapat dirangkum bahwa dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas dalam rangka memperbaiki hasil belajar siswa tentang konsep bentuk-bentuk kerjasama dalam organisasi, maka :

- a. Pemahaman siswa menjadi meningkat seiring dengan diterapkannya model pembelajaran bermain peran.
- b. Kerjasama antar sesama siswa dalam suatu kelompok menjadi lebih baik lagi setelah diterapkannya model pembelajaran bermain peran, hal tersebut dikarenakan model pembelajaran bermain peran menitik beratkan pada penanaman dan pengembangan aspek nilai, moral dan sikap siswa akan lebih mudah dicapai bilamana siswa secara langsung mengalami (memerankan) peran tertentu, daripada hanya mendengarkan penjelasan ataupun melihat/mengamati saja.
- c. Manusia tidak dapat hidup sendiri. Manusia memerlukan manusia lain, salah satunya dengan melakukan kerjasama dengan yang lainnya melalui suatu organisasi diantaranya. Dalam berorganisasi harus diperhatikan juga beberapa hal agar organisasi yang akan dijadikan sarana untuk mengembangkan kreatifitas menjadi wadah yang akan menjerumuskan kita. Demikian juga ada banyak manfaat jika kita menjadi anggota atau bagian dari suatu organisasi.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menerapkan model bermain peran pada pelajaran PKn adalah sebagai berikut. Pada kegiatan awal pembelajaran guru memberikan penjelasan tentang contoh kegiatan yang dilakukan oleh organisasi di kelas. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang kepengurusan yang ada di kelas. Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok, kemudian menugaskan kepada setiap kelompok untuk memilih kepengurusan yang ada di setiap kelompok tersebut. Pada kegiatan inti untuk tahap eksplorasi guru memberikan gambaran tugas dan wewenang dari setiap pengurus suatu organisasi, misalnya tugas ketua, bendahara, sekretaris. Siswa secara berkelompok mendiskusikan siapa saja yang akan dijadikan perwakilan untuk setiap peran dari pengurus organisasi atau secara kesepakatan menetapkan pemeran ketua, sekretaris dan bendahara organisasi kelas. Setiap kelompok diberikan tugas untuk membuat topik atau permasalahan yang akan diselesaikan. Pada tahap elaborasi guru memimpin tanya jawab kelas dengan mengarahkan siswa tentang cara membuat skenario peran dengan menggunakan bahasa yang baik, sederhana dan sopan. Setiap pemeran berlatih cara menyampaikan perannya bersama-sama dengan pemeran yang lainnya. Pada tahap konfirmasi kegiatan bermain peran ini diwakili oleh setiap anggota dari setiap kelompok, sehingga kegiatan bermain peran ini menampilkan dua organisasi yang berbeda. Siswa mensimulasikan kegiatan bermain peran yang terdiri dari ketua, sekretaris dan bendahara di depan kelas. Siswa lain yang tidak memerankan kepengurusan organisasi memberikan komentar atau masukan kepada setiap pemeran. Guru mengamati kegiatan bermain peran yang dimainkan oleh perwakilan dari setiap kelompok. Pada kegiatan akhir yaitu melakukan diskusi kelas dengan melakukan penilaian untuk setiap pemeran. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran dengan memberikan kesimpulan tentang bentuk-bentuk kerjasama yang terdapat dalam suatu organisasi, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Memberi motivasi belajar pada semua siswa agar belajar berorganisasi baik di organisasi sekolah maupun di luar sekolah Mengadakan evaluasi tes tertulis. Menilai hasil evaluasi siswa

Berdasarkan hasil evaluasi tes tertulis yang dilakukan di akhir pembelajaran pada siklus I siswa yang lulus sebanyak 16 siswa atau 62% dan yang belum lulus sebanyak 10 orang siswa atau 38%. Terjadi peningkatan siswa yang lulus dari pembelajaran awal siswa yang lulus hanya 10 orang atau 38%, sehingga peningkatan siswa yang lulus sebanyak 30%. Pada siklus II ini siswa yang lulus

menjadi 24 siswa atau 93% , terjadi peningkatan dari siklus I dari 62% menjadi 93%. Sedangkan pada siklus II masih ada siswa yang belum lulus sebanyak 2 orang siswa atau 3%. Peningkatan pemahaman tersebut setelah diterapkannya model pembelajaran bermain peran.

Adapun dalam melaksanakan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran bermain peran ada beberapa hambatan yang terjadi baik dari guru model dan siswa ketika mengikuti pembelajaran. Untuk hambatan yang menjadi kendala bagi guru model adalah kurangnya waktu pelaksanaan pembelajaran, ada beberapa langkah pembelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam yaitu tentang membelajarkan siswa untuk dapat memerankan tugas dan tanggung jawab dari pengurus organisasi. Hambatan yang dialami oleh para siswa adalah masih belum terbiasanya pembelajaran tentang model bermain peran ini.

REFERENSI

- Dadang, S., & Sapriya. (2009). *Pembelajaran Kewarganegaraan*. Bandung: UPI Press.
- Dianti, P. (2016). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(1). <https://doi.org/10.17509/jpis.v23i1.2062>
- Djamarah. (1995). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moleong. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- RI, P. (2007). *Permen Diknas Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kualifikasi Guru*. Jakarta.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sumantri, & Mulyani. (1998). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Depdiknas.
- Utami, M., Effendi, M., & Mukhibat, M. (2022). Analisis Nilai Moral dan Manfaatnya untuk Pembelajaran SD/MI: Penelitian Novel Anak-anak Merapi Karya Bambang Joko Susilo. *Jurnal Ibriez: Jurnal ... Diambil dari* <http://repository.iainponorogo.ac.id/1085/%0Ahttp://repository.iainponorogo.ac.id/1085/1/235-Article-Text-782-2-10-20220721.pdf>
- Witjaksono. (2013). Kelebihan dan Kelemahan Metode ABC. Diambil 23 Februari 2023, dari Rufina.com website: <http://rufina.com/kelemahan-metode-bermain-peran-pdf-d328744650>

