

MINAT BELAJAR SISWA SD TERHADAP PKN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN

Andina Halimsyah Rambe

Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan UIN Sumatera Utara Medan
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Medan Sumatera Utara, 20371
e-mail: andinahalimsyahrambe@uinsu.ac.id

Winda Apriani

Fakultas Ilmu Tarbiyah & Keguruan UIN Sumatera Utara Medan
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Medan Sumatera Utara, 20371
e-mail: pgmi2018windaapriani@gmail.com

Abstrak: Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan bidang studi yang di dalamnya terdapat teori-teori yang berkaitan dengan kewarganegaraan. Hal ini menjadikan salah satu kendala bagi pendidik yang mengajarkan pada peserta didiknya tentang PKn yang memang lebih banyak diisi dengan metode ceramah, sehingga siswa merasa PKn merupakan pelajaran yang membosankan tanpa ada kegiatan di luar kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran bermain peran pada pembelajaran PKn pada materi Memahami Sistem Pemerintahan Republik Indonesia (Pemilu). Model pembelajaran bermain peran adalah suatu metode belajar yang dilakukan peserta didik dengan cara melakukan akting dan penghayatan terhadap suatu penokohan. Melalui model pembelajaran bermain peran ini, secara khusus dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PKn itu sendiri dengan banyaknya kelebihan yang didapat sehingga tercapainya tujuan dari pembelajaran yang aktif dan efektif.

Kata Kunci: Pendidikan Kewarganegaraan, Model Pembelajaran, Bermain Peran

Pendahuluan

Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia mengacu pada Pancasila dan UUD Tahun 1945, yang pada dasarnya memiliki tujuan untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme dan patriotisme di kalangan masyarakat. Untuk mendorong tercapainya tujuan itu, maka kurikulum di Indonesia menetapkan pembelajaran wajib yang akan diikuti oleh siswa baik tingkat SD, SMP, SMA maupun untuk jenjang Universitas. Di antara pelajaran wajib yaitu Pendidikan Agama sesuai dengan agama yang dianut, Pendidikan Pancasila, dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah ilmu yang membahas tentang hal-hal yang berkaitan erat dengan kewarganegaraan. Di antara hal-hal yang terkait yaitu hak setiap

warga negara dan kewajiban setiap warga negara, status kewarganegaraan, maupun materi mengenai hukum yang ada di negara Indonesia. PKn merupakan satu dari banyaknya pelajaran yang sangat penting diajarkan sejak dini pada siswa karena dengan ditanamkannya pendidikan tentang kewarganegaraan akan terpatrit pada diri siswa hal-hal baik yang harus dilakukan sebagai bentuk mencintai negara Indonesia. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang diisi dengan teori-teori yang berkaitan dengan kewarganegaraan. Hal ini menjadikan salah satu kendala bagi pendidik yang mengajarkan pada peserta didiknya tentang PKn yang memang diisi hanya dengan teori, sehingga siswa merasa PKn merupakan pelajaran yang membosankan tanpa ada kegiatan di luar kelas. Maka dari itu sebagai pendidik hendaklah merancang pembelajaran yang dapat menarik siswa dalam belajar. Pendidik bisa menyajikan pembelajaran PKn dengan apik dan dikemas pada hal yang dapat menarik minat peserta didik untuk mempelajarinya.

Tujuan diadakannya jurnal ini untuk mengembangkan model pembelajaran Bermain Peran yang digunakan untuk meningkatkan ketertarikan siswa SD terhadap mata pelajaran PKn. Dengan adanya pengembangan model ini diharapkan lebih meningkat lagi rasa tertarik siswa dalam mempelajari PKn.

