

## **Peran Aktif Mahasiswa Kkn Dalam Menyajikan Materi Pembelajaran Dengan Menggunakan Metode Role Playing Untuk Menciptakan Kondisi Belajar Mengajar Yang Kondusif di Kelas 5 SDN Nagrak**

**Nela Nurul Fauziah<sup>1</sup>, Salsabila Hurun In<sup>2</sup>, Arif At Tarmidzi Assadulloh<sup>3</sup>, Jumadi, ST., MCs.<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [nelannurulf@gmail.com](mailto:nelannurulf@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [saabilahurun@gmail.com](mailto:saabilahurun@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [attardzimi23@gmail.com](mailto:attardzimi23@gmail.com)

<sup>4</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati. e-mail: [jumadi@uinsgd.ac.id](mailto:jumadi@uinsgd.ac.id)

### **Abstrak**

*Laporan artikel ini mengkaji peran aktif mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) dalam penyampaian materi pembelajaran di SDN Nagrak dengan menggunakan metode role playing di kelas 5 SD. Metode role playing dipilih karena kemampuannya untuk dilakukan di luar ruangan serta dapat meningkatkan interaksi, kreativitas, dan motivasi siswa. Selain itu, metode pembelajaran ini dipilih karena keterbatasan lokasi belajar yang tersedia di SDN Nagrak maka dari itu diperlukan metode pembelajaran alternatif yang efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus yang melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, keaktifan, keterampilan komunikasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Meskipun terdapat tantangan dalam melibatkan siswa yang pemalu, dampak positif jangka pendek dan panjang dari penerapan metode ini sangat signifikan, menjadikannya alternatif yang baik untuk pembelajaran dalam situasi yang tidak konvensional.*

**Kata Kunci:** Nagrak, siswa, KKN, role playing

### **Abstract**

*This article examines the active role of university students participating in the Community Service Program (KKN) in delivering learning materials at SDN Nagrak using the role-playing method in the fifth-grade classroom. The role-playing method was chosen for its ability to be conducted outdoors, enhancing student interaction, creativity, and motivation. This research employs a qualitative approach with a case study involving observation, interviews, and documentation. The findings indicate that the role-playing method is effective in improving students' understanding of learning materials, as well as their activity levels, communication skills, creativity, and critical thinking abilities. Despite challenges in engaging shy students, the positive impacts of this method in both the short and long term are significant, making it a valuable alternative for learning in unconventional situations.*

**Keywords:** *Nagrak, Students, KKN, Role*

## A. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk pengabdian mahasiswa kepada masyarakat yang bertujuan untuk mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah ke dalam kehidupan nyata (Aliyyah, 2021). KKN juga merupakan ajang bagi mahasiswa untuk berlatih dalam menghadapi berbagai permasalahan sosial yang ada di masyarakat. Sesuai dengan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, KKN menjadi sarana penting untuk melatih mahasiswa dalam berinteraksi dan memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat.

Adapun Metode yang digunakan dalam KKN UIN SGD Bandung adalah Sisdamas, yaitu Sistem Pemberdayaan Masyarakat (Sisdamas), suatu metode pengabdian berbasis pada penelitian. Tujuan utama KKN Sisdamas adalah memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa melalui praktik langsung di masyarakat selama satu bulan. Mahasiswa dapat memahami kondisi sosial masyarakat secara empiris dan menerapkan ilmu yang dipelajari di perkuliahan.

Dengan demikian, pengabdian mahasiswa KKN Sisdamas kelompok 415 yaitu mengadakan program pengajaran kepada siswa sekolah dasar, siswa RA, dan siswa madrasah diniyah.

Salah satu permasalahan mendasar yang ada di SDN Nagrak Kabupaten Subang ini yaitu adanya keterbatasan ruangan kelas dikarenakan sedang dilakukan renovasi gedung sekolah, membuat ruang kelas belum dapat digunakan selama masa renovasi. Sehingga proses belajar dilakukan di teras masjid. Maka dari itu diperlukan metode pembelajaran alternatif yang efektif. Metode role playing menjadi pilihan yang tepat karena metode ini sangat bisa dilakukan diluar ruangan. Role playing membutuhkan ruang gerak yang lebih luas untuk peran yang dimainkan siswa. Aktivitas berakting tidak akan optimal jika dilakukan di dalam ruang kelas yang sempit. Karakteristik pembelajaran role playing yang dinamis membuat para siswa dapat dengan leluasa berinteraksi di luar ruangan. Tidak terkungkung oleh dinding kelas. Jika dilakukan di luar ruangan, pembelajaran melalui role playing dapat lebih mendekati kondisi asli dari peran yang akan dimainkan. Kemudian tempat yang terbuka dapat meningkatkan semangat, kreativitas, dan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai peran (Cyril, 2018).

