



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2023

"Penguatan Riset, Inovasi, Kreativitas Peneliti dan Pengabdian di Era 5.0"

LP2M-Universitas Negeri Makassar, 4 November 2023

PKM Pendekatan *Role Playing* pada Guru-Guru UPTD SDN 55 Dateng-dateng Kab. Majene

¹Yonathan Saba' Pasinggi, ²Ritha Tuken dan Usman

^{1,2}Dosen PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Berdasarkan, rumusan dalam PKM ini adalah Bagaimanakah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *role playing* pada guru-guru SDN 55 Dateng-dateng pembelajaran PKn. Adapun tujuan yang diharapkan dari PKM ini adalah untuk penyamaan persepsi proses penerapan pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dalam pembelajaran pada mata pelajaran PKn di kelas VI SDN 55 Dateng-dateng Kab. Majene. Pendekatan yang digunakan dalam penyuluhan ini adalah melatih guru-guru dalam menerapkan pendekatan *role playing*, yaitu pendekatan penyuluhan ini untuk mendeskripsikan aktifitas langkah-langkah model pada guru-guru dalam pelaksanaan penyuluhan. Jenis penyuluhan ini yang biasa juga disebut PKM dengan tahapan-tahapan pelaksanaan meliputi: perencanaan pembuatan media, Penyusunan RPP, peragaan model *role playing*. Pada Pelaksanaan dimulai dari memberikan angket untuk mengetahui kemampuan awal para guru-guru, dari angket ternyata guru-guru SDN 55 Dateng-dateng sudah mengetahui tentang pendekatan *role playing* tapi tidak pernah menggunakan pendekatan ini dalam pembelajaran. Berawal dari situ Tim pelaksana PKM memberikan penyuluhan melalui power point, menjelaskan cara menyusun rancangan pembelajaran pendekatan *role playing* pada guru-guru SDN 55 dateng-dateng. Kemudian setelah selesai penjelasan Tim guru-guru di bagi menjadi dua kelompok yaitu kelas tinggi dan kelas rendah. Kedua kelompok membuat RPP dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Role Playing*. Sesudah selesai menyusun masing-masing kelompok mempresentasikan kemudian kemudian masing-masing kelompok diberikan masukan untuk perbaikan pembelajarannya untuk di gunakan pada saat mereka di kelasnya masing-masing.

Kata Kunci: Pembelajaran PKn, Pendekatan Kooperatif tipe *role playing*

Abstract. Based on, the formulation in this PKM is How to apply *role playing* type cooperative learning to teachers at SDN 55 Dateng-dateng learning Civics. The expected goal of this PKM is to equalize perceptions of the process of implementing *role playing* type cooperative learning in learning on Civics subjects in class VI SDN 55 Dateng-dateng Kab. Majene. The approach used in this extension is to train teachers to apply a *role playing* approach, namely this extension approach is to describe the activities of the model steps for teachers in implementing the extension. This type of counseling is also commonly called PKM with implementation stages including: media creation planning, preparation of lesson plans, demonstration of *role playing* models. The implementation started by giving a questionnaire to determine the initial abilities of the teachers. From the questionnaire it turned out that the teachers at SDN 55 Dateng-Dateng already knew about the *role playing* approach but had never used this approach in learning. Starting from there, the PKM implementation team provided counseling via power point, explaining how to prepare a *role playing* approach learning plan to SDN 55 teachers come and go. Then after completing the explanation, the team of teachers was divided into two groups, namely high class and low class. Both groups made lesson plans using the *Role Playing* type cooperative learning model. After completing the arrangement, each group presented and then each group was given input to improve their learning to be used when recording in their respective classes.

