

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN
BIDANG STUDI PKn DI SD GIRISUKO PANGGUNG GUNUNG KIDUL**

Oleh :

Purwanti

Universitas Cokroaminoto Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan metode role playing sebagai metode pembelajaran PKn serta untuk mengetahui kendala dalam penerapan metode role playing di sekolah dasar negeri girisuko. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah guru PKn 6 orang dari kelas I sampai dengan kelas VI sekolah dasar negeri Girisuko kecamatan Panggang. Cara pengumpulan data dengan metode observasi dan wawancara. Sedang untuk menganalisis data dengan reduksi data, penyajian data, verifikasi data dan tri angkulasi. Hasil penelitian bahwa semua guru berusaha menerapkan metode role playing sebagai salah satu variasi metode belajar sehingga siswa tidak bosan dan jenuh. Tingkat intensitas yang masih kurang dikarenakan waktu yang kurang. Cara mengatasinya yaitu dengan menugaskan guru mengikuti seminar, diklat dan karya wisata.

Kata Kunci: Metode, *Role Playing*, PKn

Pendahuluan

Pembangunan Nasional padaa hakekatnya membangun manusia dan masyarakat Indonesia seutuhnya berdasarkan Pancasila. Pembangunan yang dilaksanakan secara bertahap ini dimaksudkan untuk mewujudkan cita-cita nasional Bangsa Indonesia yaitu terciptanya masyarakat adil dan makmur yang merata material dan sipritual berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. Untuk mewujudkan cita-cita tersebut bangsa Indonesia harus menggerakkan sumberdaya yang ada baik material maupun manusia, karena sumberdaya lain tidak bermanfaat secara maksimal kalau tidak dikelola oleh manusia yang berkualitas.

Untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia secara unggul pemerintah Indonesia memilih jalur pendidikan sebagai media strategis untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM). Pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan itu sendiri. Pendidikan itu sifatnya mutlak baik dalam kehidupan seseorang, keluarga, bangsa dan negara karena maju mundurnya suatu bangsa itu. Mata pelajaran PKn dicantumkan sebagai salah

satu mata pelajaran yang wajib diberikan semenjak TK sampai dengan Perguruan Tinggi dalam tatanan Pendidikan Nasional. Begitu mendasarnya dan pentingnya pelajaran PKn, karena itu mestinyalah setiap guru PKn menyadari sepenuhnya akan tugas dan tanggung jawab yang diembannya dalam mendidik tunas-tunas bangsa. Banyak faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru. Salah satu hal yang sangat penting adalah pemilihan metode pembelajaran yang dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai sehingga metode yang dipakai guru dalam proses pembelajaran dapat bervariasi tergantung dengan tujuan dan materi yang akan diberikan. Metode pembelajaran yang dipilih oleh guru harus memperhatikan ketetapan pada materi pembelajaran agar dapat efektif sehingga kecakapan dan pengetahuan yang diberikan oleh guru benar-benar menjadi milik siswa.

Metode pembelajaran yang dimaksud di atas meliputi metode ceramah, tanya jawab, diskusi, kerja kelompok, pemberian tugas, demonstrasi, eksperimen, stimulasi, penemuan dan pengajaran unit. Metode belajar tersebut dapat digunakan secara klasikal maupun individual. Mengingat pentingnya peranan metode belajar yang bervariasi perlu diperhatikan guru dalam proses belajar mengajar. Adapun metode pembelajaran yang dipakai oleh sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah. Hal ini disebabkan paling mudah dan dianggap tepat bagi setiap materi pelajaran yang diberikan. Selain itu metode ini dianggap praktis tanpa memerlukan persiapan yang rumit. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi jenuh dan berakibat prestasi belajar menurun. Ketidakterhasilan atau kegagalan guru dalam pembelajaran PKn disebabkan oleh beberapa hal diantaranya guru kurang menguasai materi yang disampaikan, dan kurangnya kemampuan guru menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan ciri khas materi PKn karena pelajaran PKn pengembangannya berangkat dari kemampuan persepsi dan selalu memperhatikan koordinasi antara kemampuan gerak dan kemampuan persepsi. Karakteristik pengajaran PKn memiliki tujuan yaitu mengembangkan pengetahuan dan kemampuan menghayati dan memahami nilai Pancasila dalam rangka pembentukan sikap dan perilaku sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga negara yang bertanggungjawab serta memberi bekal kemampuan untuk mengikuti pendidikan di jenjang menengah. Pemilihan metode pembelajaran harus mengandung dampak langsung yang secara langsung akan tercapai melalui