Kelebihan Metode Role Playing diantaranya mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam berpikir dan berakting, membuat siswa lebih berani berimprovisasi dan berkomunikasi, memudahkan siswa dalam memahami konsep yang abstrak dengan cara berakting, meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran yang menyenangkan, membantu siswa dalam melatih kemampuan kerja sama tim, membantu siswa dalam melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Nurkhamid, 2014). Oleh karena itu, metode role playing dianjurkan dilakukan untuk proses pembelajaran.

## B. METODE PENGABDIAN

Metode penelitian yang paling cocok digunakan dalam KKN SISDAMAS ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Hal ini dikarenakan fokus dari pengabdian ini adalah menggali peran aktif mahasiswa KKN dalam konteks pembelajaran di kelas, pendekatan kualitatif lebih sesuai untuk memahami interaksi, pengalaman, dan proses yang terjadi di lapangan. Pendekatan kualitatif memungkinkan eksplorasi yang lebih mendalam terkait bagaimana metode *role playing* diterapkan oleh mahasiswa KKN dan dampaknya terhadap siswa kelas 5 di SDN Nagrak.

Pengabdian ini dilaksanakan di SDN Nagrak yang berlokasi di RT.10, RW.04, Nagrak, Kec. Ciater, Kabupaten Subang, Jawa Barat, Kode Pos 41281, yang berfokus pada siswa kelas 5 SD. Oleh karena itu, studi kasus adalah metode yang tepat untuk mengeksplorasi fenomena ini dalam lingkungan yang terkontrol dan terbatas. Studi kasus memungkinkan mahasiswa KKN untuk menggali secara detail situasi yang terjadi, termasuk tantangan, strategi, serta respon dari siswa terhadap metode *role playing* yang digunakan.

Dalam merealisasikan metode kualitatif ini, terlebih dahulu dilakukan observasi langsung yang bertujuan untuk mengamati interaksi antara mahasiswa KKN, siswa, serta dinamika pembelajaran menggunakan metode *role playing*. Kemudian dilakukan wawancara kepada mahasiswa KKN, guru, dan siswa untuk memahami persepsi mereka terhadap pembelajaran yang terjadi. Serta melakukan sesi dokumentasi bisa berupa foto atau video saat kegiatan *role playing* berlangsung, serta catatan evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh mahasiswa KKN.

## C. PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian mengajar yang dilakukan oleh mahasiswa KKN UIN SGD Bandung Kelompok 415 dilaksanakan dari tanggal 5 Agustus 2024 hingga tanggal 26 Agustus 2024. Kelompok kami yang terdiri dari 14 orang di bagi kedalam 6 kelompok yang terdiri dari dua-tiga orang tiap kelompoknya. Kelompok-kelompok ini di bagi sesuai urutan hari dari hari senin hingga sabtu.

Proses pelaksanaan belajar mengajar dilakukan di teras Masjid Al-Hikmah, hal ini dikarenakan bangunan sekolah SDN Nagrak sedang direnovasi, sehingga tidak memungkinkan untuk dipakai siswa.

Kegiatan ini sendiri bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang suatu konsep atau materi pembelajaran dan membantu proses tumbuh kembang peserta didik secara utuh dengan baik. Untuk mencapai tujuan ini, metode pembelajaran yang digunakan adalah metode *role playing*, dimana metode *role playing* adalah metode pembelajaran yang membiarkan siswa berperan sebagai karakter atau tokoh dalam suatu cerita/kasus. Siswa diajak berimprovisasi memainkan berbagai peran sesuai skenario yang telah disiapkan guru. Pelaksanaannya sendiri menyesuaikan dengan mata pelajaran dan tema yang sedang dipelajari saat itu (Mustamli, 2019). Pelaksanaan metode *role playing* di SDN Nagrak siswa kelas 5 sendiri dilakukan pada saat mata pelajaran bahasa indonesia dengan tema unsur-unsur cerita.

