

Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas II dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Tema Budi Pekerti Di SDN Ampel 04 Wuluhan Tahun Pelajaran 2013/2014 (*The Application of Role Playing Method to Increase 2nd Grade Student's The Activities and Learning Outcomes in Civic's Lesson on Subject of theme the manners in SDN Ampel 04 Wuluhan Academic Year 2013/2014*)

Arifatus Sholekhah, Imam Muchtar, Sihono
Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail: muchtarimam54@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Ampel 04 Wuluhan dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tema budi pekerti. Permasalahan yang menjadi latar belakang diadakannya penelitian ini adalah metode, model yang diterapkan oleh guru masih kurang maksimal, aktivitas belajar siswa cenderung pasif karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan soal, sehingga aktivitas belajar siswa tergolong kurang aktif dan hasil belajar siswa tergolong cukup baik. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian terdiri atas 29 siswa. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Pelaksanaan penelitian dengan menerapkan metode bermain selama dua siklus, satu siklus terdiri dari dua pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Skor aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 72,41 dengan kategori aktif mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 8,31 menjadi 80,78 dengan kategori sangat aktif. Skor hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 69,65 dengan kategori baik dan skor hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 80,75, sehingga dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa meningkat sebesar 11,1. berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SDN Ampel 04 Wuluhan.

Kata Kunci: aktivitas belajar, hasil belajar, metode bermain peran, penerapan

Abstract

This research was carried out in SDN 04 Ampel Wuluhan with a purpose to improve the activity and Student's Learning Outcomes IIth grade through the application of role playing method in civic education themes are learning manners. The problems into the background convention of this research is method, a model that is applied by the teacher still not optimal, the learning activity students tend to passive because students only listen the teachers's explanation and were doing taks, we can conclude that the student's activities can be classifield as less active and the student's learning outcomes can be classifield as good enough. Type this research is classroom action research consists of 29 students subject of study. Data collection research using the method of observation, interview, tests, documentation. Implementation of this research using Role Playing method for two cycles that consists of two meeting. The result showed that an increase student's activity and learning outcomes. The value of student's activity on 1st cycles is 72,41 with active category amounting to increase by 8,31 be 80,78 with very active category. Then, the value of learning outcomes is 69,65 with good category and learning outcomes on 2nd cycle is 80,75. So that, we can know the learning outcomes amounting to increase by 11,1. Based on the explanation, we can conclude that implementation role playing method can increase 2nd student's activities and learning outcomes on SDN Ampel 04 Wuluhan.

Keywords: learning activity, learning outcomes, role playing method, implementation

Pendahuluan

Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang

bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta

bertanggung jawab. (Depdiknas, 2006:3). Oleh karena itu, diperlukan perencanaan pendidikan dalam suatu proses pembelajaran agar peserta didik dapat menyiapkan dirinya dalam kehidupan bermasyarakat.

Di dalam proses pembelajaran, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberikan fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru tidak hanya menyampaikan ilmu pengetahuan tetapi guru juga bertanggung jawab pada seluruh perkembangan siswa, baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Guru juga senantiasa berusaha untuk menimbulkan, memelihara, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar didalam kelas maupun diluar kelas guna mencari informasi yang menunjang ilmu pengetahuan.

Siswa memperoleh pengetahuan tidak hanya disekolah tetapi juga di luar sekolah, karena itulah sekolah harus bekerja sama dengan orang tua di rumah dan masyarakat, agar semua turut membantu perkembangan tentang sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa secara harmonis. Siswa belajar tidak hanya intelegnya saja, tetapi juga emosional dan jasmaninya. Dalam pengajaran modern, guru tidak hanya berperan sebagai pengajar tetapi juga pendidik yang mempengaruhi pembentukan pribadi siswa. Guru bukan lagi sebagai pusat pembelajaran, melainkan sebagai fasilitator. Untuk itu guru dituntut untuk mengembangkan metode pembelajaran secara kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2013 di SDN Ampel 04 Wuluhan dengan pihak guru menunjukkan bahwa siswa kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran. Minat siswa terhadap mata pelajaran PKn rendah dikarenakan situasi yang terjadi dalam pembelajaran kurang kondusif dengan adanya siswa yang tidak memperhatikan ketika proses pembelajaran. Hanya sebagian siswa yang mendominasi dalam setiap proses pembelajaran sehingga aktivitas belajar siswa kurang nampak ketika pembelajaran berlangsung dan ada siswa yang gaduh sendiri di dalam kelas. Ketika guru memberikan masalah yang berkaitan dengan mata pelajaran, siswa masih kurang memahami masalah tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan sebelum tindakan atau prasiklus termasuk dalam kategori kurang aktif. Hal ini disebabkan karena ada beberapa siswa yang gaduh saat pembelajaran sehingga pada saat tes, hasil belajar siswa yang gaduh mendapat nilai dibawah ketuntasan minimal. Hal ini ditunjukkan pada melalui kategori hasil belajar siswa termasuk dalam kategori cukup baik. Hasil wawancara dan observasi menjadi alasan diadakannya penelitian untuk mencari tahu model, metode atau pendekatan apa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu diadakannya perbaikan pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi suatu kelas, seperti permasalahan yang ada di SDN Ampel 04 Wuluhan. Untuk itu perlu diadakan pemilihan suatu metode pembelajaran yang harus memperhatikan kesesuaian metode dengan materi yang akan diajarkan, keunggulan metode dalam memotivasi siswa, serta metode tersebut hendaknya melibatkan siswa dalam proses

pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi serta mendapatkan hasil yang maksimal. Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tema budi pekerti adalah metode bermain peran.

Menurut Yamin (2010:166-167) metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing suatu topik dengan tokoh yang ia perankan, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka. Menurut Uno (2007:26) prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu: (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, dan (9) berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka judul penelitian mengangkat judul "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas II Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Tema Budi Pekerti Di SDN Ampel 04 Wuluhan Tahun Pelajaran 2013/2014"

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN Ampel 04 Wuluhan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Ampel 04 Wuluhan yang berjumlah 29 siswa terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1) Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa selama berlangsungnya penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn, diperoleh dari hasil observasi yang dilaksanakan peneliti. Persentase aktivitas siswa (P_a) ditentukan dengan rumus:

Skor Aktivitas Siswa (Individu) :

$$P_a = \frac{A}{N} \times 100$$

Keterangan:

P_a = skor pencapaian aktivitas belajar siswa

A = jumlah skor aktivitas belajar yang dicapai siswa

N = jumlah skor maksimal aktivitas belajar siswa

Tabel 1. Kriteria aktivitas belajar

Kriteria Aktivitas Belajar	Kategori keaktifan
Sangat aktif	81 – 100

Aktif	61 – 80
Cukup aktif	41 – 60
Kurang aktif	21 – 40
Sangat kurang aktif	0 - 20

Sumber: Masyhud (2013:70)

2) Hasil Belajar Siswa

Ketuntasan hasil belajar siswa dilihat dari skor/ nilai siswa setelah mengikuti pembelajaran PKn tema budi pekerti yang diterapkan dengan menggunakan metode bermain peran. Hasil belajar siswa dapat diperoleh dengan rumus (P) sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Skor Pencapaian Hasil Belajar Siswa

n = jumlah skor hasil belajar yang diperoleh siswa

N = jumlah skor maksimal hasil belajar siswa

Tabel 2. kreteria hasil belajar

Kriteria hasil belajar	Rentangan Skor
Sangat baik	80 – 100
Baik	70 – 79
Cukup baik	60 – 69
Kurang baik	40 -59
Sangat kurang baik	0 – 39

Sumber: Masyhud (2013:67)

Hasil dan Pembahasan

1) Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa yang diamati pada pra siklus, siklus 1 dan 2 atas tujuh aspek, yaitu membaca atau memperhatikan gambar, bertanya atau mengeluarkan pendapat, mendengarkan, mengerjakan tes, bermain peran, menanggapi, menaruh minat. Aktivitas belajar siswa yang diteliti juga memiliki lima kategori, yaitu sangat aktif, aktif, cukup aktif, kurang aktif, sangat kurang aktif. Perolehan skor aktivitas siswa antara prasiklus, siklus I, ke siklus II berbeda-beda. Berikut disajikan tabel hasil analisis aktivitas belajar siswa dari prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.

