

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI GOTONG ROYONG

Arista Fathurrohmah

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
rahmaarista26@gmail.com

Desi Eka Pratiwi

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
desipratiwi_fbs@uwks.ac.id

Edi Santoso

SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya
edisantosoo1975@gmail.com

Abstract

This classroom action research aims to improve the learning outcomes of students on the material of mutual cooperation through the role-playing method conducted at SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya in the second semester of the 2024-2025 academic year, over two cycles with each meeting consisting of 2 x 35 minutes (2 lesson hours) applying the role-playing method. The background of this research is that sixth-grade students participate in the learning activities along with the teacher, yet they struggle to instill an understanding of the implementation of mutual cooperation in their surrounding environment, namely family, school, and community. Therefore, the subject matter that should be an alternative to provide understanding of examples of mutual cooperation implementation and the benefits of its application is not conveyed well. The type of research used is classroom action research (CAR). Classroom action research (CAR) is utilized by teachers as a means of evaluating learning as well as reflecting on teachers' performance in teaching. Data on improvements in learning outcomes show that starting from the pre-cycle with a completeness percentage of 42.31% with an average score of 69.55, there is an increase in cycle I reaching 73.08% with an average score of 76.55%, and finally an improvement in learning indicated by 88.46% with an average score of 89.5. The implication of the role-playing method in this learning also indicates an increase in learning engagement and creativity of both students and teachers during the learning process.

Keywords: Role-Playing Method, Learning Outcomes, Mutual Cooperation

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi gotong royong melalui metode bermain peran yang dilaksanakan di SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2024-2025, selama dua siklus dengan masing-masing pertemuan terdiri dari 2 x 35 menit (2 jam pelajaran) dengan menerapkan metode bermain peran. Latar belakang penelitian ini adalah peserta didik kelas VI mengikuti kegiatan pembelajaran beserta guru juga sulit dalam

menanamkan pemahaman terhadap implementasi gotong royong di lingkungan sekitarnya, yakni keluarga, sekolah dan masyarakat. Sehingga materi pelajaran yang harusnya dapat menjadi alternatif untuk memberikan pemahaman contoh implementasi gotong royong dan manfaat penerapannya menjadi kurang tersampaikan dengan baik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) dimanfaatkan guru sebagai sarana evaluasi pembelajaran serta untuk merefleksikan kinerja guru dalam pembelajaran. Data peningkatan hasil belajar ditunjukkan dari mulai pra-siklus dengan keterangan ketuntasan belajar mencapai 42,31% dengan rata-rata nilai 69,55 mengalami kenaikan pada siklus I mencapai 73,08% dengan rata-rata nilai 76,55%, dan terakhir ditunjukkan dengan peningkatan belajar sejumlah 88,46% dengan rata-rata nilai 89,5. Implikasi metode bermain peran dalam pembelajaran ini juga menunjukkan tumbuhnya keaktifan belajar dan kreativitas peserta didik maupun guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata kunci: Metode Bermain Peran, Hasil Belajar, Gotong Royong

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan Nasional memuat unsur-unsur yang penting yakni membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia, sementara itu untuk mencapai tujuan tersebut tentunya guru perlu mempertimbangkan kesesuaian mata pelajaran beserta materi yang akan disampaikan kepada peserta didik (Holifah dkk., 2025). Selanjutnya, guru harus mampu menentukan tujuan pembelajaran yang tepat dan paling efisien agar dapat diperoleh oleh peserta didik menggunakan implementasi pembelajaran tertentu. Salah satu mata pelajaran yang dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut adalah Pendidikan Pancasila pada materi gotong royong.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang diajarkan di sekolah dasar, memiliki tujuan yang nantinya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, baik sebagai seorang siswa maupun warga negara. Pendidika Pancasila memuat unsur-unsur penting seperti pendidikan karakter, bela negara, gotong royong, tanggungjawab, dan lain sebagainya (Silitonga Marlhyn, 2024). Hal tersebut nantinya diharapkan mampu menumbuhkan jiwa dan semangat Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga selain mendapatkan hak yang tepat, peserta didik juga harus menjalankan kewajibannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kelas 6 di SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya, peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran beserta guru juga sulit dalam menanamkan pemahaman terhadap implementasi gotong royong di lingkungan sekitarnya, yakni keluarga, sekolah dan masyarakat. Sehingga materi pelajaran yang harusnya dapat menjadi alternatif untuk memberikan pemahaman contoh implementasi gotong royong dan manfaat penerapannya menjadi kurang tersampaikan dengan baik. Selain itu, dalam proses belajar, peserta didik juga kurang