Landasan Teori

1. Model Pembelajaran

Definisi dari model pembelajaran adalah suatu perencanaan yang dipakai untuk menjadi asas dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas atau pengajaran dalam tutorial (Trianto, 2013:51). Sedangkan dari Darmadi (2017:42) mengatakan bahwa model pembelajaran yaitu rancangan bersifat konseptual yang menggambarkan tahap-tahap secara terstruktur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, dan memilih fungsi sebagai fondasi bagi pembuat rencana pembelajaran dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Dari uraian mengenai model pembelajaran menurut beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu teknik yang dilakukan dan digunakan secara sistematis dalam hal belajar yang ditujukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan yang memiliki fungsi sebagai pedoman bagi pihak pendidik atau pengajar dalam proses pembelajaran di sekolah.

Untuk mencapai tujuan proses kegiatan belajar mengajar, dibutuhkan model pembelajaran yang baik. Berikut beberapa karakteristik yang harus dipenuhi dalam memilih model pembelajaran agar setiap proses belajar mengajar berlangsung efektif:

- a. Materi pembelajaran yang berdasarkan fakta, konsep, dan fenomena yang dapat dijelaskan melalui logika pada peserta didik.
- b. Semua yang disampaikan oleh pendidik, respons yang diperlihatkan peserta didik, dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik tidak terikat pada pemikiran subjektif dan pemikiran yang menyimpang dari pemikiran logika.
- c. Memotivasi siswa agar berpikir kritis, aktif, dan tepat dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang diberikan
- d. Memberikan dorongan pada siswa agar peserta didik mampu terinspirasi untuk berpikir secara hipotesis atau mampu menyimpulkan secara umum dalam melihat materi pelajaran
- e. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara jelas agar pendidik maupun siswa mampu menggapai tujuan yang diimpikan dan tujuan pembelajaran harus dikemas secara menarik.

2. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran wajib yang akan dipelajari oleh setiap jenjang pendidikan dari Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi. Berikut beberapa pendapat dari ahli mengenai definisi dari PKn:

- a. Azyumardi Azra, beliau mengartikan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang meluas yang mencakup pendidikan demokrasi, HAM, pemerintahan, konstitusional, *rule of law*, hak dan kewajiban warga negara, partisipasi warga negara dalam masyarakat madani, dll.
- b. Tim ICCE UIN Jakarta mendefinisikan bahwa PKn adalah suatu rancangan pendidikan yang di dalamnya mencakup tentang bahasan masalah kewarganegaraan, kebangsaan, dan semua yang berhubungan dengan negara, demokrasi, HAM, dan masyarakat serta prinsip dari pendidikan demokrasi dan humanis.
- c. UU No. 2 Tahun 1989 menyatakan bahwa PKn adalah suatu usaha untuk memberikan bekal pada peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar

berkenaan dengan kewarganegaraan atau hal-hal yang berkaitan dengan bela negara (PPBN).

Dari beberapa pendapat menurut para ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa PKn merupakan program mata pelajaran yang cakupannya luas meliputi hal-hal yang berkaitan dengan negara atau kewarganegaraan. Namun pembelajaran PKn untuk jenjang Sekolah Dasar memiliki konteks yang cukup sempit disesuaikan dengan karakteristik siswa SD.

Pendidikan Kewarganegaraan di SD merupakan salah satu tali ajar untuk mengimplementasikan nilai atau norma sebagai pendidikan karakter siswa. Tujuan dari PKn itu sendiri yaitu menciptakan peserta didik yang memiliki jiwa demokratis sebagai warga negara yang baik, serta memiliki karakter seperti yang terkandung dalam nilai-nilai Pancasila.

3. Model Pembelajaran Bermain Peran

Menurut beberapa ahli seperti yang terdapat dalam Apriani (2010), model bermain peran dapat dipakai untuk menghidupkan situasi diskusi kelompok, mengefektifkan suasana belajar, menyalurkan keterampilan, sehingga kesan yang diperoleh peserta didik ketika akan menerima materi pembelajaran akan bagus dan tertarik mengikuti keberlangsungan proses belajar mengajar. Ketertarikan peserta didik dengan belajar menggunakan model bermain peran ini lebih meningkat dan berakhir dengan menghasilkan belajar yang baik daripada siswa yang diajarkan menggunakan metode ceramah. Menurut Hamdayama (2014), model bermain peran adalah salah satu cara dalam penguasaan bahan pelajaran yang ditransfer melalui imajinasi dan penghayatan pada peserta didik.

Secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran bermain peran adalah suatu metode belajar yang dilakukan peserta didik dengan cara melakukan akting dan penghayatan terhadap suatu penokohan. Model bermain peran ini bertujuan agar siswa mendramatisasikan tingkah laku, ataupun gerak gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial. Berikut tujuan dari model pembelajaran bermain peran:

- a. Memberikan dan menambah pengalaman yang nyata (konkret) pada siswa dari apa yang telah dipelajari

- b. Menggambarkan prinsip untuk bidang studi yang diajarkan
- c. Menimbulkan ketanggapan terhadap masalah sosial yang terjadi di sekitar
- d. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa
- e. Memberikan fasilitas untuk mengeluarkan perasaan yang tersembunyi

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran bermain peran yaitu sebagai berikut:

- a. Menghidupkan keadaan saat pelajaran berlangsung dan mendorong siswa ke arah positif
- b. Memilah karakter atau peran yang akan dimainkan terkait materi pembelajaran
- c. Memberikan susunan tentang tahap-tahap peran
- d. Menyediakan pengamat
- e. Pemeran
- f. Diskusi bersama dan melakukan evaluasi
- g. Membagi setiap pengalaman yang di dapat dan menyusun kesimpulan

Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jalan Anjangsana Huta IV Desa Karang Sari, Kecamatan Gunung Maligas, Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara. Penelitian ini tidak dilakukan di sekolah karena masa pandemi COVID-19 yang masih menjalar ke beberapa wilayah menjadikan sekolah-sekolah tutup dan dilaksanakannya belajar daring. Penulis melakukan wawancara pada siswa SD yaitu : Nafisa Bela (12), Kalista Kirana (11), dan Dipa (12). Ketiga siswa ini merupakan siswa yang sudah melewati pelajaran mengenai pemilu, karena mereka bertiga merupakan siswa kelas VI dan V. Sehingga penulis dapat menanyakan informasi mengenai proses pembelajaran PKn tersebut.

Hasil Dan Pembahasan

Dari wawancara yang dilakukan pada beberapa anak SD di sekitar lingkungan penulis, persepsi mereka terhadap pembelajaran PKn adalah hal yang membosankan karena hanya terbatas pada metode ceramah yang diberikan oleh guru. Beberapa dari mereka juga mengatakan kurang mengingat materi yang telah dijabarkan oleh guru. Jadi dapat ditarik

kesimpulan pada masalah di atas adalah kurangnya minat atau daya tarik siswa terhadap pembelajaran PKn karena metode pembelajaran yang hanya terbatas pada metode ceramah.

Adapun pada penulisan jurnal kali ini, untuk membahas penggunaan model bermain peran, materi PKn yang akan digunakan sebagai sampel yaitu Memahami Sistem Pemerintahan Republik Indonesia. Dengan digunakannya sub judul ini dapat diambil contoh materi mengenai Pemilu dan Pilkada. Pada materi pemilu, guru dapat menerapkan model bermain peran dengan mengawasi siswa melakukan pemilu sebagai mana mestinya yang diadakan di lingkungan masyarakat sekitar. Langkah-langkah yang diambil pendidik dalam pembelajaran ini yaitu:

- a. Membagi peran peserta didik sebagai perangkat-perangkat yang ikut dalam kegiatan pemilu
- b. Mengelola kelas agar terlihat seperti tempat terlaksananya pemilu pada umumnya
- c. Memberikan arahan pada masing-masing siswa sesuai peran yang diambil, contohnya salah satu siswa menjadi saksi dalam pemilu. Maka guru dapat membimbing siswa bagaimana tugas menjadi seorang saksi.
- d. Setiap siswa diberikan peran, sehingga seluruh siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran ini
- e. Guru mengawasi kegiatan yang berjalan selama bermain peran dalam materi pemilu
- f. Guru memberikan Posttest pada akhir kegiatan siswa terkait materi pemilu.

