

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum MTs Al Falah Kedopok Kota Probolinggo

A. Profile Sekolah

1. Nama Madrasah : MTs Al Falah
2. Alamat Lengkap Madrasah : Jalan Durian No.13 B
3. Kelurahan : Sumber Wetan
4. Kecamatan : Kedopok
5. Kota : Probolinggo
6. Provinsi : Jawa Timur
7. Status Sekolah : Swasta
8. Nama Yayasan : Yayasan Pondok Pesantren
Roudlotul Falah Aghaf
9. LSM : 121235740009
10. Kepemilikan : Yayasan
11. Status Tanah : Waqaf
12. Luas Tanah : 250 m²
13. Luas Bangunan : 600 m²
14. Status Bangunan : Pemilik Yayasan
15. Jumlah Ruang Kelas : 5 kelas

Tabel 4.1
Keadaan dan jumlah ruang kelas

| Kelas | Jumlah Ruang | Keadaan |
|------------|--------------|---------|
| Kelas VII | 2 | Baik |
| Kelas VIII | 1 | Baik |
| Kelas IX | 2 | Baik |

16. Waktu Belajar : Pagi
17. Jenis Ekstrakurikuler :
- a. Pramuka
 - b. Olahraga
 - c. TIK
18. Jumlah Siswa dalam 3 Tahun Terakhir :

Tabel 4.2
Jumlah siswa 3 tahun terakhir

| Kelas | Jumlah siswa | | | Keterangan |
|--------|--------------|-----------|-----------|------------|
| | 2019/2020 | 2020/2021 | 2021/2022 | |
| VII | 28 | 10 | 41 | |
| VIII | 39 | 33 | 12 | |
| IX | 29 | 41 | 37 | |
| Jumlah | 96 | 84 | 90 | |

B. Visi dan Misi MTs Al Falah

Visi :

Terwujudnya insan yang beriman dan bertaqwa (IMTAQ), terampil dan cerdas dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Misi :

- a. Meningkatkan wawasan keagamaan baik siswa maupun guru dan karyawan.

- b. Melatih keterampilan keagamaan dan melatih penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Melatih nilai-nilai kedisiplinan dalam sehari-hari.
- d. Melatih kecerdasan siswa dengan menanamkan kedisiplinan belajar.
- e. Meningkatkan keterampilan dan kesehatan jasmani maupun rohani.
- f. Mengadakan pembelajaran berbasis TIK.
- g. Membiasakan siswa untuk dekat dan baik dengan lingkungan sekolah dan masyarakat.

C. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tabel 4.3
Data pendidik dan tenaga kependidikan
MTs Al Falah Sumber Wetan Kota Probolinggo

| No | NAMA/NIP | Jabatan | Mata Pelajaran/ Tugas Tambahan | Alamat |
|----|-------------------------------|----------------|-----------------------------------|-------------|
| 1 | Holili, S.Sos, S.Pd | Kepala Sekolah | Kepala Sekolah | Probolinggo |
| 2 | Moh. Usman, S.Pd | GTY | Fiqih, Qur'dits | Probolinggo |
| 3 | Slamet Wahyudi, A.Ma | GTY | Prakarya | Probolinggo |
| 4 | Anas Subur, S.Pd.I | GTY | A. Akhlak, SKI | Probolinggo |
| 5 | Abd. Ghafur MA | GTY | Aswaja | Probolinggo |
| 6 | Maryono, S.Pd | GTY | IPS | Probolinggo |
| 7 | Abdul Mukasan, S.Pd | GTY | MTK | Probolinggo |
| 8 | Hadir, S.Pd | GTY | MTK | Probolinggo |
| 9 | Tofa Wahyudi, S.Pd | GTY | Penjas, PKN | Probolinggo |
| 10 | Lilik Nur'aini | GTY | B. Indonesia | Probolinggo |
| 11 | Ustadi, S.Kom | GTY | TIK | Probolinggo |
| 12 | Lis Farida, S.Pd | GTY | BK, B.jawa | Probolinggo |
| 13 | Mahbub Ali Zain | GTY | B. Arab | Probolinggo |
| 14 | Nur Afidah Oktafiani, S.Pd | GTY | IPA | Probolinggo |
| 15 | Muhammad Zainullah, S.Pd | GTY | B. Inggris | Probolinggo |
| 16 | Andi Wahyu Irwanto, A.Md | GTY | B. Inggris | Probolinggo |

| | | | | |
|----|----------------------|-----|------|-------------|
| 17 | Siti Rohma, Amd. Kom | PTY | - | Probolinggo |
| 18 | Solihin | PTY | - | Probolinggo |
| 19 | Siti Aisyah, S.Pd | GTY | PPKn | Probolinggo |
| 20 | Hosni Tamrin, S.Pd | GTY | - | Probolinggo |

4.2 Paparan Data Hasil Penelitian

Data yang disajikan dalam skripsi ini merupakan data yang diperoleh di lapangan baik dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi yang sesuai dengan judul penelitian yaitu Peran Guru PPKn dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* siswa kelas VIII di MTs Al Falah Sumber Wetan, Kota Probolinggo.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Al Falah Kecamatan Kedopok, Kelurahan Sumber Wetan, Kota Probolinggo dimulai dengan penyerahan surat izin penelitian kepada kepala sekolah pada tanggal 11 Maret 2022. Penelitian ini berlangsung pada tanggal berikutnya sampai pada tanggal 18 April 2022. Peneliti melakukan wawancara kepada beberapa informan yaitu kepala sekolah, guru PPKn dan siswa kelas VIII. Selain melakukan wawancara peneliti juga mengumpulkan berbagai dokumen-dokumen yang berhubungan dengan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* untuk penguat dari data observasi, wawancara serta dokumentasi. Berdasarkan hasil temuan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa di sekolah MTs Al Falah Sumber Wetan, Kota Probolinggo khususnya kelas VIII masih belum pernah melakukan metode *role playing* atau bermain peran pada mata pelajaran PPKn terutama materi Sumpah

Pemuda hanya menggunakan metode ceramah. Berikut ini data hasil dari penelitian yang dilakukan peneliti di lapangan selama proses penelitian.