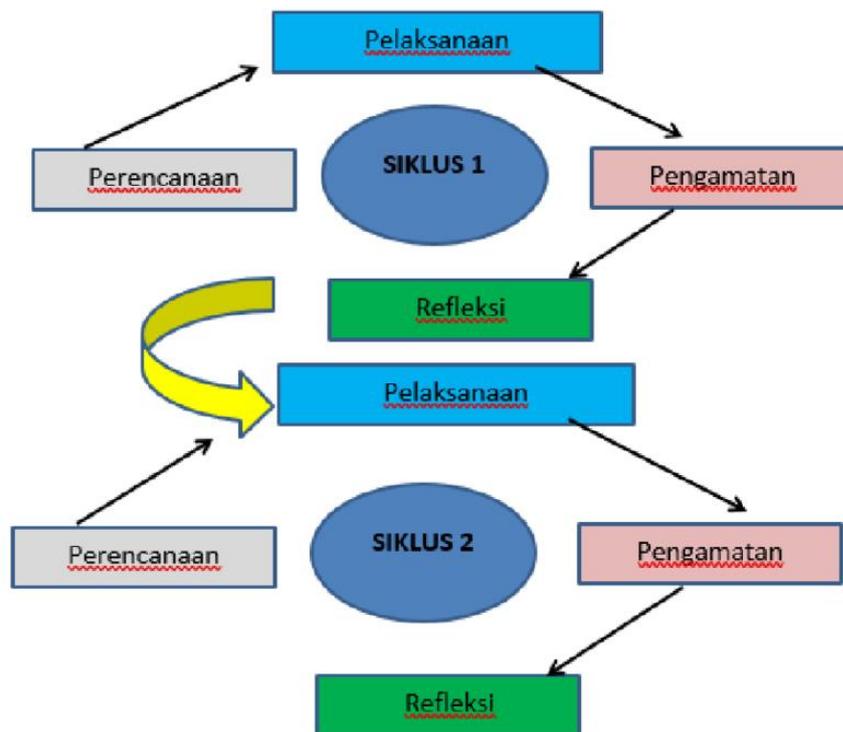
memiliki antusias belajar yang baik sekalipun dalam kegiatan berkolaborasi dengan teman kelompoknya. Selain itu, hasil belajar nilai Pendidikan Pancasila mereka rata-rata 70 sehingga beberapa peserta didik belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dari itu diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi gotong royong, sekaligus juga untuk menumbuhkan motivasi belajar yang baik agar dapat mengimplementasikan praktik gotong royong yang tepat di lingkungan sekitar peserta didik, yakni melalui metode bermain peran.

Metode bermain peran menjadi salah satu strategi penerapan metode pembelajaran yang cukup baik untuk diterapkan pada peserta didik. Menurut Novia (2004) metode bermain peran sangat mendukung ketercapaian pemahaman pada materi gotong royong, dikarenakan metode tersebut secara langsung memberikan contoh implementasi di kehidupan sehari-hari. Ia juga menjelaskan bahwa metode bermain peran menjadi alternatif untuk menyampaikan materi yang dianggap abstrak seperti pengamalan sikap gotong royong (Siska dkk., 2024), sehingga peserta didik membutuhkan metode pembelajaran lain yang mampu memberikan pengalaman atau pengamatan secara langsung sebagai bentuk upaya memberikan penjelasan yang lebih baik.

Dengan mengkaji lebih lanjut antara metode bermain peran dan pengamalan sikap gotong royong, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi aktif terhadap inovasi perkembangan pendidikan di Indonesia, terkhusus sebagai upaya memberikan pemahaman pada materi gotong royong agar dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) dimanfaatkan guru sebagai sarana evaluasi pembelajaran serta untuk merefleksikan kinerja guru dalam pembelajaran (Nabila Tasyakuranti & Dayani, 2024). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari 4 tahapan, diantaranya perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI di SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya dengan peserta didik sejumlah 26 anak. Penelitian ini berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di SDN Dukuh Kupang 1/488 Surabaya.



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian Tindakan Kelas (Nabila Tasyakuranti & Dayani, 2024.)

Instrumen pengumpulan data berdasarkan hasil tes akhir siklus yang dirancang dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilaksanakannya praktik pembelajaran, dengan demikian maka hasil tersebut dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melanjutkan tahap siklus berikutnya ataukah tidak. Selain itu, sumber data lainnya yakni hasil observasi secara langsung selama pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar pada siklus pertama hingga siklus kedua, dan juga hasil asesmen formatif yang terintegrasi selama kegiatan pembelajaran menggunakan metode role playing, terakhir adalah asesmen diagnostik sebelum dilakukannya penelitian tindakan kelas. Data pendukung yang dicantumkan berupa foto dokumentasi kegiatan pembelajaran sebagai bukti dukung telah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas.