Keywords: Civics learning, *role playing* type cooperative approach

I. PENDAHULUAN

Sebelum kita mengimplementasikan pendekatan *tepe role playing*, marilah kita terlebih dahulu melihat kembali pembelajaran PKn di sekolah dasar untuk menerapkan pendekatan kooperatif tipe *role playing*. Berdasarkan diidentifikasi pada proses belajar mengajar mata pelajaran PKn pada guru-guru SDN 55 Dateng-dateng salah satu pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah dengan merubah pembelajaran yang digunakan kearah pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada murid untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran kooperatif tipe *role playing*. Hal ini sesuai dengan pendapat Puswitasari (2008:1) Pembelajaran Kooperatif tipe *role playing* dapat meningkatkan aktivitas, antusiasme, dan hasil belajar siswa. Peningkatan aktivitas, antusiasme dan hasil belajar siswa tersebut dicapai dengan mengoptimalkan perangkat pembelajaran dalam *role playing* itu sendiri.

Salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional adalah dengan pelaksanaan proses pendidikan di sekolah dasar yang terdiri dari beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Kurikulum pendidikan yang dibuat berjenjang dan sistematis, mencantumkan mata pelajaran diantaranya adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Melalui PKn, siswa dapat mengetahui budaya bangsa, selain itu siswa dapat mengetahui hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik. PKn dapat menjadi sarana pengajaran kepada siswa tentang kewajiban warga Negara, diantaranya ikut serta membela dan mempertahankan keutuhan Negara. Hal ini dipertegas dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2002 tentang Bela Negara, pada pasal 9 ayat 2 disebutkan bahwa: "Keikutsertaan warga Negara dalam upaya

bela Negara, sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), diselenggarakan melalui, salah satunya adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)".

Mata pelajaran PKn pada dasarnya adalah untuk membantu mengembangkan pendidikan pembelajaran dalam meningkatkan moral siswa di sekolah. Menurut Dihardja (2000: 1-2) bahwa: Pembelajaran di SD adalah tahapan pembelajaran penting bagi seorang anak yang sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan serta masa-masa peka sebagai tempat penanaman nilai dan moral, mengingat pentingnya tahapan tersebut maka didedikasi, keahlian dan keterampilan mengajar para guru SD harus lebih profesional lebih bervariasi dan berkualitas asarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *role playing* dan mengoptimalkan perangkat

Berd dalam *role playing* itu sendiri maka, siswa akan lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar sehingga pada akhirnya hasil belajar siswa akan lebih meningkat. Untuk menindak lanjuti penelitian ini penulis mencoba mengadakan pentuluhan kemitraan masyarakat (PKM) SDN 55 dateng dateng kabupaten majene sularwesi barat, penyuluh bermaksud bermaksud untuk mengadakan suatu Penyuluhan kemitraan masyarakat (PKM) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Role Playing* pada guru-guru SDN 55 dateng dateng kabupaten majene "

Untuk melakukan pembelajaran *role playing* perlu didukung rencana anggaran dengan uraian yang rinci berkaitan dengan biaya yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Di dalam proposal penyuluhan, biasanya pendanaan meliputi beberapa komponen kegiatan, yang

meliputi kegiatan persiapan, pelaksanaan, penyusunan laporan.

Kegiatan persiapan, misalnya melakukan pertemuan awal, melakukan koordinasi, mengurus izin penyuluhan, menyusun proposal, menyiapkan instrumen, dan pembahasan instrumen. Kegiatan pelaksanaan meliputi persiapan di lokasi penyuluhan, pengumpulan data, analisis temuan-temuan di lapangan, melakukan refleksi, menyusun rencana perbaikan dan seterusnya. Menyusun laporan meliputi aspek-aspek kegiatan, penyiapan format analisis data, melakukan analisis data, penyusunan draf laporan, pembahasan laporan, seminar, penggandaan dan penjiilidan, pengiriman/pendistribusian laporan. Jika diperlukan cantumkan biaya untuk desiminasi hasil-hasil penyuluhan.