1. Peran Guru PPKn Dalam Menciptakan Pembelajaran Efektif dan Menyenangkan Melalui Metode *Role Playing* Kelas VIII di MTs Al Falah Sumber Wetan Kota Probolinggo.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti bahwa guru sangat berperan andil dalam menciptakan pembelajaran agar menjadi efektif dan menyenangkan. Guru harus bisa membuat suasana kelas menyenangkan dan tidak membosankan dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa sehingga dapat mengerti dan memahami tentang metode pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Metode *role playing* terdapat beberapa indikator peningkatan yang akan dicapai yaitu: a) meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn, dengan adanya *role playing* minat belajar siswa yang semula bosan dengan penjelasan guru yang monoton akan menarik perhatian siswa karena siswa ikut andil secara aktif dalam pembelajaran yaitu memerankan tokoh dalam peristiwa Sumpah Pemuda; b) Peningkatan kemampuan berinteraksi siswa dalam proses pembelajaran, misalnya ketika siswa memerankan tokoh dalam suatu peristiwa, siswa berinteraksi dengan temannya sesuai naskah yang telah ada sehingga membentuk kerjasama agar pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tujuan; c) Peningkatan kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan lisan, misalnya dapat terlihat melalui keaktifan siswa mengemukakan pendapat

saat pembelajaran dan siswa menjawab pertanyaan guru tentang kesimpulan dari hasil yang telah diperankan.

Guru adalah seorang tenaga pendidikan yang bertugas menyampaikan ilmu kepada siswa serta mengajarkan, membimbing. Guru bertanggung jawab untuk menjadikan siswanya agar menjadi siswa yang berkualitas dengan menciptakan pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Seorang pendidik di dalam sebuah lembaga pendidikan di sekolah memiliki peran agar tercapainya tujuan yaitu mencerdaskan para siswanya. Terdapat beberapa peran penting guru dalam pendidikan antara lain sebagai motivator, pengelola kelas serta fasilitator. Untuk mengetahui peran guru peneliti mewawancarai kepala sekolah, guru PPKn serta siswa kelas VIII.

Menurut Ibu Aisyah selaku guru PPKn dimana beliau mengatakan sebagai seorang guru berperan sebagai motivator kita harus selalu memberikan motivasi belajar diawal dan di akhir pembelajaran agar siswa memiliki semangat dalam belajar. Cara guru memberikan semangat motivasi kepada siswanya dengan menggunakan metode pembelajaran yang sekiranya memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu juga guru harus menyediakan fasilitas yang diperlukan dalam suatu metode pembelajaran agar pembelajaran dapat menyenangkan, seperti bahan yang akan digunakan dalam metode *role playing* tentang Kongres Pemuda 1 dan 2. Guru sebagai pengelola kelas yaitu seorang guru harus sebisa mungkin menciptakan suasana yang efektif dan menyenangkan karena terkadang terdapat siswa yang malas ketika pembelajaran terutama

dalam mata pelajaran PPKn mencakup sejarah, guru harus mencoba berbagai macam metode pembelajaran tidak hanya menggunakan metode ceramah.

Hal ini sejalan dengan pendapat dari kepala sekolah Bapak Holili yaitu guru harus siap dalam mengajar, mengetahui keadaan dari siswa, menguasai materi agar siswa bisa paham terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru harus menyediakan fasilitas sebagai penunjang dalam pembelajaran, mempersiapkan RPP nya, metode dan media apa yang sekiranya cocok dengan mata pelajaran yang akan diajarkan sehingga siswa leluasa belajar dengan senang. Sebelum pelaksanaan bermain peran guru harus memberi semangat terlebih dahulu agar siswa percaya diri tidak merasa malu. Guru harus menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan dengan mencoba berbagai metode pembelajaran serta dapat mengelola kelas dengan baik. Sama halnya seperti metode bermain peran itu sangat baik bagi siswa agar siswa dapat memahami dan mengerti tentang Sumpa Pemuda.

Sedangkan menurut Putri siswa kelas VIII di MTs Al Falah mengenai peran guru dalam memberikan motivasi kepada siswa yaitu guru selalu memberikan motivasi semangat dengan baik ketika pembelajaran, terutama kepada siswa yang kurang semangat dalam belajar. Guru juga sudah menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan kepada beberapa informan, dapat disimpulkan bahwa hasil

wawancara antara guru, kepala sekolah dan siswa yaitu seorang guru harus selalu memberikan semangat belajar kepada siswanya karena peran guru dalam memotivasi siswanya sangat penting dengan menggunakan metode yang sesuai, seperti menggunakan metode *role playing* yang dapat membuat motivasi belajar meningkat. Peran guru sebagai fasilitator dengan menyediakan berbagai macam apa yang dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran dan pengelola kelas sangat penting demi terwujudnya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* pada siswa kelas VIII di MTs Al Falah akan berhasil jika guru melaksanakan beberapa hal berikut ini yaitu persiapan, pelaksanaan serta penilaian terhadap mata pelajaran PPKn pada materi Sumpah Pemuda.

a. Persiapan

Pada hari Selasa tanggal 12 Maret 2022, peneliti mulai melakukan observasi dan dokumentasi berupa foto kepada subjek penelitian. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa sebelum guru melaksanakan pembelajaran terlebih dahulu menyediakan RPP dan silabus, mempelajari materi yang akan diajarkan agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan menyenangkan kemudian guru membuat naskah Kongres Pemuda 1 dan 2 untuk dibagikan sebelum pelaksanaan kepada siswanya. Sebelum pelaksanaan guru juga melakukan latihan terlebih dahulu kepada siswa untuk melatih mental agar siswa tidak malu dan memiliki keberanian. Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan berbagai informan yang

diperoleh peneliti. Untuk mengetahui persiapan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *role playing* peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Aisyah selaku guru PPKn, dimana beliau mengatakan bahwa sebelum pelaksanaan pembelajaran bermain peran terlebih dahulu membuat RPP dan silabus, kemudian membuat naskah Kongres Pemuda 1 dan 2, menyiapkan nama tokoh yang akan dibuat waktu pelaksanaan nanti dan juga menunjuk siswa untuk memerankan tokoh apa yang akan diperankan. Naskah drama itu nantinya dibagikan terlebih dahulu kepada siswa agar siswa dapat memahami dan mempelajarinya. Setelah naskah dibagikan guru melakukan latihan Kongres Pemuda 1 dan 2 untuk melatih siswa agar percaya diri saat pelaksanaan nanti. Jadi waktu pelaksanaan nanti siswa sudah siap.

