

# **Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran PKN Tema K3 (Kebersihan, Kesehatan dan Keamanan) di Kelas III SDN 1 Setail Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2013-2014**

**( Increasing Student's Activities and Learning Outcomes Through The Application of *Role Playing* Method in Learning PKn Theme K3 (Kebersihan, Kesehatan dan Keamanan) Grade III SDN I Setail Genteng Banyuwangi Year Lesson 2013-2014)**

Alfi Yusfika Dian Fitrianna, Nanik Yuliati, Yayuk Mardiaty  
Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)  
Jalan Kalimantan X No. 101-103, Jember 68121  
E-mail:  
alfika\_vitree@yahoo.co.id

## **Abstrak**

Penelitian ini menerapkan pembelajaran dengan menggunakan Metode *Role Playing* pada pembelajaran PKN tema K3 (Kebersihan, Kesehatan dan Keamanan) yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan di SDN 1 Setail terdapat permasalahan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa masih rendah. Secara umum masalah yang berhasil diidentifikasi dalam pembelajaran PKN di SDN 1 Setail yakni kurangnya variasi dalam penggunaan metode pembelajaran, umumnya masih didominasi dengan metode ceramah. Penelitian ini ditujukan pada siswa kelas III SDN 1 Setail dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes, dokumentasi, dan wawancara. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif. Melalui Metode *Role Playing* guru mengenalkan aturan-aturan yang berada di sekolah, di rumah dan di masyarakat yang harus mereka ketahui dan mereka laksanakan dengan cara mengajak siswa bermain peran yang menghadirkan situasi dunia nyata kedalam kelas sehingga siswa dapat merasakan secara langsung situasi dan keadaan di lingkungan sekitarnya untuk dapat mengatasi dan menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas SDN 1 Setail mengalami peningkatan. Peningkatan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa dari tahap prasiklus ke siklus I sebesar 33,1%, sedangkan peningkatan rata-rata persentase aktivitas siswa dari tahap siklus I ke siklus II sebesar 9,58%. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari tahap prasiklus ke siklus I sebesar 25%, sedangkan peningkatan rata-rata hasil belajar dari tahap siklus I ke siklus II sebesar 30%. Jadi, Metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** *Metode Role Playing, aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa.*

## **Abstract**

The research applied learning by using Role Playing Method in learning PKn theme K3 (Kebersihan, Kesehatan dan Keamanan) which could increase student's activities and learning outcomes. It was because in SDN 1 Setail there were many problems concerning student's activities and learning outcomes. Generally, the problems which were identified in learning PKn in SDN 1 Setail were carried out below average of the grade III the less variety of learning method, that was still dominated by lecturing method. This research intended to students grade III SDN 1 Setail with 20 students, consist of 12 male students and 8 female students. This research used Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Collecting data used were observation method, test, documentation, and interview. The data were analyzed using qualitative analysis techniques. Through The Role Playing Method, teachers introduced rules in the school, house, and society which they had known and done by persuading students to play the roles that represent the real world into the classroom so that students can experience the situation and surrounding environment and it could fix and solve various problems encountered in daily life. The result of the research presented that student's activities and learning outcomes in SDN 1 Setail increased. Increasing the average percentage of students learning activities from precycle to cycle I was 33,1%, whereas increasing the average percentage of students learning from cycle I to cycle II was 9,58%. Increasing average of students activities learning from precycle to cycle I was 25%, whereas increasing average of students learning activity from cycle I to cycle II was 30%. So, Role Playing Method could increase student's activities and learning outcomes.

**Key Words:** *Role Playing Method, student learning activity, students learning outcomes.*

## Pendahuluan

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (KTSP, 2006:270).

Menurut Mardiaty (2010: 4) tujuan utama PKn ada tiga, yaitu: 1) membentuk warga negara yang cerdas (*intelligence citizen*), 2) membentuk warga negara yang bertanggung jawab (*civic responsibility*), 3) membina partisipasi warga negara (*civic participation*).

Dalam mengajarkan pelajaran PKn tersebut metode mempunyai andil yang cukup besar dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik, akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan suatu metode yang sesuai dengan tujuan. Itu berarti tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan metode yang tepat, sesuai dengan standart keberhasilan yang terpatri di dalam tujuan.

Untuk itu diperlukan metode yang tepat dalam pembelajarannya. Kenyataannya berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan peneliti ditemukan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa rendah. Hal itu disebabkan pembelajaran umumnya masih didominasi dengan metode ceramah yang menyebabkan siswa pasif karena siswa hanya mendengarkan saja tanpa adanya suatu kegiatan yang bermakna.