pelaksanaan suatu pelajaran yang dipakai guru setelah pertemuan belajar mengajar. Hasil yang akan dicapai biasanya berkenaan dengan pertemuan atau kognitif dan ketrampilan atau psikomotor. Kedua domain atau bidang tersebut dapat diukur secara kongret dan langsung dicapai seketika. Selain dampak langsung ada dampak pengiring yang sebaiknya hasil pengajaran dirumuskan agar lebih jelas terarah dalam satuan pelajaran karena hasil pembelajaran tidak perlu langsung dicapai ketika peristiwa proses pembelajaran selesai akan tetapi diharapkan hasilnya akan berpengaruh kepada siswa berupa sikap dan nilai. Agar materi PKn mudah dipelajari oleh siswa, metode belajar yang tepat digunakan oleh guru adalah metode *role playing* seperti simulasi dan bermain peran (*role playing/* sosiodrama). Dengan metode ini sesungguhnya banyak hal positif yang bisa dicapai oleh siswa karena siswa dibawa masuk ke situasi yang sesungguhnya akan tetapi belum banyak guru PKn yang menggunakan metode *role playing* ini dalam proses belajar mengajar.

Pembahasan

1. Metode Role Playing

Banyak definisi tentang *role playing* yang diberikan oleh para ahli pendidikan. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut: Bermain peran/*role playing* adalah salah satu bentuk bermain peran pendidikan (*education games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berpikir oranglain dengan memerankan orang lain (Depdikbud, 1995: 61). Sudirman memasukkan bermain peran sebagai salah satu jenis metode simulasi meninjau sifat tiruan dari metode ini. *Role playing* adalah jenis metode simulasi yang bertitik tolak dari permasalahan yang berhubungan dengan tujuan untuk mengkreasikan kembali peristiwa-peristiwa sejarah masa lalu, mengkreasikan kemungkinan-kemungkinan masa depan dan mengekspos kejadian-kejadian masa kini (Sudirman, 1992: 161). Pengertian lain tentang *role playing* dikemukakan oleh Syaiful Bahri yaitu metode sosiodrama dan *role playing* dapat dikatakan sama artinya dan dalam pemakaiannya sering disilihgantikan. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial (1997: 101).

2. Keunggulan Metode *Role Playing*

Metode *role playing* (bermain peran) dikemukakan oleh Sudirman sebagai berikut:

- a. Memupuk daya cipta, sebab metode ini dilakukan sesuai dengan kreasi masing-masing siswa dalam membawakannya peranannya.
- b. Sekalipun metode ini tujuan utamanya sebagai alat untuk belajar, bersamaan dengan itu siswa belajar dengan bergairah.
- c. Metode ini dapat dijadikan sebagai bekal siswa apabila menghadapi situasi sebenarnya kelak baik dalam kehidupan berkeluarga, masyarakat maupun dunia kerja.
- d. Metode ini merangsang siswa untuk menjadi biasa dan terampil dalam menanggapi dan bertindak secara spontan tanpa memerlukan persiapan dalam waktu yang lama.
- e. Memupuk keberanian dan kemantapan penampilan siswa di depan orang banyak.
- f. Memperkaya pengetahuan, sikap dan ketrampilan serta pengalaman tidak langsung yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.
- g. Siswa berkesempatan untuk menyalurkan peranakan yang terpendam sehingga mendapat kepuasan, kesegaran serta kesehatan jiwa kembali.
- h. Sekalipun bukan tujuan, melalui bermain peran dapat dikembangkan bakat atau kemampuan yang mungkin dimiliki siswa apakah dalam seni drama, action dan sebagainya yang dapat dijadikan sebagai hobi atau pengisi waktu kosong, lebih jauh lagi siapa tahu dapat menjadi bekal untuk mencari nafkah tambahan.
- i. Melalui diskusi yang dilakukan setelah dilaksanakan suatu permainan peranan, siswa belajar menghargai dan menerima pendapat orang lain. (Sudirman, 1992: 158-159).

3. Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

Undang-undang dasar 1945 mengamanatkan upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta agar mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pengajaran nasional yang diatur dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003. Pembangunan nasional di bidang pendidikan adalah upaya demi mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur berdasarkan Pancasila dan Undang-undang dasar 1945, yang memungkinkan warganya mengembangkan diri sebagai manusia seutuhnya. Untuk mewujudkan pembangunan nasional di bidang pendidikan diperlukan peningkatan dan penyempurnaan penyelenggaraan pendidikan nasional yang

disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian, perkembangan masyarakat, serta kebutuhan pembangunan.

Dengan berlakunya Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah sebagai pedoman pelaksanaannya, maka kurikulum pendidikan dasar perlu disesuaikan dengan peraturan perundang-undangan tersebut. Pasal 37 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa kurikulum disusun untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan siswa dan kesesuaiannya dengan lingkungan, kebutuhan pembangunan nasional, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian sesuai dengan jenis dan jenjang masing-masing satuan pendidikan.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945 (BSN, 2006: 271). Visi mata pelajaran PKn adalah mewujudkan proses pendidikan yang integral di sekolah untuk pengembangan kemampuan dan kepribadian warganegara yang cerdas, partisipatif dan bertanggung jawab yang pada gilirannya akan menjadi landasan untuk berkembangnya masyarakat Indonesia yang demokratis. Berdasarkan pada visi mata pelajaran PKn tersebut, maka dikembangkan misi mata pelajaran PKn adalah:

- a. Mengembangkan kerangka berpikir baru yang dapat dijadikan landasan yang rasional untuk menyusun PKn baru sebagai pendidikan intelektual kearah pembentukan warga negara yang demokratis; misi tersebut dilaksanakan melalui penetapan kemampuan dasar PKn sebagai landasan penyusunan standar kemampuan serta standar minimum yang ditetapkan secara nasional.
- b. Menyusun substansi PKn baru sebagai pendidikan demokratis yang berlandaskan pada latar belakang sosial budaya serta dalam konteks politik, kenegaraan dan landasan konstitusi yang dituangkan dalam pilar-pilar demokrasi Indonesia; misi tersebut dilakukan melalui penyusunan uraian materi pada masing-masing standar materi PKn yang dapat memfasilitasi berkembangnya pendidikan demokrasi. (BSN, 2006: 7).

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan

- a. Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan

Wahana untuk membentuk warga negara cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945. (BSN, 2006: 9).

Kompetensi Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut:

- a. Menguasai pengetahuan kewarganegaraan.
- b. Menguasai ketrampilan kewarganegaraan.
- c. Menguasai karakter kewarganegaraan. (BSN, 2006: 10).

Materi PKn Kelas II (dua) Sekolah Dasar

Materi yang terkandung di dalam buku pegangan siswa kelas II (dua) terdiri dari IV (empat) Bab yaitu:

Bab I Hidup Bergotong Royong

- A. Hidup Rukun
- B. Pentingnya Hidup Saling Berbagi
- C. Tolong Menolong

Bab II Cinta Lingkungan

- A. Lingkungan Alam
- B. Menjaga Kelestarian Alam

Bab III Bermusyawarah

- A. Kegiatan Bermusyawarah

- B. Menghargai Suara Terbanyak
- C. Sikap Mau Menerima Kekalahan

Bab IV Nilai-nilai Pancasila

- A. Kejujuran
- B. Kedisiplinan
- C. Senang Bekerja

Tinjauan tentang Anak Sekolah Dasar

Cara berfikir yang berbeda dari cara berfikir orang dewasa. Cara untuk mengamati dunia sekitarnya dan mengorganisasikan pengetahuan yang didapatnya berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu anak memahami dunia dengan cara yang berbeda dan hidup dengan pandangan hidup yang berbeda pula.