Sedangkan menurut Bapak Holili selaku kepala sekolah bahwa persiapan yang dilakukan guru PPKn sudah sesuai, terutama dalam hal membuat RPP, karena guru harus bisa mempelajari materinya terlebih dahulu, tidak bisa langsung mengajar sehingga guru harus paham betul dan memiliki wawasan yang luas. Sejauh ini guru sudah mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam metode *role playing*.

Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada Putri siswa kelas VIII mengenai persiapan yang dilakukan guru yaitu sebelum pelaksanaan bermain peran guru membagikan naskah Kongres Pemuda 1 dan 2 yang sudah dibuat oleh guru.

Dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan kepala sekolah, guru PPKn dan siswa kelas VIII, maka dapat disimpulkan bahwa persiapan guru pada mata pelajaran PPKn materi Sumpah Pemuda menggunakan metode *Role Playing* yaitu guru terlebih dahulu sudah membuat RPP dan silabus. Guru juga sudah menyiapkan apa saja yang diperlukan seperti membuat naskah dan nama tokoh dalam Kongres Pemuda 1 dan 2 yang akan dibagikan kepada siswanya agar siswa dapat mempelajari dan memahami jalan ceritanya. Selain itu guru menyiapkan nama tokoh yang akan dibuat untuk pelaksanaan kegiatan bermain peran nanti. Untuk melatih mental siswa agar dapat percaya diri guru melakukan latihan Kongres Pemuda 1 dan 2.

Berikut ini hasil dokumentasi dalam mempersiapkan kegiatan *role playing* yang dilakukan guru.



Gambar 4.1 Persiapan guru membagikan naskah Kongres Pemuda 1 dan 2 pada mata pelajaran PPKn (DGR, 15 maret 2022, 08.30)



Gambar 4.2 Persiapan sebelum pelaksanaan yaitu guru melakukan latihan terlebih dahulu sesuai naskah Kongres Pemuda 1 dan 2 kepada siswa.
(DS,15maret2022,09.00)

b. Pelaksanaan

Setelah guru mempersiapkan apa yang dibutuhkan, selanjutnya guru menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing*. Berdasarkan hasil observasi peneliti guru sudah melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan pada mata pelajaran PPKn materi Sumpah Pemuda sebagai berikut :

Tabel 4.4
Pedoman observasi guru PPKn

| No | Aspek yang diobservasi | Ya | Tidak |
|----|--|----|-------|
| 1 | Memberi salam | ✓ | |
| 2 | Berdoa sebelum belajar | ✓ | |
| 3 | Memberi motivasi kepada siswa | ✓ | |
| 4 | Menyampaikan materi sesuai RPP | ✓ | |
| 5 | Meningkatkan interaksi antar siswa dalam bermain peran | ✓ | |
| 6 | Meningkatkan kemampuan gagasan lisan dalam menyimpulkan hasil dari bermain peran | ✓ | |
| 7 | Mengevaluasi hasil dari kegiatan bermain peran | ✓ | |

Berdasarkan tabel diatas, guru sudah baik dalam menggunakan metode *role playing* dan indikator dalam *role playing* sudah diterapkan oleh guru PPKn sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Tabel 4.5
Pedoman observasi siswa

| No | Aspek yang diobservasi | Nama siswa | Keterangan | |
|----|--|------------|------------|-------|
| | | | Ya | Tidak |
| 1. | Berdoa sebelum belajar | Bayu | ✓ | |
| | | Linda | ✓ | |
| | | Cinta | ✓ | |
| | | Anisa | ✓ | |
| | | Elfa | ✓ | |
| | | Fatahillah | ✓ | |
| | | Putri | ✓ | |
| | | Wulandari | ✓ | |
| | | Nadia | ✓ | |
| | | Abdillah | ✓ | |
| | | Andrian | ✓ | |
| | | Rohaniah | ✓ | |
| 2 | Meningkatkan perhatian dan siswa bisa mendengarkan penjelasan guru mengenai metode bermain peran | Bayu | ✓ | |
| | | Linda | | ✓ |
| | | Cinta | ✓ | |
| | | Anisa | ✓ | |
| | | Elfa | ✓ | |
| | | Fatahillah | ✓ | |
| | | Putri | ✓ | |
| | | Wulandari | ✓ | |
| | | Nadia | ✓ | |
| | | Abdillah | | ✓ |
| | | Andrian | | ✓ |
| | | Rohaniah | ✓ | |
| 3 | Meningkatkan interaksi antar siswa dalam bermain peran | Bayu | ✓ | |
| | | Linda | ✓ | |
| | | Cinta | ✓ | |

| | | | | |
|---|---|------------|---|---|
| | | Anisa | | ✓ |
| | | Elfa | ✓ | |
| | | Fatahillah | ✓ | |
| | | Putri | ✓ | |
| | | Wulandari | | ✓ |
| | | Nadia | ✓ | |
| | | Abdillah | ✓ | |
| | | Andrian | ✓ | |
| | | Rohaniah | ✓ | |
| 4 | Meningkatkan kemampuan dalam mengungkapkan gagasan lisan dan siswa bisa menyimpulkan hasil dari bermain peran | Bayu | ✓ | |
| | | Linda | ✓ | |
| | | Cinta | ✓ | |
| | | Anisa | | ✓ |
| | | Elfa | ✓ | |
| | | Fatahillah | ✓ | |
| | | Putri | ✓ | |
| | | Wulandari | | ✓ |
| | | Nadia | ✓ | |
| | | Abdillah | ✓ | |
| | | Andrian | | ✓ |
| | | Rohaniah | ✓ | |