Praktek *role playing* dilakukan dengan mempersiapkan cerita dan membagi peran atau tokoh dan penokohan baik kepada peserta didik maupun oleh pendidik. Penokohan dilakukan dan dipraktikkan oleh kami dengan memerankan burung pipit dan kelinci. Metode *role playing* ini efektif juga aktif dan tidak monoton, karena pelajaran dikemas dengan menarik dan melibatkan siswa langsung, membuat peserta didik tidak mudah bosan dan mampu menyimak dengan baik. Sehingga makna atau pesan moral yang ada dalam cerita mampu terserap oleh peserta didik.

## **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari pelaksanaan metode *role playing* selama kegiatan KKN Sisdamas di SDN Nagrak menunjukkan berbagai dampak positif terhadap perkembangan akademik dan sosial siswa kelas 5. Melalui observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi, ditemukan bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kemampuan komunikasi, kreativitas, dan pemecahan masalah mereka. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung di luar ruangan karena renovasi gedung sekolah memberikan dinamika baru yang justru memaksimalkan efektivitas metode ini.

### **Peningkatan Keaktifan dan Motivasi Siswa**

Salah satu temuan utama dari penerapan metode *role playing* adalah meningkatnya tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, yang cenderung bersifat satu arah, *role playing* memungkinkan siswa terlibat langsung dalam setiap sesi pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga memainkan peran secara aktif, sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Hal ini terbukti dari tingginya respons positif siswa ketika diminta untuk berperan dalam skenario yang telah disusun oleh guru dan mahasiswa KKN. Selain itu, kegiatan ini memberikan variasi dalam metode belajar yang membuat siswa tidak merasa bosan, bahkan ketika proses belajar berlangsung di luar ruangan.

### **Peningkatan Keterampilan Komunikasi**

Metode *role playing* secara alami melibatkan interaksi antar siswa, di mana mereka harus menyampaikan dialog, gagasan, dan perasaan sesuai peran yang dimainkan. Aktivitas ini melatih keterampilan komunikasi siswa, baik verbal maupun non-verbal. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa siswa yang biasanya pemalu atau enggan berbicara di kelas menjadi lebih berani menyampaikan pendapat mereka selama kegiatan *role playing* berlangsung. Mereka lebih percaya diri berbicara di depan teman-teman dan guru, yang merupakan keterampilan penting tidak hanya di sekolah, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa belajar bagaimana menyesuaikan komunikasi mereka sesuai dengan karakter yang diperankan, yang membantu mereka memahami konsep empati dan komunikasi efektif.

### **Peningkatan Kreativitas dan Kemampuan Berpikir Kritis**

Salah satu keuntungan utama dari metode *role playing* adalah kemampuannya untuk merangsang kreativitas siswa. Dalam skenario yang telah disiapkan, siswa diberikan

kebebasan untuk mengimprovisasi peran mereka, memungkinkan mereka untuk berpikir kreatif dalam menghadapi situasi yang dihadapi oleh karakter yang mereka perankan. Dalam hal ini, role playing tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam mengekspresikan diri, tetapi juga mengajarkan mereka cara berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi oleh karakter tersebut (Mustamli, 2019). Sebagai contoh, dalam satu skenario, siswa diminta untuk memainkan peran sebagai tokoh masyarakat yang harus mengambil keputusan penting bagi komunitasnya. Aktivitas ini mengharuskan siswa untuk mempertimbangkan berbagai perspektif dan solusi yang tersedia, yang mengembangkan kemampuan mereka dalam analisis dan pemecahan masalah.

### **Kondisi Pembelajaran yang Fleksibel**

Salah satu keuntungan tambahan dari metode role playing adalah fleksibilitasnya, terutama dalam kondisi di mana ruang kelas tidak tersedia. Selama renovasi gedung di SDN Nagrak, pembelajaran dilakukan di teras masjid, yang berarti siswa harus beradaptasi dengan lingkungan pembelajaran di luar ruangan. Metode role playing terbukti efektif dalam situasi ini, karena siswa tidak terbatas oleh ruang fisik dan justru mendapatkan lebih banyak ruang untuk bergerak dan berekspresi. Dinamika luar ruangan memberikan suasana yang lebih rileks dan menyenangkan, yang mendorong siswa untuk lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah mendalami peran yang mereka mainkan, karena suasana terbuka mendekati situasi asli dari peran tersebut. Misalnya, ketika siswa diminta untuk berperan sebagai tokoh sejarah atau karakter dalam cerita, lingkungan luar ruangan membantu mereka membayangkan situasi dengan lebih baik.