Perkembangan berfikir anak akan mengalami periode perkembangan berfikir yang berlangsung dari lahir sampai dewasa. Sebagaimana diungkapkan Piaget dalam Elida Pravitno bahwa: “Periode-periode perkembangan anak meliputi periode-periode perkembangan anak meliputi periode berpikir sensori motorik, periode berfikir preoperasional, periode berfikir konkret, periode berfikir formal atau abstrak.” (1992: 44-45). Makna dari masing-masing periode perkembangan Piaget tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Perkembangan Berfikir Sensorimotorik (0-2 Tahun)

Periode ini ditandai dengan adanya pemahaman anak terhadap lingkungan dengan melalui penginderaan (sensori) dan melalui gerakan-gerakan (motorik). Periode ini dibagi menjadi enam fase yaitu fase pertama (umur 1 bulan), fase kedua (umur 1-4 bulan), fase ketiga (umur 4-8 bulan), fase keempat (umur 18-24 bulan). Setiap fase perkembangan itu menampakkan kemampuan bertindak yang berbeda.

2. Perkembangan Berfikir Preoperasional (2-6 Tahun)

Suatu ciri perkembangan berfikir anak pada periode ini adalah cara berfikir yang egosentris. Artinya anak menganggap benar apa yang dipikirkannya walaupun apa yang dipikirkannya itu tidak sesuai dengan kenyataan yang ada. Tingkah laku anak yang sedang dalam berfikir egosentris dapat dilihat dari tingkah laku seperti berfikir imajinatif, berbahasa egosentris, memiliki “aku” yang tinggi, menampakkan dorongan ingin tahu yang tinggi dan perkembangan bahasa yang pesat.

3. Perkembangan Berfikir Konkret (6/7-11/12 Tahun)

Periode ini terjadi saat anak dalam usia sekolah dasar. Dikatakan periode berfikir konkret pada periode ini anak hanya mampu berfikir dengan logika. Jika untuk memecahkan persoalan-persoalan yang sifatnya konkret atau nyata saja yaitu dengan cara mengamati atau melakukan sesuatu yang berkenaan dengan pemecahan persoalan. Demikian juga dalam memahami konsep atau pengertian konsep itu dapat diamati anak atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep itu. Oleh karena itu anak hanya mampu menyelesaikan masalah yang divisualisasikan dan sangat sulit bagi anak untuk memahami masalah yang sifatnya verbal.

4. Perkembangan Berfikir Formal

Setelah anak mengalami periode berfikir konkret, maka anak akan mencapai kemampuan berfikir formal yang ditandai oleh dikuasainya kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Kemampuan berfikir abstrak, yaitu kemampuan menghubungkan berbagai konsep tanpa peristiwa atau benda konkret.
- b. Kemampuan berfikir logis dengan obyek yang abstrak, kemampuan ini penting dalam berfikir ilmiah.
- c. Kemampuan untuk mengintrospeksi diri sendiri sehingga kesadaran diri tercapai.
- d. Kemampuan untuk mengembangkan peranan yang diperankan sebagai orang dewasa.
- e. Kemampuan untuk menyadari dan memperhatikan kepentingan masyarakat di lingkungannya dan seseorang dalam masyarakat tersebut.

Dengan dicapainya berbagai kemampuan seperti diatas maka anak telah mencapai kemampuan berfikir sebagai orang dewasa. Dari uraian perkembangan berfikir Piaget diatas dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar kelas 4 (empat), 5 (lima), dan 6 (enam) berfikir konkret, dimana pada periode ini anak hanya berfikir dengan logika jika untuk memecahkan persoalan yang sifatnya nyata yaitu dengan cara mengamati sesuatu yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Demikian juga dalam memahami konsep, anak sangat terkait pada proses mengalami sendiri, artinya anak mudah memahami konsep kalau pengertian konsep itu dapat diamati anak. Oleh karena itu anak hanya mampu menyelesaikan masalah yang divisualisasikan dan sangat sulit untuk memahami masalah yang sifatnya verbal.