Tabel 3. Hasil Analisis Aktivitas belajar siswa sebelum tindakan (prasiklus)

kategori	frekuensi	Persentase (%)
Sangat aktif	0	0,00
Aktif	0	0,00
Cukup Aktif	3	10,34
Kurang Aktif	26	89,65
Sangat Kurang Aktif	0	0,00
jumlah	29	100

Berdasarkan data di atas, dari 29 siswa terdapat 3 siswa dengan persentase 10,34% termasuk dalam kategori cukup aktif, dan 26 siswa dengan persentase 89,65% termasuk kategori kurang aktif. Sedangkan pada kategori sangat aktif, aktif, dan sangat kurang aktif dengan masing-masing

0 siswa dengan persentase 0,00%. aktivitas belajar siswa perlu ditingkatkan lagi menjadi aktif dan sangat aktif melalui pembelajaran Siklus I.

Tabel 4. Hasil Analisis Aktivitas belajar siswa siklus I

kategori	frekuensi	Persentase (%)
Sangat aktif	9	31,04
aktif	15	51,72
Cukup Aktif	5	17,24
Kurang aktif	0	0,00
Sangat kurang aktif	0	0,00
jumlah	29	100

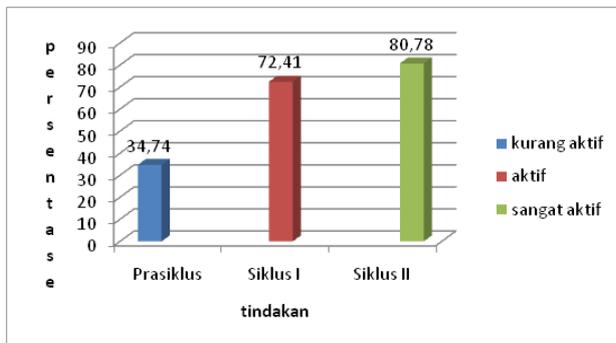
Berdasarkan data tabel di atas, dari 29 siswa terdapat 9 siswa dengan persentase 31,34% dengan kategori sangat aktif, 15 siswa dengan persentase 51,72% termasuk dalam kategori aktif, dan 5 siswa dengan persentase 17,24% termasuk dalam kategori cukup aktif. 0 siswa dengan persentase 0,00% termasuk dalam kategori kurang aktif, dan sangat kurang aktif. Perolehan skor aktivitas belajar siswa pada siklus II sangat aktif, dapat dilihat melalui tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Analisis Aktivitas belajar siswa siklus II

kategori	frekuensi	Persentase (%)
Sangat aktif	14	48,28
aktif	15	51,72
Cukup Aktif	0	0,00
Kurang aktif	0	0,00
Sangat kurang aktif	0	0,00
jumlah	29	100

Berdasarkan di atas dari 29 siswa diketahui sebanyak 14 siswa dengan persentase 48,28% termasuk dalam kategori sangat aktif, dan 15 siswa dengan persentase 51,72% termasuk dalam kategori aktif. Sebanyak 0 siswa dengan persentase 0,00% termasuk dalam kategori cukup aktif, kurang aktif, sangat kurang aktif.

aktivitas belajar siswa meningkat dari pra siklus, siklus I dan siklus 2. pada pembelajaran pra siklus aktivitas belajar siswa berada dalam kategori kurang aktif, pada siklus I kategori aktivitas belajar siswa termasuk aktif, dan pada siklus II kategori aktivitas belajar siswa menjadi sangat aktif. Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat disajikan pada grafik di bawah ini.



Gambar 1. Grafik peningkatan aktivitas belajar siswa prasiklus, siklus I, siklus II

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II.

2) Hasil Belajar Siswa

Selain dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, penerapan metode bermain peran juga dapat meningkatkan skor hasil belajar siswa dari pra siklus yang termasuk dalam kategori cukup baik menjadi baik pada siklus I dan siklus 2 kategori hasil belajar siswa menjadi sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus 1 ke siklus 2. Berikut ini disajikan data analisis hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 secara rinci.

Tabel 6. Hasil Analisis Hasil belajar siswa prasiklus

kategori	frekuensi	Persentase (%)
Sangat baik	7	24,13
baik	6	20,68
Cukup baik	5	17,24
Kurang baik	5	17,24
Sangat kurang baik	6	20,68
jumlah	29	100

Dari data tabel tersebut diketahui bahwa dari 29 siswa, terdapat 7 siswa dengan persentase 24,13% termasuk dalam kategori sangat baik, 6 siswa dengan persentase 20,68% termasuk dalam kategori baik, 5 siswa dengan persentase 17,25% siswa termasuk dalam kategori cukup baik, 5 siswa dengan persentase 17,25% termasuk dalam kategori kurang baik, dan terdapat 6 siswa dengan persentase 20,68% termasuk dalam kategori sangat kurang baik.