### **Tantangan dalam Penerapan Metode Role Playing**

Meskipun metode role playing memberikan banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Salah satu tantangan yang paling mencolok adalah kesulitan dalam melibatkan siswa yang memiliki kepribadian pemalu atau kurang percaya diri. Meskipun sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, beberapa siswa masih membutuhkan dukungan ekstra untuk berpartisipasi secara penuh dalam aktivitas ini. Beberapa siswa tampak ragu untuk berbicara atau mengambil peran aktif, yang menuntut adanya pendekatan yang lebih personal dari guru maupun mahasiswa KKN. Pendekatan yang lebih personal, seperti memberikan waktu tambahan bagi siswa pemalu untuk berlatih atau berkolaborasi dengan teman yang lebih percaya diri, dapat membantu mengatasi tantangan ini.

Selain itu, metode ini juga memerlukan persiapan yang matang, baik dari segi skenario maupun pengaturan tempat. Guru dan mahasiswa KKN harus memastikan bahwa skenario yang disusun relevan dengan materi pembelajaran dan mudah dipahami oleh siswa. Pengaturan tempat juga perlu dipertimbangkan agar kegiatan role playing dapat berlangsung dengan lancar tanpa gangguan.

### **Dampak Jangka Panjang**

Dari hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa metode role playing memberikan dampak positif yang signifikan terhadap siswa, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Secara langsung, metode ini meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterampilan komunikasi siswa selama proses KKN berlangsung. Dalam jangka panjang, siswa yang terbiasa dengan metode pembelajaran interaktif seperti role playing cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih baik, seperti kemampuan bekerja sama, berpikir kritis, dan berkomunikasi secara efektif. Keterampilan-keterampilan ini akan sangat berguna bagi mereka di masa depan, baik dalam konteks pendidikan yang lebih tinggi maupun kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, penerapan metode role playing dalam kegiatan KKN di SDN Nagrak memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses pembelajaran dan pengembangan keterampilan sosial siswa. Dengan adanya evaluasi dan dukungan yang berkelanjutan, metode ini memiliki potensi untuk terus digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif di masa mendatang.



**Gambar 1.** Proses Kegiatan Mengajar



**Gambar 2.** Proses Kegiatan Mengajar



**Gambar 3.** Foto Bersama Siswa Kelas 5 SDN Nagrak

## **E. PENUTUP**

Dari hasil pengabdian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode role playing yang diterapkan oleh mahasiswa KKN di SDN Nagrak pada siswa kelas 5 SD dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Metode ini tidak hanya meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berimprovisasi dan berkolaborasi dalam proses belajar. Dengan demikian, penerapan metode role playing merupakan alternatif yang sangat baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam situasi yang tidak memungkinkan untuk belajar di dalam kelas yang konvensional.

## **F. UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini. Penulis menyadari bahwa tidak akan berhasil tanpa bantuan, dukungan dan doa dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Jumadi, ST., MCs. Selaku dosen pembimbing lapangan. Kepada pihak sekolah yang sudah memberikan kesempatan kepada kami untuk mengajar, dan kepada seluruh siswa SDN Nagrak. Terakhir kepada teman-teman kelompok KKN yang sudah ikut turun ikut berpartisipasi mengajar.

Kami berharap semua pembelajaran yang dilakukan menjadi proses pembelajaran yang bermakna dan bermanfaat.

## **G. DAFTAR PUSTAKA**

Aliyyah, R. R. (2021). Kuliah Kerja Nyata: Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kegiatan Penampingan Pendidikan. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 663-676.

Cyril, J. F. (2018). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Metode Role Playing. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61-70.

Mustamli. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Motivasi Belajar Siswa melalui Metode Role Playing pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian*, 4(2), 61-69.

Nurkhamid. (2014). *Metode Pengajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.