Berdasarkan wawancara pengajaran PKn di SDN 1 Setail pada 29 Oktober 2013 diperoleh informasi bahwa aktivitas dan ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah. Hal itu disebabkan pembelajaran umumnya masih didominasi dengan metode ceramah yang menyebabkan siswa pasif karena siswa hanya mendengarkan saja tanpa adanya suatu kegiatan yang bermakna. Oleh karena itu kegiatan belajar mengajar kurang optimal, sebab siswa hanya sebatas mendengarkan uraian guru, mencatat dan sesekali bertanya, namun bukan berarti menggunakan metode ceramah adalah langkah yang salah. Metode ceramah adalah metode yang sangat penting dalam proses pembelajaran apapun, tetapi perlu divariasikan dengan metode lainnya agar pembelajaran lebih bermakna.

Menurut hasil observasi tingkat aktivitas belajar siswa secara klasikal masih rendah dengan prosentase 33,42%. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru nilai ujian tengah semester diperoleh informasi bahwa ketuntasan hasil belajar PKn kelas III masih tergolong rendah yaitu dari 20 siswa, hanya 7 siswa dengan persentase 35%, memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 13 siswa dengan persentase 65%, masih belum mencapai KKM yang ditetapkan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) bagi setiap siswa yang berlaku di SDN 1 Setail Genteng Banyuwangi untuk mata pelajaran PKn adalah 70.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti berkehendak mengadakan penelitian dengan metode *Role Playing* pada mata pelajaran PKn khususnya pada tema kebersihan, kesehatan, dan keamanan belum pernah dilakukan oleh guru kelas III, umumnya mereka menggunakan metode ceramah dan demonstrasi.

Alasan dipilihnya metode *Role Playing* atau bermain peran dikarenakan metode ini melibatkan interaksi antara dua orang siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang dia perankan, mereka berinteraksi sesama dengan melakukan peran terbuka. Metode ini dapat dipergunakan di dalam mempraktikan isi pelajaran yang baru, mereka diberi kesempatan seluas-luasnya untuk memerankan sehingga memungkinkan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Metode ini menuntut guru untuk mencermati kekurangan dari peran yang diperagakan siswa (Yamin, Martinis, 2008: 87). Jadi dapat disimpulkan bahwa *Role Playing* adalah suatu metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang diperankan.

*Role playing* dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat tidak hanya dalam belajar mengenai suatu konsep tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan terhadap perilaku melalui pengklasifikasian masalah-masalah, mengeksplorasi alternatif-alternatif dan mencari solusi-solusi yang kreatif. Melalui *role playing*, siswa diharapkan mampu memahami dan menghayati suatu konsep serta mengatasi berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian yang akan dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “**Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran PKN Tema K3 (Kebersihan, Kesehatan dan Keamanan) di Kelas III SDN 1 Setail Genteng Banyuwangi Tahun Pelajaran 2013-2014**”.

## Metode Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN 1 Setail dengan jumlah 20 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang sifatnya umum terhadap kenyataan sosial dari perspektif partisipan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dimana Setiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi.

Analisis data yang dilakukan untuk rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1) aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui metode *role playing* diperoleh dari hasil observasi selama pembelajaran berlangsung dengan berpatokan pada lima indikator. Rumus untuk menganalisis tingkat aktivitas belajar siswa yaitu:

$$P_a = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor keseluruhan}} \times 100\%$$

Adapun kriteria persentase aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1. Kriteria persentase aktivitas belajar siswa

Persentase	Predikat aktivitas
$80\% \leq P_a \leq 100\%$	Sangat aktif
$70\% \leq P_a < 80\%$	Aktif
$60\% \leq P_a < 70\%$	Cukup aktif
$P_a < 60\%$	Kurang aktif

2) Hasil belajar siswa untuk menganalisisnya menggunakan rumus:

$$P_b = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Adapun kriteria persentase hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2. Kriteria persentase hasil belajar siswa

Tingkat Penguasaan	Kualifikasi
80 ke atas	Sangat Memuaskan
70 - 79	Memuaskan
60 - 69	Cukup
50 - 59	Kurang
49 kebawah	Sanagat Kurang

Keterangan:

$P_a$  = persentase tingkat motivasi belajar siswa

$P_b$  = persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal

$n$  = jumlah siswa yang tuntas belajar

$N$  = jumlah seluruh siswa

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian diuraikan dalam kegiatan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 dengan indikator aktivitas dan hasil belajar siswa disertai refleksi dan rancangan perbaikan

#### 1. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa diamati pada tahap prasiklus, siklus 1 dan 2 yang terdiri atas lima indikator, yaitu memperhatikan, kerjasama dan diskusi dalam kelompok, bertanya, mengemukakan pendapat, dan memaikan peran. Aktivitas belajar ini juga digolongkan atas empat kategori, yaitu sangat aktif, aktif, cukup aktif, dan kurang aktif. Hasil presentase aktivitas belajar antara tahap prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 terlihat berbeda. Berikut ini disajikan tabel presentase aktivitas belajar pada ketiga siklus pembelajaran secara rinci.