Berdasarkan tabel observasi diatas, berdoa sebelum belajar sudah dilakukan oleh semua siswa, meningkatkan perhatian dan siswa bisa mendengarkan penjelasan guru mengenai metode bermain peran terdapat 3 siswa yang belum melaksanakan yaitu Linda, Abdillah dan Andrian. Meningkatkan interaksi antar siswa dalam bermain peran sudah dilakukan oleh 10 siswa, terdapat 2 siswa yang belum melakukan yaitu Anisa dan Wulandari. Meningkatkan kemampuan dalam mengungkapkan gagasan lisan dan siswa bisa menyimpulkan hasil dari bermain peran sudah

dilakukan oleh 9 orang siswa, sisanya belum mampu melakukan yaitu Anisa, Wulandari dan Andrian.

Dapat disimpulkan dari tabel diatas yaitu guru sudah melakukan pembelajaran secara efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* dengan baik. Hal itu dapat terlihat dari cara guru mengelola kelas dengan baik, membuat siswa bisa berinteraksi dengan temannya, siswa berani mengungkapkan gagasan lisan meskipun ada sebagian siswa yang belum sepenuhnya mampu melaksanakan. Bermain peran dapat membuat pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan berbagai informan yang diperoleh peneliti. Untuk mengetahui pelaksanaan menggunakan metode *role playing* peneliti melakukan wawancara dengan guru PPKn yang menyatakan setelah berbagai persiapan yang telah dilakukan, saat pelaksanaan guru membentuk meja menjadi bundar karena cerita yang akan diperankan yaitu Kongres Pemuda 1 dan 2. Dimana masing-masing siswa duduk sesuai dengan nama tokoh yang akan diperankan oleh siswa. Sebelum dimulai, guru memberikan semangat kepada siswa agar siswa dapat memerankan karakter sesuai dengan tokoh. Kemudian setelah pelaksanaan selesai, guru menyampaikan evaluasi kepada siswa tentang apa yang telah diperankan oleh siswa dan melihat seberapa besar pemahaman siswa dengan menunjuk satu persatu maju kedepan kelas untuk menyimpulkan hasil dari bermain peran.

Selain itu, peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah bahwa pelaksanaan ketika bermain peran sudah baik, mulai dari penataan

meja membentuk bundar serta mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa bisa melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran. Sedangkan menurut Putri siswa kelas VIII, guru membentuk meja menjadi bundar lalu siswa duduk sesuai nama tokoh yang sudah ada dalam meja.

Peneliti juga melakukan wawancara mengenai metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan interaksi dan mengungkapkan gagasan lisan. Menurut guru PPKn metode *role playing* sangat cocok karena dapat membuat siswa berinteraksi dengan temannya. Dalam bermain peran, masing-masing dari siswa mendapatkan dialog tentang Kongres Pemuda 1 dan 2. Diantara siswa yang satu dengan lainnya harus adanya interaksi sesuai dengan naskah dan juga dapat meningkatkan kecakapan dalam menarik kesimpulan. Menurut kepala sekolah metode bermain peran ini bisa meningkatkan kemampuan berinteraksi karena adanya dialog, siswa juga tidak merasa malu bisa percaya diri dalam mengungkapkan gagasan pendapatnya. Sedangkan menurut siswa kelas VIII metode *role playing* dapat berinteraksi dengan teman sesuai dengan naskah yang telah di buat oleh guru dan siswa tampil di depan kelas untuk menyimpulkan hasilnya.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dari ketiga sumber informan, dapat disimpulkan metode *role playing* dapat membuat siswa bisa berinteraksi sesuai naskah dialog Kongres Pemuda 1 dan 2, siswa juga memiliki sikap percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya serta menyimpulkan hasil bermain peran.



Gambar 4.3 Gambar Pelaksanaan kegiatan bermain peran pada materi Kongres Pemuda 1 dan 2 (DS,22maret2022,08.30)

c. Penilaian

Dalam melakukan penilaian peneliti melakukan wawancara dengan guru PPKn mengenai hasil penilaian metode *role playing* bahwa guru melihat dan menilai ketika siswa memerankan tokoh Kongres Pemuda 1 dan 2 pada awal sampai akhir, mulai dari sikap dan cara siswa menyimpulkan dari hasil bermain peran. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan kepala sekolah bahwa guru sudah menilai sesuai dengan pedoman dalam RPP yang telah dibuat guru, ketika menggunakan metode apapun pasti guru sudah mengetahui apa yang akan dinilai untuk siswanya. Maka dari itu pentingnya membuat RPP, karena disana sudah tersedia kolom untuk penilaian dari hasil metode pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas VIII yaitu guru melakukan penilaian dengan memperhatikan siswa saat pelaksanaan bermain peran.



Gambar 4.4 Gambar siswa menyimpulkan hasil dari bermain peran Kongres Pemuda 1 dan 2 (DS,22maret2022,09.00)

Berdasarkan observasi, wawancara dan dokumentasi pendapat dari guru PPKn, kepala sekolah dan siswa dapat disimpulkan bahwa guru melakukan penilaian dari apa yang dilakukan siswa selama memerankan tokoh dalam Kongres Pemuda 1 dan 2 mulai dari bagaimana cara siswa memperagakan sampai menarik kesimpulan berdasarkan pendapat dari masing-masing siswa.