Dengan dilakukannya kegiatan pemilu menggunakan model pembelajaran bermain peran dengan lancar, maka guru maupun siswa sudah melewati pembelajaran yang menggunakan desain PAKEM:1) Partisipatif, di mana semua siswa ikut berpartisipasi mengubah kelas menjadi tempat pemilu dan ikut berpartisipasi menjadi perangkat pemilu; 2) Aktif, dengan siswa yang sudah ikut berpartisipasi dalam kegiatan pemilu maka sudah mencakup pembelajaran yang aktif; 3) Kreatif, dapat dikatakan siswa melewati desain pembelajaran ini dikarenakan siswa membuat kotak suara dari kardus bekas, menggunakan karton untuk menuliskan perangkat-perangkat yang ada dalam lingkungan pemilu; 4) Efektif, dengan pembelajaran bermain peran ini siswa mendapat pengalaman baru tentang pemilu yang sebenarnya. Sehingga peserta didik dapat belajar dengan kondisi efektif; dan 5) Menyenangkan, dengan kegiatan belajar yang berbeda, beralih dari ke belajar monoton

melalui ceramah menjadi metode bermain peran yang seru, tentulah kegiatan ini baru dan membawa suasana yang menyenangkan bagi seluruh siswa.

Proses pembelajaran PKn melalui model bermain peran dapat dilihat beberapa kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut:

- a. Kelebihan yang didapat dari model bermain peran ini materi yang diajarkan kepada siswa berkesan dan menambah daya tarik siswa dalam mempelajari PKn. Siswa juga mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan sehingga menjadikan materi yang diajarkan melekat dalam memori. Selain itu, dengan dilakukannya model bermain peran ini membangkitkan semangat siswa dalam belajar, dan membuat suasana kelas menjadi dinamis dan antusias.
- b. Kekurangan yang terlihat dari model bermain peran yang diterapkan ini yaitu, bermain peran ini membutuhkan waktu yang relatif panjang, membutuhkan daya kreativitas yang tinggi baik dari siswa maupun guru agar suasana belajar dalam bermain peran menjadi menarik. Sebagian siswa masih malu untuk melakukan peran yang akan dilakukan, dan juga dalam model pembelajaran bermain peran ini tidak semua materi dalam PKn dapat menggunakan model ini.

Di samping masih terdapat kekurangan dalam model bermain peran ini, tetapi pada pembelajaran PKn materi Pemilu, melalui model pembelajaran bermain peran secara khusus dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PKn itu sendiri dengan banyaknya kelebihan yang didapat dan tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam PKn adalah pembelajaran yang berkaitan dengan negara atau kewarganegaraan. Pada materi PKn pemilu, digunakan model pembelajaran bermain peran. Dengan digunakannya model pembelajaran bermain peran ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PKn. Karena dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran ini terdapat banyak kelebihan yang didapatkan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran PKn yang menggunakan desain belajar PAKEM. Dengan model pembelajaran bermain peran ini berlangsungnya proses belajar mengajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

Daftar Pustaka

- Apriani, Heni. *Penerapan Metode Role Playing pada Topik DNA dan Sintesis Protein di Kelas XII SMA Negeri 9 Palembang, Skripsi*, Palembang: FKIP Universitas Sriwijaya.
- Darmadi. *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Hamdayana, Jumanta. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2014
- Nasution, Abdul Gani Jamora. “Diskursus Merdeka Belajar Perspektif Pendidikan Humanisme”, *Jurnal Ihya Al-Arabiyah*, Vol/. 6 No. 1 tahun 2020 lihat <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ihya/article/view/7921>
- _____. “Pembelajaran Edutainment: Tinjauan Filosofis Pendidikan Islam”, *Ihya Al-‘Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* Vol. 3 No. 2 tahun 2017. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ihya/article/view/1324>
- Suhana, Cucu. *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Bandung: Refika Aditama, 2014.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya Dalam KTSP*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989.
- Usiono. *Pancasila dan Kewarganegaraan*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Winataputra, Udin S. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.