Tabel 3 Analisis aktivitas belajar siswa pra siklus

No	Kriteria Keaktifan	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat aktif	0	0%
2	Aktif	0	0%
3	Cukup aktif	1	5%
4	Kurang aktif	19	95%
5	Sangat kurang aktif	0	0%
	Jumlah	20	
	Prosentase keaktifan siswa secara klasikal		<b>33,42%</b>

Berdasarkan tabel 3, aktivitas belajar siswa digolongkan menjadi 5 kritea keaktifan, yaitu sangat aktif, aktif, cukup aktif, kurang aktif, dan sangat kurang aktif. Prosentase kriteria keaktifan siswa tertinggi yaitu kriteria kurang aktif dengan rata-rata 33,42%.

Tabel 4 Analisis aktivitas belajar siswa siklus 1

No	Kriteria Keaktifan	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat aktif	2	10,00%
2	Aktif	11	55,00%
3	Cukup aktif	6	30,00%
4	Kurang aktif	1	5,00%
5	Sangat kurang aktif	0	0%
	Jumlah	20	100%
	Prosentase keaktifan siswa secara klasikal		<b>66,59%</b>

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa prosentase kriteria keaktifan siswa tertinggi yaitu kriteria aktif dengan rata-rata 55 %. Prosentase kriteria keaktifan terendah adalah kriteria sangat kurang aktif 0%. Selanjutnya, prosentase kriteria sangat aktif sejumlah 10%, kriteria cukup aktif sejumlah 30 %, dan kriteria kurang aktif sejumlah 5%.

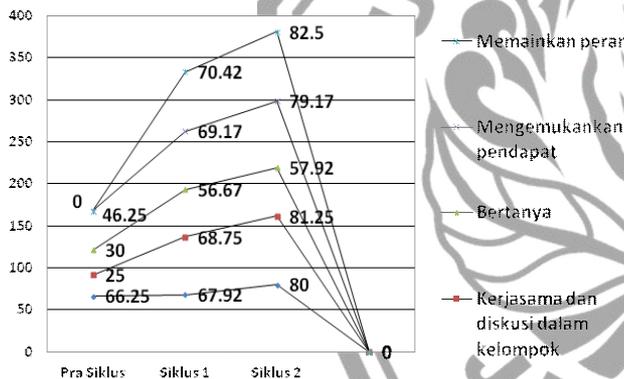
Besarnya prosentase aktivitas belajar siswa yang diperoleh pada pra siklus dan siklus 1 menunjukkan adanya perbedaan. Prosentase perolehan aktivitas belajar siswa secara klasikal pada siklus 1 lebih besar dibandingkan pada pra siklus

Tabel 5 Analisis aktivitas belajar siswa siklus 2

No	Kriteria Keaktifan	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat aktif	5	25,00%
2	Aktif	11	55,00%
3	Cukup aktif	4	20,00%
4	Kurang aktif	0	0,00%
5	Sangat kurang aktif	0	0%
	Jumlah	20	100%
	Prosentase keaktifan siswa secara klasikal		<b>76,17%</b>

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa prosentase kriteria keaktifan siswa tertinggi yaitu kriteria aktif dengan rata-rata 55 %. Prosentase kriteria keaktifan terendah adalah kriteria sangat kurang aktif dan sangat kurang aktif yaitu sebesar 0%. Selanjutnya, prosentase kriteria sangat aktif sejumlah 10%, kriteria cukup aktif sejumlah 20 %.

Besarnya prosentase aktivitas belajar siswa yang diperoleh pada siklus1 dan siklus 2 menunjukkan adanya perbedaan. Prosentase perolehan aktivitas belajar siswa secara klasikal pada siklus 1 lebih besar dibandingkan pada pra siklus. Pada diagram di bawah ini disajikan perbandingan antara keadaan aktivitas belajar siswa pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.



Gambar 1 Diagram perbandingan aktivitas belajar siswa pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

2) Hasil Belajar Siswa

Selain dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, penerapan metode *Role Playing* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari presentase perolehan hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari tahap prasiklus, siklus 1 ke siklus 2. Berikut ini disajikan data analisis hasil belajar siswa pada tahap prasiklus, siklus 1 dan siklus 2 secara rinci.