2. Kendala Guru PPKn Dalam Menciptakan Pembelajaran Efektif dan Menyenangkan Melalui Metode *Role Playing* Siswa Kelas VIII di MTs Al Falah Sumber Wetan Kota Probolinggo.

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai kendala guru PPKn dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing*. Data yang peneliti peroleh melalui hasil dari observasi, wawancara

dan dokumentasi berupa foto. Berikut ini hasil wawancara mengenai kendala guru sebagai motivator, pengelola kelas serta fasilitator. Menurut guru PPKn kendalanya yaitu terkadang siswa tidak semangat dalam pembelajaran, bahkan ada yang keluar kelas ketika pembelajaran berlangsung dan siswa malas mengerjakan tugas hal ini karena kurangnya minat siswa dalam belajar.

Sedangkan menurut kepala sekolah kendalanya yaitu mengenai buku, siswa terkadang lupa membawa buku padahal jadwalnya sudah tersedia. Hal ini terjadi karena sebagian besar pekerjaan orang tua siswa di sekolah ini adalah buruh tani, setelah subuh berangkat terkadang lupa membuat sarapan untuk anaknya dan kurangnya perhatian orangtua kepada anaknya sehingga ketika siswa berada di sekolah tidak semangat dalam belajar. Kendala dalam menarik perhatian siswa yaitu karena guru menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa mengantuk sehingga membuat pembelajaran tidak menyenangkan. Selain itu menurut Putri siswa kelas VIII di MTs Al Falah kendalanya ada sebagian siswa tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi pembelajaran dan berbicara sendiri dengan temannya.

Berdasarkan observasi, wawancara dapat disimpulkan bahwa kendala guru dalam memotivasi, pengelola kelas serta fasilitator yaitu karena guru yang menggunakan metode ceramah sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar yang ada pada siswa serta kurangnya perhatian orangtua kepada anaknya karena sebagian besar pekerjaan orangtua siswa yang ada di MTs Al Falah adalah buruh tani yang berangkat pagi lalu lupa membuat

sarapan untuk anaknya. Dampak dari hal tersebut ketika siswa dikelas kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

a. Persiapan

Terdapat kendala mengenai persiapan yang dilakukan guru dalam melakukan pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Untuk mengetahui kendala persiapan yang dilakukan oleh guru, peneliti melakukan wawancara dengan guru PPKn bahwa persiapan yang dilakukan guru dengan menjelaskan secara rinci kepada siswa agar siswa dapat memahami dan mengetahui bagaimana jalannya Kongres Pemuda 1 dan 2. Cara guru yaitu menjelaskan naskah dialog terlebih dahulu kepada siswa karena ada sebagian siswa yang masih belum lancar membaca sehingga guru harus memberikan penjelasan lebih kepada siswa tersebut. Selain itu, menurut kepala sekolah menyatakan bahwa kendala guru dalam mempersiapkan metode *role playing* ini yaitu karena setiap siswa tingkat pemahamannya dalam menerima materi berbeda, sebelum pelaksanaannya masih diperlukan latihan terlebih dahulu agar siswa dapat memahami dan mengerti secara maksimal sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Sedangkan menurut Putri siswa kelas VIII kendala guru dalam mempersiapkan metode *role playing* yaitu kurangnya pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap metode *role playing* itu sendiri sehingga guru memberikan pemahaman terkait *role playing* kepada siswa.

Berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi disimpulkan bahwa kendala guru dalam mempersiapkan pembelajaran efektif dan

menyenangkan melalui metode *role playing* yaitu perlunya waktu yang banyak untuk menjelaskan secara menyeluruh kepada siswa karena ada sebagian siswa yang kurang mengerti dan memahami, selain itu perlunya latihan terlebih dahulu untuk meningkatkan pemahaman mendalam dari siswa.

b. Pelaksanaan

Hasil observasi peneliti mengenai kendala guru dalam melaksanakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* pada materi Sumpah Pemuda menunjukkan bahwa kendala guru dalam pelaksanaan metode *role playing* yaitu ada sebagian siswa yang belum mampu mendalami apa yang diperankan. Hal ini juga di dukung oleh hasil wawancara dengan guru PPKn mengenai kendala dalam pelaksanaan dalam pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* yaitu ada sebagian siswa yang kurang percaya diri, merasa malu dalam memerankan tokoh dalam Sumpah Pemuda ketika berinteraksi dengan temannya pada saat pelaksanaan bermain peran. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan kepala sekolah yaitu kendala guru pada saat pelaksanaan yaitu terdapat siswa yang masih belum mampu memerankan karakter dalam Kongres Pemuda 1 dan 2 karena mental siswa yang kurang sehingga suara ketika memerankan tokoh rendah.

Berdasarkan observasi wawancara serta dokumentasi dapat disimpulkan bahwa kendala guru dalam pelaksanaan yaitu terdapat siswa yang tidak bisa memerankan perannya secara maksimal karena kurangnya

rasa percaya diri yang ada pada siswa, sebagian siswa yang belum bisa berinteraksi dengan temannya dan menyimpulkan hasil dari kegiatan bermain peran.

c. Penilaian

Hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti mengenai kendala guru PPKn dalam melakukan penilaian menggunakan metode *role playing* bahwa terdapat siswa yang belum mampu menyampaikan gagasan pendapat kesimpulan dari hasil yang diperankan. Hal ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru PPKn mengenai kendala penilaian dalam pembelajaran bahwa kendala dalam menilai siswa pada pembelajaran yang menggunakan metode *role playing* yaitu terdapat siswa yang masih belum mampu menyimpulkan hasil dari apa yang telah diperankan. Hal itu terjadi karena ada siswa yang kurang lancar membaca. Sedangkan menurut kepala sekolah kendala guru yaitu terdapat siswa yang masih belum bisa memahami apa yang disampaikan guru, tidak membawa buku pelajaran sesuai jadwal.