Ketentuan presentase hasil belajar peserta didik secara klasikal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong menggunakan rumus, yakni :

$$TB = \frac{S}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

TB = Ketuntasan belajar secara klasikal

- s = Jumlah siswa yang memperoleh nilai standar KKTP
n = Jumlah seluruh peserta didik

Selanjutnya, keberhasilan capaian hasil belajar Pendidikan Pancasila materi gotong royong dikatakan berhasil apabila setelah dilaksanakannya tes pada akhir pembelajaran, nilai yang diperoleh peserta didik mencapai standar diatas kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP).

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Belajar Peserta didik, sumber (Theresia dkk., 2021).

Ketuntasan Klasikal	Kategori	Kualifikasi
88% - 100%	Baik Sekali	Tuntas
76% - 87%	Baik	Tuntas
65% - 75%	Cukup	Tuntas
0% - 64 %	Kurang	Tidak Tuntas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik materi gotong royong melalui metode bermain peran yang dilaksanakan di SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2024-2025, selama dua siklus dengan masing-masing pertemuan terdiri dari 2 x 35 menit (2 jam pelajaran) dengan menerapkan metode bermain peran. Penelitian dilaksanakan di kelas 6 dengan jumlah peserta didik 26, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning*. Penelitian ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan analisis atau refleksi. Observer dalam penelitian ini adalah wali kelas 6 yang bertugas untuk mengamati peneliti yang mana dalam hal ini bertindak sebagai pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai modul yang dirancang. Pada akhir setiap siklus akan diadakan tes untuk memperoleh informasi atau sebagai bahan evaluasi hasil belajar.

Berdasarkan total kelas VI sejumlah 26 peserta didik, hanya 11 peserta didik (42,31%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yakni 75 untuk Pendidikan Pancasila. Sementara itu, sebanyak 15 peserta didik (57.69%) belum mencapai kriteria ketuntasan. Rata-rata nilai kelas adalah 69,55, hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih kesulitan dalam memahami konsep penyampaian materi gotong royong. Berdasarkan kondisi tersebut, maka diperlukan metode pembelajaran yang lebih tepat untuk membantu pemahaman peserta didik. Berikut rincian data pra-siklus peserta didik kelas VI mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong, diantaranya :

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik Pra-Siklus

Nilai Tertinggi	82
Nilai Terendah	57
Rata-rata	69,55
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	11 dari 26 peserta didik
Persentase Ketuntasan Hasil belajar	42,31 %

Setelah implementasi model bermain peran pada siklus I, hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan. Sejumlah 19 peserta didik (73,08%) telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Namun hasil tersebut belum memenuhi target ketuntasan minimal, yakni 80% peserta didik tuntas. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa terdapat beberapa peserta didik yang masih belum aktif dalam menerapkan metode bermain peran secara maksimal. Selain itu, masih terdapat kendala dalam implementasi bermain peran, diantaranya manajemen waktu dalam kelompok belajar. Berikut rincian data pada siklus I, diantaranya :

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik Siklus I

Nilai Tertinggi	89
Nilai Terendah	64
Rata-rata	76,55
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	19 dari 26 peserta didik
Persentase Ketuntasan Hasil belajar	73,08 %

Setelah melaksanakan praktik pembelajaran pada siklus I dan menghasilkan data seperti di atas, maka peneliti melaksanakan refleksi dan perbaikan pembelajaran untuk dilaksanakan kembali pada siklus II, dalam hal ini pendidik menjelaskan kembali dengan lebih detail menggunakan metode bermain peran. Peneliti juga memajemen waktu agar dapat terlaksana seefisien mungkin pada saat pembelajaran. Hasil yang diperoleh, sebanyak 23 peserta didik (88,46%) berhasil memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), dan nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 89,5. Data tersebut menunjukkan ketercapaian target ketuntasan belajar yang diharapkan, sehingga peneliti memutuskan untuk menghentikan tindakan pada siklus ini. Berikut adalah rincian data peserta didik pada siklus II, diantaranya :