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode *role playing*/ bermain peran dalam pembelajaran PKn kelas II (dua) di SD Girisuko Kecamatan Panggang Gunung Kidul dan untuk mengetahui kendala-kendala dalam penerapan metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran PKn kelas II (dua) di SD Girisuko Kecamatan Gunung Kidul.

Data Bermain peran

Metode *role playing* (bermain peran) dalam pembelajaran bidang studi PKn mengungkapkan permasalahan dalam kehidupan itu sendiri baik dalam keluarga, masyarakat maupun negara. Adapun data bermain atau *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Materi musyawarah. Materi musyawarah dapat digunakan untuk bermain peran dengan mempraktekkan:
 - a. Pemilihan Ketua Kelas
 - b. Pemilihan Kepala Desa
 - c. Pemilihan Ketua RT
2. Musyawarah dalam keluarga. Contoh:
 - a. Berunding bersama keluarga untuk rekreasi bersama.
 - b. Pembagian tugas di dalam rumah.
3. Musyawarah di sekolah
Menyambut Hari Kartini, Hari Pendidikan Nasional, dan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia. Contohnya: Mengadakan musyawarah untuk mengadakan lomba dan jenis-jenis lomba di sekolah. Semua siswa harus dapat menghormati keputusan Panitia Lomba.

Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn

- a. Strategi Pemanfaatan media pembelajaran PKn

Dalam pemanfaatan metode belajar bermain peran dalam pembelajaran PKn, guru akan mempersiapkan media dan peralatan, mengatur tat letak media, menjelaskan tujuan dan memberikan pendahuluan. Sebelum proses pembelajaran dimulai, guru-guru seharusnya mempersiapkan media dan peralatan, akan tetapi berdasarkan data yang diperoleh, observasi dan wawancara persiapan yang dilakukan oleh guru sangat rendah. Hal ini disebabkan waktu yang tidak cukup meskipun ada juga beberapa guru yang dapat mempersiapkan media sebelum pelajaran dimulai.

Sebelum memulai pelajaran dengan metode bermain peran ada beberapa guru yang kadang-kadang dan sering menjelaskan tujuan yang akan dicapai akan tetapi ada juga guru yang menyatakan tidak perlu, karena para guru beranggapan bahwa dengan tidak menjelaskan tujuan para siswa sudah mengerti.

Sementara itu semua guru akan memberikan pendahuluan sebelum menggunakan metode bermain peran dalam materi PKn. Hal ini dimaksudkan agar siswa memahami media yang akan dipakai sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan lancar. Dalam kegiatan pembelajaran suatu materi PKn dengan menggunakan kalimat yang jelas dan sederhana, dengan tujuan agar siswa memahami dan menangkap keterangan yang disampaikan oleh guru. Begitupun dengan perhatian dan konsentrasi siswa akan dijaga oleh semua guru dengan menggunakan media, dimana materi yang disampaikan akan dikemas secara menarik.

Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan berbagai metode belajar berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh tidak semua guru memberi kesan kepada siswa mempraktekkan berbagai metode belajar, hal ini disebabkan karena waktu yang tidak mencukupi, sehingga hanya beberapa siswa saja yang diberi kesempatan. Sementara itu hanya ada beberapa guru menggunakan media selama pembelajaran dengan tepat waktu. Selain itu, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat hal-hal yang penting selama proses pembelajaran. Berdasarkan data yang terkumpul semua guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa tentang persoalan yang belum dipahami. Semua guru akan mengulang keterangan dengan media seandainya siswa kurang memahami materi yang telah disampaikan sehingga siswa lebih jelas.