Berdasarkan observasi, wawancara serta dokumentasi dapat disimpulkan bahwa kendala guru dalam memberi penilaian kepada siswa yaitu kurangnya pemahaman pada sebagian siswa karena belum mampu menyimpulkan hasil dari apa yang telah diperankan oleh siswa karena terdapat siswa yang kurang lancar membaca serta tidak membawa buku pelajaran.

3. Solusi Guru PPKn Dalam Menciptakan Pembelajaran Efektif dan Menyenangkan Melalui Metode *Role Playing* Siswa Kelas VIII di MTs Al Falah Sumber Wetan Kota Probolinggo.

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai upaya yang dilakukan guru PPKn untuk mengatasi kendala dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* terhadap siswa kelas VIII di MTs Al Falah. Peneliti memperoleh data yaitu hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Seorang guru berperan sebagai motivator yaitu harus memberi semangat belajar kepada siswanya karena dapat membuat minat belajar meningkat. Peran guru sebagai fasilitator dengan menyediakan berbagai macam apa yang dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran dan pengelola kelas sangat penting demi terwujudnya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

a. Persiapan

Upaya guru PPKn dalam mengatasi kendala dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan pada mata pelajaran PPKn materi Sumpah Pemuda dalam memotivasi dan menarik perhatian siswa agar semangat mengikuti pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru PPKn bahwa guru harus memberikan motivasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran agar siswa merasa diberi kasih sayang terhadap gurunya, sehingga siswa dapat semangat dalam pembelajaran. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan kepala sekolah yaitu untuk mengatasi kendala dalam memotivasi dan menarik perhatian siswa yang tidak fokus pada saat guru menyampaikan siswa diberi

motivasi dan dipanggil satu persatu ke ruang BK bukan ketika berada di kelas agar siswa tidak malu serta menanyakan kenapa tidak semangat dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru PPKn dengan kepala sekolah dapat disimpulkan solusi yang dilakukan guru PPKn dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* adalah tetap selalu memberikan motivasi kepada siswa agar siswa memiliki kemauan dalam belajar. Ketika sudah dinasehati berulang kali tidak mau mendengarkan barulah siswa tersebut dipanggil ke ruang BK untuk menanyakan permasalahan dari siswa tentang penyebab siswa tidak fokus saat pembelajaran dan mencari solusi dari permasalahan tersebut.

b. Pelaksanaan

Solusi dalam mengatasi kendala guru dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing*. Untuk mengetahui solusi mengenai pelaksanaan peneliti melakukan wawancara kepada guru PPKn yaitu memberi semangat kepada siswa agar siswa tidak merasa malu sehingga dapat menjalankan perannya dalam Kongres Pemuda 1 dan 2. Memberi masukan terlebih dahulu serta perlunya latihan agar antar teman saling berinteraksi sehingga metode *role playing* ini bisa berjalan dengan lancar. Hal ini didukung pendapat dari kepala sekolah. Menurut beliau guru harus melatih mental siswa agar pelaksanaan bermain peran dapat terlaksana dengan baik, dengan cara memberi semangat agar

siswa bisa berani dan tidak malu ketika memerankannya karena setiap siswa tingkat pemahamannya berbeda, sudah menjadi tugas guru untuk mencari solusi agar terciptanya pembelajaran yang efektif. Sedangkan menurut siswa kelas VIII untuk mengatasi kendala dalam pelaksanaan yaitu guru terus memberi semangat kepada teman-teman ketika belum mampu memerankan tokoh dalam Sumpah Pemuda dan adanya latihan untuk meningkatkan kemampuan interaksi yaitu guru melakukan latihan terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi dapat disimpulkan bahwa solusi guru dalam mengatasi kendala ketika pelaksanaan bermain peran yaitu dengan melatih mental siswa agar siswa berani dalam berinteraksi, menyimpulkan hasil kegiatan serta mampu berperan sesuai dalam Kongres Pemuda 1 dan 2.

c. Penilaian

Upaya yang dilakukan guru PPKn untuk mengatasi kendala guru dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing*. Peneliti melakukan wawancara kepada guru PPKn bahwa dalam mengatasi kendala mengenai penilaian, guru harus lebih melatih mental siswa agar berani dalam menyampaikan pendapatnya. Ketika nilai siswa dibawah KKM harus adanya remedial. Sedangkan menurut kepala sekolah ketika guru mengalami kendala kesulitan dalam melakukan penilaian terhadap siswa, kepala sekolah mengadakan rapat dimana dengan adanya rapat tersebut, guru bisa berdiskusi dengan antar guru untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam melakukan penilaian kepada

siswa. Hal ini didukung oleh wawancara dengan Putri siswa kelas VIII yaitu ketika ada siswa yang nilainya dibawah KKM guru mengadakan ulangan kembali.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru PPKn, kepala sekolah serta siswa dapat disimpulkan solusi yang dilakukan guru PPKn mengenai penilaian melalui metode *role playing* yaitu guru melatih mental siswa agar dapat mengungkapkan gagasan dalam berpendapat, melakukan remedial untuk nilai siswa yang kurang atau dibawah KKM dan upaya dilakukan kepala sekolah yaitu mengadakan rapat antar semua guru untuk menyelesaikan persoalan yang ada dalam melakukan penilaian terhadap siswa.

4.1 Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam mewujudkan suatu keberhasilan pembelajaran menggunakan metode *role playing* di sekolah mulai dari persiapan hingga pelaksanaan di sekolah tentunya memerlukan seorang tenaga pendidik yaitu guru untuk tercapainya suatu tujuan pendidikan. Sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Uno (2012:15) bahwasanya guru merupakan seorang yang memiliki tanggung jawab untuk mengajar, mendidik, membimbing serta mengelola kelas agar tercapainya tujuan akhir dari proses pendidikan. Dari perolehan hasil penelitian yang dilaksanakan di MTs Al Falah Sumber Wetan, Kota Probolinggo bahwasanya guru sudah membimbing siswa agar percaya diri, tidak merasa malu dalam memerankan tokoh dalam Kongres Pemuda 1 dan

2. Pada bagian ini akan dibahas mengenai pembahasan dari hasil penelitian.

Berikut ini hasilnya :

1. Peran Guru PPKn Dalam Menciptakan Pembelajaran Efektif dan Menyenangkan Melalui Metode *Role Playing* kelas VIII di MTs Al Falah Sumber Wetan Kota Probolinggo.