II. SOLUSI YANG DITAWARKAN

Upaya mengatasi permasalahan yang dikemukakan, maka alternatif pemecahan yang di tempuh sebagai berikut:

- a. Mengadakan observasi awal atau orientasi lapangan mengenai masalah-masalah yang di alami oleh guru- guru SDN 55 Dateng-dateng
- b. Memberikan petunjuk dan bimbingan mengenai persiapan pelatihan.
- c. Mengadakan pelatihan Pendekatan kooperatif Tipe role playing.
- d. Memberikan kesempatan untuk mengaktualisasikan diri dengan mendiskusikan langkah-langkah Penyusunan RPP. Serta mempresentasikan hasil kerja kelompoknya

III. TARGET LUARAN

Luaran yang diharapkan adalah para guru-guru SDN 55 dateng-dateng kabupaten Majene setelah mengikuti penyuluhan ini diharapkan menindak lanjuti dengan melaksanakannya di kelasnya masing-masing sekaligus dengan meningkatkan profesionalisme dalam mengajar , serta

memperbaiki pembelajaran di kelas. Sebagai pengelola dan pelaksana program di kelas, guru merupakan orang yang paling banyak mengenal dan mengetahui persoalan-persoalan di kelasnya sebagai tempat dia mengajar. Sebagai seorang pengelola dan pelaksana program di kelas, guru bertanggung jawab mengelola mata pelajaran sesuai dengan bidang studinya. Karena itu bersamaan dengan kegiatan mengajar, guru juga melaksanakan perbaikan-perbaikan. Dengan kata lain, guru melakukan tindakan-tindakan guna melakukan perubahan-perubahan yang berkenaan dengan upaya menuju perbaikan pembelajaran. Upaya-upaya perbaikan pembelajaran dengan melakukan langkah-langkah secara bertahap sesuai dengan siklus yang telah ditentukan merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh guru sendiri.

IV. PEMBAHASAN

Pada akhir kegiatan pelatihan program kemitraan masyarakat guru-guru SDN 55 Deteng deteng, tim pelaksana kegiatan program kemitraan masyarakat melakukan pelatihan dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui pengetahuan awal peserta pelatihan untuk pencapaian kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan tim pada peserta dengan menanyakan pengetahuan awal tentang Pendekatan kooperatif Tipe role playing ternyata dari 10 peserta hanya 4 Orang yang pernah mempelajari tentang pendekatan itu, dan 6 orang yang belum memahami. Lebih lanjut tim menanyakan tentang penggunaan Pendekatan kooperatif Tipe role playing dalam menggunakan pada pembelajaran di kelas ternyata belum pernah menggunakannya, alasannya RPP yang kita gunakan sudah jadi sebelumnya tinggal kita menggunakannya.

Berdasarkan pengetahuan awal peserta pelatihan maka tim pengabdian terlebih dahulu memberikan penjelasan melalui power point

kepada peserta agar bisa memahami Pendekatan kooperatif Tipe role playing. Dari 10 peserta sesudah dijelaskan menyatakan kami sudah memahami tentang Pendekatan kooperatif Tipe role playing tinggal bagaimana pelaksanaannya di kelas.

Langkah selanjutnya tim program kemitraan masyarakat melanjutkan dengan memperlihatkan contoh RPP yang sudah jadi dan peserta disilahkan untuk menyusun RPP dengan membagi dua kelompok yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Berselang satu jam dua kelompok ini telah selesai menyusun RPP. Lebih lanjut kedua kelompok ini berunding untuk siapa yang lebih dulu untuk mensimulasikan hasil kerja kelompoknya. Dari hasil kesepakatan kelas tinggi yang lebih dulu mensimulasikan sesudah disimulasikan disilahkan kelompok kelas rendah untuk mengoreksi hasilnya menyatakang baik sekali, dan dilanjutkan oleh tim untuk memberikan masukan kalau kita persentasikan hasilnya 85% keberhasilannya dalam bersimulasi. Kemudian simulasi berikutnya dan kemudian tim kemitraan memberikan masukan kepada kelas rendah dan hasilnya kalau kita persentasikan hasilnya 80%.

Faktor pendukung dalam pelaksanaan kegiatan program Kemitraan Masyarakat guru-guru SDN 55 Deteng-deteng berikut. 1) Ibu kepala sekolah SDN 55 Deteng adalah sebagai Kab, Majene membantu dalam kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. 2) Peserta antusias dalam mengikuti pelaksanaan Program Kemitraan masyarakat.