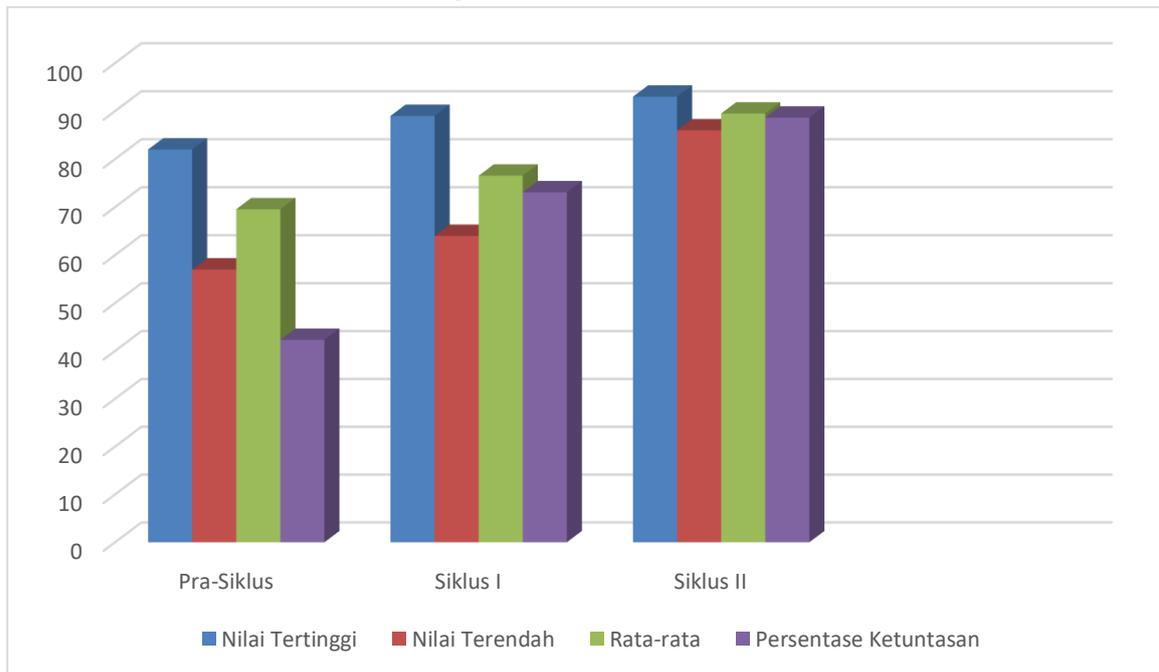
Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik Siklus II

Nilai Tertinggi	93
Nilai Terendah	86
Rata-rata	89,5
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas	19 dari 26 peserta didik
Persentase Ketuntasan Hasil belajar	88,46 %

Berdasarkan analisis data hasil belajar peserta didik kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong melalui metode bermain peran dapat dikatakan efektif. Metode bermain peran ini dapat menjadi alternatif penerapan metode pembelajaran yang mampu menunjang keaktifan dan kreatifitas peserta didik melalui ekspresi dan imajinasi mereka (Nurhasanah dkk., 2016) . Selain itu, peserta didik juga dapat mengontruksikan pemahaman mereka terkait materi gotong royong dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Hasil evaluasi lainnya menunjukkan bahwasanya metode bermain peran ini juga mampu menumbuhkkan kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran (Silitonga Marlhyn Febriana, 2024.). Bukan hanya guru, namun peserta didik juga lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas, mulai dari pembelajaran pra-siklus hingga akhir siklus 2. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwasanya penerapan metode bermain peran mampu secara efektif dan menyenangkan untuk digunakan sebagai strategi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VI pada materi gotong royong. Berikut merupakan rekapitulasi dalam perolehan data penelitian tindakan kelas yang menunjukkan perbedaan capaian hasil belajar peserta didik mulai dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II, diantaranya:

Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Belajar pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II



Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu, yakni peningkatan hasil belajar pendidikan pancasila pada materi pola hidup gotong royong dengan menggunakan metode bermain peran (Silitonga Marlhyn Febriana, 2024), yang menjelaskan bahwa metode bermain peran sangat efektif untuk menumbuhkan keterlibatan peserta didik yang berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Metode bermain peran juga menumbuhkan jiwa sosial yang baik terhadap peserta didik yang dijelaskan dalam tulisan terkait implementasi metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama pada kelompok B di TK Al - Hidayah Jenggawah Jember (Nur Laili Izzah, 2024). Penelitian selanjutnya adalah penerapan model pembelajaran role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (Holifah dkk., 2025), yang menjelaskan bahwa metode ini menunjukkan keterlibatan secara aktif oleh peserta didik. Metode bermain peran mampu menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan sikap gotong royong dengan baik (Siska dkk., 2024). Hasil peningkatan belajar lainnya juga ditunjukkan oleh kejian terkait peningkatan hasil belajar pkn melalui metode bermain peran siswa kelas IV SD Negeri 157015 Kebun Pisang (Theresia dkk., 2021), yang menjelaskan bahwasanya selain peserta didik, guru juga turut serta secara aktif dalam menumbuhkan kreativitasnya dalam mengelola pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus di SDN Dukuh Kupang 1-488 Surabaya pada peserta didik kelas VI, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya metode bermain peran terbukti mampu secara efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi gotong royong. Data peningkatan hasil belajar ditunjukkan dari mulai pra-siklus dengan keterangan ketuntasan belajar mencapai 42,31% dengan rata-rata nilai 69,55 mengalami kenaikan pada siklus I mencapai 73,08% dengan rata-rata nilai 76,55%, dan terakhir ditunjukkan dengan peningkatan belajar sejumlah 88,46% dengan rata-rata nilai 89,5. Implikasi metode bermain peran dalam pembelajaran ini juga menunjukkan tumbuhnya keaktifan belajar dan kreativitas peserta didik maupun guru selama proses pembelajaran berlangsung (Theresia dkk., 2021). Metode pembelajaran yang tepat akan mampu meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila yang baik pula (Wahid, 2023).

Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan, bahwasanya penerapan metode bermain peran yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terutama materi gotong royong, merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan konsep materi pembelajaran dengan tepat dan juga menyenangkan. Peserta didik juga belajar bagaimana menentukan aktivitas gotong royong melalui peragaan belajar yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga mereka dengan lebih mudah dalam memahami penyampaian materi yang dipelajari. Penelitian ini dapat memberikan peluang bagi guru agar dapat mengelola pembelajaran agar lebih menyenangkan dengan metode yang beragam. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya agar dapat menerapkan beragam metode pembelajaran lainnya dalam praktik mengajar di dalam kelas agar tercipta hasil belajar yang lebih inovatif dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Holifah, S., Dasuki, M., Sa'idah, S. N., & Husni, R. (2025). *Journal Of Pedagogical And Teacher Professional Development Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. <https://jptpd.uinkhas.ac.id/>
- Marlita. (2025), *Journal Of Indonesian Professional Teacher : Jipt Meningkatkan Minat Belajar PAI Melalui Pendekatan Bermain Peran (Role-Playing) Pada Siswa Kelas V Sdn 143/Viii Teluk Kembang Jambu*
- Nur Laili Izzah (2024), *Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bekerja Sama Pada Kelompok B Di Tk Al - Hidayah Jenggawah Jember*
- Silitonga Marlhyn Febriana. (2024), *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Tahun 2024, Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran*

- Nabila Tasyakuranti, A., & Dayani, P. (2024). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ipa Kelas Vii B Smp Negeri 2 Semarang Melalui Metode Role Playing*.
- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., Sudin, A., Studi, P., Upi, P., Sumedang, K., Mayor, J., & 211 Sumedang, A. N. (2016). *Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya* (Vol. 1, Nomor 1).
- Siska, N., Sari, P., Utama, C., & Fithriyanasari, E. (2024). Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Gotong Royong Pada Pembelajaran Ipa Kelas 5. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(5), 2024. <https://doi.org/10.17977/Umo63.V4.15.2024.6>
- Siska, N., Sari, P., Utama, C., & Fithriyanasari, E. (2024). Penerapan Metode Role Playing Berbantuan Media Canva Untuk Meningkatkan Gotong Royong Pada Pembelajaran Ipa Kelas 5. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(5), 2024. <https://doi.org/10.17977/Umo63.V4.15.2024.6>
- Theresia, M., Pd, M., Ilahi, A., Eka, Lumbantobing, N., Program, (2021), Pendidikan, S., Sekolah, G., Fakultas, D., Ilmu, P., Sosial, P., Bahasa, D., Pendidikan, I., & Selatan, T. (T.T.-A). *Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas Iv Sd Negeri 157015 Kebun Pisang*.
- Theresia, M., Pd, M., Ilahi, A., Eka, Lumbantobing, N., Program, (2021), Pendidikan, S., Sekolah, G., Fakultas, D., Ilmu, P., Sosial, P., Bahasa, D., Pendidikan, I., & Selatan, T. (T.T.-B). *Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas Iv Sd Negeri 157015 Kebun Pisang*.
- Wahid, A. (2023). *Penerapan Metode Sosiodrama Melalui Kegiatan Bermain Peran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Di Sd Parang Kls V Application Of Sociodrama Method Through Role-Playing Activities In Improving Ppkn Learning Outcomes Learning Outcomes In Parang Elementary School Class V*. 1(3).