Pada bagian ini akan dibahas mengenai persiapan guru PPKn dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* pada siswa kelas VIII materi Sumpah Pemuda.

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan guru yaitu guru membuat RPP dan silabus serta metode yang akan digunakan dalam pembelajaran, menyiapkan naskah yang akan diperankan yang kemudian dibagikan kepada siswa. Selain itu guru juga harus mempelajari materi sebelum mengajar agar guru memiliki wawasan yang luas. Terdapat penelitian yang sama dengan penelitian terdahulu dimana hasil penelitian mengenai persiapan menurut Mustofa bahwa sebelum pelaksanaan dalam menggunakan metode *role playing* yaitu terlebih dahulu guru mempersiapkan naskah, merumuskan tujuan yang akan dicapai, dan memilih peran tokoh yang akan diperankan oleh siswa.

Guru sudah melakukan persiapan dengan baik sebelum pelaksanaan bermain peran, mulai dari membuat RPP serta naskah Kongres Pemuda 1 dan 2. Selain itu guru memberi semangat motivasi belajar kepada siswa agar siswa bisa berani dan percaya diri ketika pelaksanaan berlangsung.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan metode *role playing* pada materi Sumpah Pemuda kelas VIII di MTs Al Falah. Guru harus mengelola kelas dengan baik, melatih mental siswa agar dapat berinteraksi dengan baik ketika bermain peran dan membuat siswa berani mengemukakan pendapat. Pada saat pelaksanaan bermain peran siswa sudah melakukan dengan baik, memerankan tokoh sesuai naskah, masing-masing antar siswa saling berinteraksi, meskipun ada sebagian siswa yang kurang percaya diri. Hal ini sesuai dengan indikator *role playing* mengenai sikap yang akan dicapai yaitu a) meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn, dengan adanya *role playing* minat belajar siswa yang semula bosan dengan penjelasan guru yang monoton akan menarik perhatian siswa karena siswa ikut andil secara aktif dalam pembelajaran yaitu memerankan tokoh dalam peristiwa Sumpah Pemuda; b) Peningkatan kemampuan berinteraksi siswa dalam proses pembelajaran, misalnya ketika siswa memerankan tokoh dalam suatu peristiwa, siswa berinteraksi dengan temannya sesuai naskah yang telah ada sehingga membentuk kerjasama agar pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tujuan ; c) Peningkatan kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan lisan, misalnya dapat terlihat melalui keaktifan siswa mengemukakan pendapat saat pembelajaran dan siswa menjawab pertanyaan guru tentang kesimpulan dari hasil yang telah diperankan.

c. Penilaian

Berdasarkan dari hasil penelitian dapat terlihat penilaian guru dalam pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* siswa kelas VIII di MTs Al Falah yaitu guru PPKn sudah melakukan penilaian terhadap siswa yaitu bagaimana siswa memperagakan naskah Kongres Pemuda 1 dan 2, guru menilai dari awal sampai akhir sesuai pedoman yang ada dalam RPP. Ketika penilaian dari guru ada sebagian siswa yang nilainya dibawah KKM guru melakukan remedial. Sesuai penelitian (Sasomo, 2015) menyatakan pada waktu pelaksanaan guru akan lebih mudah melakukan penilaian kepada siswa karena masing-masing individu menunjukkan kemampuan masing-masing dalam memerankan tokoh dalam Kongres Pemuda 1 dan 2.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Jehaut, dkk (2020) dengan judul "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn pada Materi Sumpah Pemuda melalui Metode *Role Playing* kelas VIII semester Genap di SMP Era Pembangunan Umat Ciracas Jakarta Timur". Dalam penelitiannya menyatakan bahwa menggunakan metode *role playing* siswa dapat memahami dan memiliki pemikiran yang tinggi, menghilangkan rasa malu siswa dalam bertanya terutama dalam pembelajaran PPKn serta keterlibatan siswa yang aktif, kreatif, secara langsung dalam pembelajaran sehingga meningkatnya motivasi dalam belajar.

Sedangkan dalam penelitian saya Peran Guru PPKn dalam Menciptakan Pembelajaran Efektif dan Menyenangkan melalui Metode

Role Playing di MTs Al Falah Sumber Wetan dimulai dengan persiapan, pelaksanaan, serta penilaian. Dalam menciptakan pembelajaran tersebut guru berperan penting dalam menciptakan pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan yaitu dengan cara mengelola kelas dengan baik sehingga siswa tidak merasa bosan, melatih mental siswa agar dapat berinteraksi secara aktif ketika bermain peran dan membuat siswa berani mengemukakan pendapat dari hasil kegiatan tersebut.

Dari kedua penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan guru berperan andil untuk terciptanya pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan dalam berinteraksi, mengungkapkan gagasan lisan, meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam memerankan tokoh dalam Kongres Pemuda serta menyimpulkan hasil dari kegiatan pembelajaran. Selain itu siswa dapat memahami materi dengan bermain peran mengenai kongres Pemuda 1 dan 2 karena secara langsung melakukan drama daripada mendengarkan materi ceramah oleh guru.

2. Kendala Guru PPKn Dalam Menciptakan Pembelajaran Efektif dan Menyenangkan Melalui Metode *Role Playing* Kelas VIII di MTs Al Falah Sumber Wetan Kota Probolinggo.