Faktor penghambat tinggi dalam melaksanakan program kemitraan ini bebaiai berikut 1) Keterbatasan dana yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini. 2) Waktu yang tidak memadai dalam melaksanakan pengabdian ini

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelaksanaan berjalan dengan lancar berkat dukungan kepala Dines

Pendidikan Kab. Majene' serta dukungan kepala sekolah SDN Dateng-dateng serta para guru yang mengikuti program kemitraan masyarakat ini sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Hasil evaluasi pelaksanaan ini terlihat bahwa para guru dalam mengikutinya memiliki keterbukaan untuk menanyakan hal-hal yang tidak diketahui dalam mengikuti kegiatan program kemitraan masyarakat ini. Hasil ini ditunjukkan dengan hasil kegiatannya di kelas tinggi mencapai 85% sedangkan di kelas rendah mencapai 80% sangat baik serta perlunya tindak lanjut kegiatan pelatihan ini.

Kegiatan penyuluhan pada SDN 55 dateng dateng kabupaten majene , dianggap paling strategis sebab dapat mempermudah menyampaikan pemahaman PKn melalui pembelajaran kooperatif tipe role playing sebab sekolah dasar merupakan ujung tombak kegiatan pembelajaran di kelas. Para guru dituntut untuk menjadi guru profesional oleh sebab itu diharapkan dapat memahami permasalahan yang dialaminya di dalam kelas.

Pembelajaran pendekatan kooperatif tipe role playing di kelas dapat membantu para guru dalam pembelajaran yang sesuai dengan konteksnya dan realistik sehingga permasalahan yang dialami pada saat menyampaikan konsep kepada siswa mudah diselesaikan. Melalui pendekatan kooperatif tipe role playing guru-guru SDN 55 dateng dateng kabupaten majene dalam pembelajaran diharapkan memanfaatkan lingkungan sekitarnya untuk dijadikan media dalam menyampaikan konsep-konsep matematika karena penekanannya disesuaikan dengan konteksnya dan sesuai dengan situasi dimana dia berada, jadi dapat membantu menyelesaikan permasalahan itu. Dengan menggunakan alat bantu yang sesuai, melaksanakan pembelajaran dengan mudah berkat bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan rencana. Penyuluhan pada masyarakat guru-guru SDN 55 dateng dateng

kabupaten majene yang mengikuti PKM untuk meningkatkan penguasaan penyampaian bahan ajar kepada siswa melalui pembelajaran pendekatan kooperatif tipe role playing siswa dengan mudah memaknai pembelajaran PKn sebab pembelajarannya diupayakan disesuaikan dengan konteksnya dan disesuaikan keberadaan siswa itu sendiri.

Mudah-mudahan PKM yang diberikan pada guru-guru SDN 55 datang datang kabupaten majene sulawesi barat dapat bermanfaat serta dapat diberlakukan pembelajaran di kelas, untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran. Selain merupakan masukan kepada kepala sekolah, penilik/pengawas atau pihak lain yang terkait agar turut berpartisipasi dan memberikan masukan kepada guru melakukan penyuluhan materi pelayanan melalui pemanfaatan alat bantu berupa media di kelas untuk memantapkan pembelajaran di kelasnya masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanafiah & Suhana . 2009 . *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : Refika Aditama.
- Imron, Syaiful. 2009. *Role Playing*. http://gooogle/ipank_say.blogspot.com, diakses tanggal 23 September 2012.
- Makhrufi. 2009. *Role Playing : Suatu Alternatif Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan dalam Meningkatkan Keterampilan Murid*. <http://www.infodiknas.com>, (diakses tanggal 23 September 2012).
- Samira. 2008. *Peranan Pembelajaran PKn dalam Meningkatkan Moral Siswa di Sekolah Dasar*. Makassar : Universitas Negeri Makassar
- Sardiman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grasindo.
- Sinring, Abdullah, dkk. 2012. *Pedoman penulisan skripsi program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar: FIP UNM.
- Sisdiknas. 2006. *Himpunan Peraturan Perundang-Undangan UU NO. 20 Tahun 2003*. Jakarta: Fokusmedia.
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. Nana. 2000. *Cara Belajar Mueid Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sukardjo dan Ukim. 2009. *Landasan Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syamsu. 2000. *Role Playing*. <http://www.infodiknas.com>, diakses tanggal 23 September 2012.