Setelah proses pembelajaran berlangsung dan guru telah menyelesaikan suatu materi berdasarkan data yang terkumpul semua guru memberi tes baik itu lisan maupun tulisan dengan tujuan agar guru mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan. Begitu pula dengan jawaban atas pertanyaan dari siswa akan dijawab oleh semua guru secara langsung, akan tetapi jika pertanyaan tersebut tidak dapat terjawab maka guru akan menunda menjawabnya. Indikator yang lain adalah melakukan percobaan ulang tersebut karena waktu yang tidak cukup. Begitu pula dengan tugas yang diberikan guru dalam bentuk laporan sangat rendah karena tugas seperti ini sangat berat. Pada umumnya setelah materi diberikan oleh guru

akan dibuat suatu kesimpulan pembelajaran akan tetapi kesimpulan yang dibuat oleh guru sangat rendah karena mereka beranggapan bahwa di dalam buku paket sudah ada kesimpulannya.

b. Intensitas pemanfaatan media pembelajaran PKn

Dalam intensitas pemanfaatan media pembelajaran PKn indikator yang diteliti terdiri dari kebermaknaan dan frekuensi pemanfaatan media pembelajaran PKn. Kebermaknaan yang perlu diperhatikan oleh guru antara lain menyesuaikan materi PKn dengan metode dan bentuk pembelajaran baik itu klasikal, kelompok maupun individu. Hal ini dilakukan oleh semua guru seperti pada materi tentang persatuan dan kesatuan, harga menghargai dimana guru akan menyampaikan dalam bentuk kelompok atau klasikal. Selain disesuaikan dengan bentuk pembelajaran diperhatikan pula tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu kognitif, afektif maupun psikomotor, begitu pula dengan isi pembelajaran yang meliputi fakta, prinsip, konsep dan generalisasi. Pemanfaatan penggunaan metode bermain peran dalam materi PKn disesuaikan dengan pengetahuan yang dimiliki siswa oleh semua guru sehingga siswa tidak kesulitan dan mudah memahami materi yang disampaikan.

Dari data yang diperoleh media pembelajaran PKn yang dibawa siswa dari rumah sangat rendah karena hal ini sangat memberatkan siswa dan sulit didapat oleh siswa. Seandainya di sekolah media yang diperlukan tidak ada maka hanya beberapa guru saja yang mengusahakan usaha sendiri dalam melaksanakan pembelajaran. Indikator lain adalah penggunaan media PKn dalam satu minggu, berdasarkan data yang terkumpul dalam satu minggu semua guru kadang-kadang menggunakan buku paket PKn (terbitan Yudistira).

c. Hambatan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran PKn

Kendala dalam memanfaatkan bermain peran dapat dilihat dari:

1) Dari guru

Hambatan yang dirasakan oleh guru adalah kurangnya motivasi guru untuk menambah pengetahuan dan ketrampilan dalam menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn sehingga guru kurang siap dalam menguasai teknik penggunaan metode belajar yang bervariasi dan guru kurang mampu memberi pengarahan. Selain itu, waktu yang dirasakan masih kurang, sehingga pemanfaatan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn kurang maksimal dan siswa tidak dapat mengembangkan daya pikir dan daya kreativitasnya.