Tabel 4.6 Hasil belajar siswa siklus I

kategori	frekuensi	Persentase (%)
Sangat baik	12	41,37
baik	5	17,24
Cukup baik	3	10,34
Kurang baik	7	24,13
Sangat kurang baik	2	6,8
jumlah	29	100

Berdasarkan data tabel di atas, diketahui dari 29 siswa terdapat 12 siswa dengan persentase 41,37% termasuk

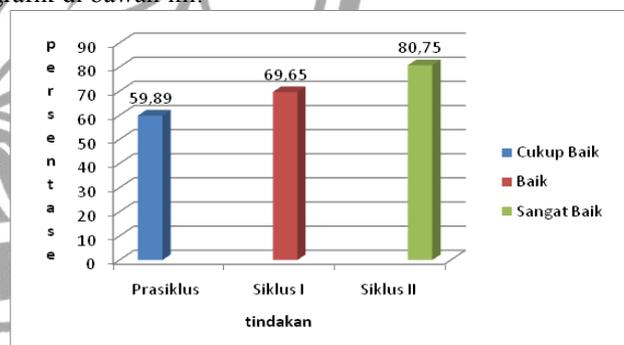
kategori sangat baik, 5 siswa dengan persentase 17,24% termasuk kategori baik, 3 siswa dengan persentase 10,34% termasuk dalam kategori cukup baik, 7 siswa dengan persentase 24,13% termasuk dalam kategori kurang baik, dan 2 siswa dengan persentase 6,8% termasuk dalam kategori sangat kurang baik.

Hasil belajar siswa siklus II

kategori	frekuensi	Persentase (%)
Sangat baik	19	65,51
baik	4	13,79
Cukup baik	6	20,69
Kurang baik	0	0
Sangat kurang baik	0	0
jumlah	29	100

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa 29 siswa terdapat 19 siswa dengan persentase 65,51% termasuk dalam kategori sangat baik, 4 siswa dengan persentase 13,79% termasuk dalam kategori baik. 6 siswa dengan persentase 20,69% termasuk dalam kategori cukup baik, sedangkan 0 siswa dengan persentase 0,00% termasuk dalam kategori kurang baik dan sangat kurang baik.

Hasil belajar siswa meningkat dari pra siklus, siklus I dan siklus 2. pada pembelajaran pra siklus hasil belajar siswa berada dalam kategori cukup baik, pada siklus I kategori aktivitas belajar siswa termasuk baik, dan pada siklus II kategori aktivitas belajar siswa menjadi sangat baik. Peningkatan hasil belajar siswa dapat disajikan pada grafik di bawah ini.



Grafik 2. peningkatan hasil belajar siswa prasiklus, siklus I, siklus II

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- Sebelum pelaksanaan tindakan aktivitas belajar siswa termasuk dalam kategori kurang aktif dengan skor 34,74. Setelah dilaksanakan tindakan siklus I melalui penerapan metode bermain peran pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

tema budi pekerti aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Skor aktivitas belajar siswa pada siklus I secara klasikal sebesar 72,41 dengan kategori aktif, dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 8,31 menjadi 80,78 dengan kategori sangat aktif. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan.

- b) Skor hasil belajar siswa pada kegiatan sebelum tindakan sebesar 59,89 dengan kategori sedang atau cukup. Hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tema budi pekerti melalui penerapan metode bermain peran juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari skor siklus I dan siklus II secara klasikal sebesar 69,65 dengan kategori baik dan 80,75 dengan kategori sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka saran yang dapat diberikan penulis adalah

- a) Bagi Peneliti, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guna menambah pengetahuan bagi peneliti lain.
- b) Bagi Guru, diharapkan setelah dilaksanakan penelitian dengan menggunakan metode bermain peran, guru dapat menerapkan metode tersebut. Guru juga dapat menggunakan media yang bervariasi dalam menerapkan metode bermain peran.
- c) Bagi Kepala Sekolah, diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pemilihan suatu metode pembelajaran untuk meningkatkan mutu kualitas sekolah.

Daftar Pustaka

- [1] Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- [2] Masyhud, Sulthon. 2013. *Analisis Data Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Sederhana*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- [3] Uno, Hamzah B. 2011. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Setakan VIII. Jakarta: PT Bumi Aksara

- [4] Yamin, Martinis. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press