Pada bagian ini akan dibahas mengenai kendala guru PPKn dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* kelas VIII di MTs Al Falah pada materi Sumpah Pemuda. Terdapat kendala yaitu kurangnya semangat motivasi siswa dalam belajar serta

kurangnya perhatian dari orang tua siswa karena sebagian besar mata pencahariannya sebagai buruh tani yang pergi pagi sehingga lupa membuat sarapan untuk anaknya dan hal itu berdampak kepada siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa terkadang tidak fokus terhadap pelajaran.

a. Persiapan

Kendala guru dalam mempersiapkan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* kelas VIII di MTs Al Falah yaitu pemahaman siswa yang kurang mengenai pembelajaran bermain peran dan ada sebagian siswa yang belum lancar membaca sehingga perlunya latihan yang memerlukan waktu yang lama.

b. Pelaksanaan

Kendala guru dalam pelaksanaan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* kelas VIII di MTs Al Falah yaitu kurang percaya diri siswa, karena tingkat pemahaman siswa dalam memahami materi masing-masing siswa berbeda. Dalam memerankan tokoh yang ada pada naskah sumpah pemuda ketika siswa memperagakan perannya masih kurang fokus dan malu, masih perlu motivasi dari guru agar siswa dapat semangat dan percaya diri.

c. Penilaian

Kendala guru dalam melakukan penilaian terhadap pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* kelas VIII di MTs Al Falah yaitu terdapat sebagian siswa yang masih belum aktif dalam

pembelajaran, belum mampu menyimpulkan hasil dari kegiatan bermain peran. Hasilnya nilai siswa masih dibawah KKM.

Berdasarkan penelitian Sigit Prasajo, dkk dengan judul “Penggunaan metode *role playing* dalam peningkatan pembelajaran IPS siswa kelas V SDN 1 Mrentul tentang tokoh pejuang kemerdekaan”. Penelitian ini membahas juga mengenai kendala dalam menggunakan metode *role playing* yaitu guru membutuhkan waktu yang lama dan siswa sering merasakan kesulitan dalam memainkan peran.

Sedangkan di dalam penelitian saya kendala guru dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* siswa kelas VIII di MTs Al Falah baik dalam persiapan, pelaksanaan serta penilaian adalah pemahaman sebagian siswa dalam memerankan tokoh yang mengalami kesulitan karena siswa tersebut kurang lancar membaca, kurangnya rasa percaya diri dalam diri siswa, sehingga guru memerlukan waktu yang lama serta sebagian besar mata pencaharian orangtua siswa adalah buruh tani yang selalu berangkat pagi, sehingga menyebabkan kurangnya perhatian dari siswa.

Dari kedua penelitian dapat disimpulkan bahwa kendala dalam menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* yaitu guru yang masih menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa menjadi bosan serta kurangnya rasa percaya diri pada siswa serta faktor lingkungan dalam keluarga yang sebagian besar orang

tua siswa bekerja sebagai buruh tani yang berangkat pagi sehingga siswa kurang perhatian dari orang tua.

3. Solusi Guru PPKn Dalam Menciptakan Pembelajaran Efektif dan Menyenangkan Melalui Metode *Role Playing* Kelas VIII di MTs Al Falah Sumber Wetan Kota Probolinggo.

Solusi guru dalam mengatasi kendala yaitu terus memberi semangat kepada siswa ketika siswa tidak mendengar penjelasan materi yang disampaikan oleh guru dan siswa ada masalah, solusi yang dilakukan guru yaitu menghampiri ke meja siswa dan menanyakan permasalahan. Sehingga siswa memiliki keakraban dengan guru dan guru dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa. Karena kurangnya perhatian dari siswa solusinya yaitu kepala sekolah mengadakan sosialisasi kepada wali murid dan menyampaikan permasalahan yang dihadapi siswa, dengan begitu orang tua bisa memperhatikan perkembangan sikap dan pendidikan anaknya.

a. Persiapan

Pada bagian ini akan dibahas mengenai kaitan dari hasil penelitian dengan fokus penelitian mengenai upaya guru PPKn untuk mengatasi kendala pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* kelas VIII di MTs Al Falah Sumber Wetan, Kota Probolinggo yaitu karena siswa pemahamannya berbeda tidak sama dalam memahami materi, guru terlebih dahulu menjelaskan cerita mengenai Kongres Pemuda 1 dan 2, setelah itu guru juga menjelaskan tokoh dalam Sumpah Pemuda. Untuk mengatasi kendala, guru memberi semangat terlebih

dahulu sebelum melaksanakan kegiatan agar siswa percaya diri dalam memerankan tokoh dalam Sumpah Pemuda karena ada sebagian siswa yang kurang lancar membaca maka guru menjelaskan berulang kali agar siswa dapat memahami dan diadakan latihan terlebih dahulu sebelum pelaksanaan bermain peran dilakukan.

b. Pelaksanaan

Upaya guru PPKn mengatasi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* kelas VIII di MTs Al Falah Sumber Weta, Kota Probolinggo yaitu pentingnya melatih mental siswa agar siswa tidak merasa malu ketika tampil didepan temannya dan antar teman saling berinteraksi sesuai naskah Kongres Pemuda 1 dan 2, meningkatkan metode pembelajaran agar siswa dapat nyaman, tidak merasa bosan ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Karena dengan adanya kenyamanan suasana dan dukungan semangat dari guru, siswa bisa semangat dalam belajar, lebih merasa senang dan percaya diri.

c. Penilaian

Upaya guru PPKn mengatasi kendala dalam melakukan penilaian terhadap pembelajaran efektif dan menyenangkan melalui metode *role playing* kelas VIII di MTs Al Falah Sumber Weta, Kota Probolinggo yaitu dengan selalu memberi perhatian kepada siswa agar dalam diri siswa memiliki sikap yang sesuai dengan penilaian yang telah ada dalam RPP. Ketika ada yang nilainya dibawah KKM, guru mengatasi dengan

melakukan remedial kepada siswa tersebut serta kepala sekolah mengadakan pertemuan rapat antar semua guru untuk mengatasi segala persoalan yang ada pada guru yang mengalami masalah dalam memberikan penilaian terhadap siswa sehingga permasalahan penilaian dapat teratasi dengan baik.