- 2) Dari siswa. Kurang aktifnya siswa dalam menggunakan atau mencoba media PKn, sehingga siswa kurang begitu trampil, selain itu juga pengetahuan siswa yang berbeda-beda sehingga daya tangkap dan konsentrasi siswa terhadap materi yang disampaikan berbeda-beda dan kesempatan bertanya yang diberikan oleh guru tidak dimanfaatkan oleh siswa.
- 3) Hambatan Lingkungan. Hambatan yang dirakam guru adalah apabila proses pembelajaran dengan memanfaatkan media lingkungan akan banyak menghabiskan waktu, karena di sini guru harus ikut serta mengawasi semua kegiatan yang dilakukan di luar lingkungan sekolah. Selain itu, juga mengandung resiko seperti belajar di museum dalam perjalanan dapat terjadi kecelakaan atau siswa menjadi sakit karena kecapaian.
- 4) Cara mengatasi hambatan dalam penggunaan metode *role playing* (bermain peran) pada bidang studi PKn. Adanya hambatan dalam memanfaatkan penggunaan metode bermain peran materi PKn perlu dicari solusi pemecahannya. Adapaun data yang diperoleh peneliti mengenai hambatan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:
 - a. Cara mengatasi hambatan dari guru. Hambatan yang dijumpai guru dapat diatasi dengan memberi kesempatan kepada guru mengikuti seminar atau kursus-kursus tentang pemanfaatan dan penggunaan metode bermain peran atau dapat juga memberikan jam pelajaran PKn di luar jam pelajaran yang telah ditetapkan sekolah, misalnya pada jam ke-10 sebelum pelajaran dimulai atau pada jam setelah pelajaran usai. Solusi ini untuk guru yang merasa waktu belajar kurang.
 - b. Cara mengatasi hambatan dari siswa. Agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, maka siswa diberi tugas-tugas seperti membuat laporan atau membuat kliping, selain itu menyajikan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, sehingga siswa lebih termotivasi dan tertarik dengan materi PKn.
 - c. Cara mengatasi hambatan dari lingkungan. Hambatan dari lingkungan dapat diatasi dengan menyisihkan sebagian uang siswa untuk ditabung guna keperluan karya wisata, sedangkan dalam hal mengandung resiko dapat dilakukan dengan tindakan preventif dengan cara melakukan koordinasi kepada guru sebagai pemandu sehingga guru-guru dapat menghimbau siswa untuk menghindari hal-hal yang mengandung resiko.

Kesimpulan

Penggunaan metode bermain peran sebagai metode belajar pada materi PKn di SD Negeri Girisuko kecamatan Panggang Kabupaten Gunung Kidul dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Strategi guru dalam memanfaatkan penggunaan metode bermain peran. Semua guru berusaha menggunakan *role playing* (bermain peran) sebagai salah satu variasinya metode belajar, sehingga siswa tidak jenuh dan bosan dengan metode yang diberikan dengan ceramah saja.
2. Intensitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran PKn dengan adanya tingkat intensitas pemanfaatan metode bermain peran sebagai bentuk metode belajar materi PKn yang masih kurang. Hal ini dikarenakan waktu yang kurang.
3. Hambatan dalam pemanfaatan metode bermain peran yang dirasakan guru meliputi hambatan dari guru sendiri yaitu kurang motivasi guru dalam menambah pengetahuan dan ketrampilan dalam menggunakan dan memanfaatkan penggunaan metode belajar, guru merasa kurang cukup waktu pada jam pelajaran sekolah, Siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar serta pengetahuan yang dimiliki siswa berbeda-beda, mengandung resiko dan banyak menghabiskan waktu.
4. Cara mengatasi hambatan yaitu dari pihak sekolah memberi kesempatan kepada guru untuk mengikuti seminar atau kursus tentang pemanfaatan penggunaan berbagai metode belajar. Guru banyak tugas kepada siswa seperti membuat laporan atau kliping sehingga siswa dapat memahami konteks pesan yang disampaikan dengan cara mengambil intisari dari pesan tersebut. Mengadakan kegiatan karya wisata seperti mengunjungi museum perjuangan. Guru memberikan jam pelajaran di luar jam pelajaran sekolah yang telah ditetapkan, misalnya jam ke nol atau sebelum pelajaran dimulai atau pada jam pelajaran usai. Siswa diwajibkan menabung untuk keperluan karya wisata serta mengadakan koordinasi antara guru selama kegiatan karyawisata untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

Daftar Pustaka

- Bambang D. (1989). *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral Pancasila*, Semarang: Aneka Ilmu.
- Depdikbud. (1995). *Kurikulum Sekolah Dasar PKn Suplemen 1999*, Jakarta: Depdikbud.
- Kartini Kartono. (1990). *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, Bandung: Mandar Maju.
- Sudirman. (1992). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.