Tabel 6 Analisis hasil belajar siswa pra siklus

No	Kriteria Hasil Belajar Siswa	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat baik	0	0,00%
2	Baik	7	35,00%
3	Cukup baik	13	65,00%
4	Kurang baik	0	0,00%
5	Sangat kurang baik	0	0,0%
	Jumlah	20	100%

Berdasarkan tabel 6, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa digolongkan menjadi 5 kriteria, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang baik. Siswa dikatakan tuntas apabila berhasil mencapai kriteria sangat baik, baik, dan cukup baik dengan KKM  $\geq 70$ . Siswa dikatakan tidak tuntas apabila hanya berhasil mencapai kriteria kurang baik dan sangat kurang baik. Pada tabel di atas kriteria hasil belajar sangat baik dan baik, masing-masing mencapai rata-rata 0 % dan 35%. Kriteria hasil belajar cukup baik mencapai rata-rata 65%. Kriteria hasil belajar kurang baik mencapai 0%. Kriteria hasil belajar sangat kurang baik sejumlah 0%, dengan artian tidak ada hasil belajar siswa yang tergolong sangat kurang baik.

Tabel 7 Analisis hasil belajar siswa siklus 1

No	Kriteria Hasil Belajar Siswa	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat baik	5	25,00%
2	Baik	7	35,00%
3	Cukup baik	6	30,00%
4	Kurang baik	1	5,00%
5	Sangat kurang baik	1	5,00%
	Jumlah	20	100%

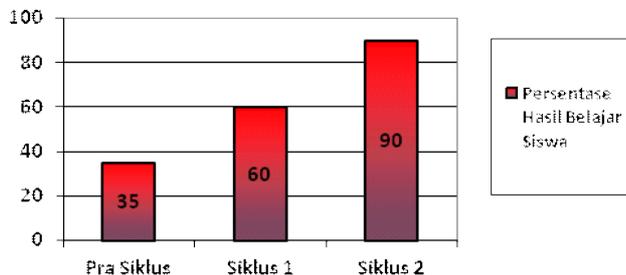
Berdasarkan tabel 7, diperoleh data bahwa kriteria hasil belajar sangat baik mencapai rata-rata 25%. Kriteria hasil belajar baik dan cukup baik, masing-masing mencapai rata-rata 35% dan 30%. Kriteria hasil belajar kurang baik dan sangat kurang baik mencapai 5%.

Tabel 8 Analisis hasil belajar siswa siklus 2

No	Kriteria Hasil Belajar Siswa	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat baik	5	25,00%
2	Baik	13	65,00%
3	Cukup baik	2	10,00%
4	Kurang baik	0	0,00%
5	Sangat kurang baik	0	0,0%
	Jumlah	20	100%

Berdasarkan tabel 8, diperoleh data bahwa kriteria hasil belajar sangat baik mencapai rata-rata 25%. Kriteria hasil belajar baik dan cukup baik, masing-masing mencapai rata-rata 65% dan 10%. Kriteria hasil belajar kurang baik dan sangat kurang baik mencapai 0%.

Berdasarkan analisis hasil belajar pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2, terdapat perbedaan prosentase yang menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan. Berikut ini disajikan diagram perbandingan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 secara lebih jelasnya.



Gambar 2 Diagram perbandingan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2

### 3) Temuan Penelitian

Pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti menemukan beberapa hal.

1. Pada siklus pertama, guru menyajikan materi dalam bentuk drama, siswa tampak antusias dalam proses pembelajaran. *Role playing* mampu menarik perhatian siswa. Namun, terdapat beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memerankan peran dan masih tampak malu-malu. Oleh karena itu guru mencoba membangun rasa percaya diri anak dengan cara memberikan pujian ataupun kata-kata penyemangat.
2. Terdapat dua siswa yang kesulitan dalam bermain peran ataupun mengerjakan soal pretes. Setelah guru mencari tahu ternyata hal tersebut disebabkan karena siswa belum lancar dalam membaca dan menulis. Untuk mengatasi hal ini peneliti membantu siswa membaca teks drama maupun soal yang dibuat peneliti sampai anak tersebut paham dengan apa yang dimaksud oleh peneliti.

### Kesimpulan dan Saran

#### Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas III SDN 1 Setail semester ganjil tahun ajaran 2013/2014. Peningkatan aktivitas belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 33,17%, dengan kriteria meningkat dari rendah menjadi tinggi. Peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 9,58% dan telah memenuhi target kriteria tinggi,
- b. penerapan metode pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas III SDN 1 Setail semester ganjil

tahun ajaran 2013/2014. Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 25% dari kriteria sangat kurang menjadi cukup. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 30%, dan telah mencapai target kriteria sangat memuaskan.

#### Saran

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian yang telah dilakukan maka saran yang dapat diajukan adalah:

- a. Bagi guru SD yang mempunyai permasalahan mengenai aktivitas dan hasil belajar yang rendah, bisa menggunakan metode *role playing*,
- b. Bagi guru SD, sebaiknya dapat lebih mengembangkan metode *role playing* pada mata pembelajaran lain agar siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa,
- c. Bagi sekolah, dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran hendaknya menggunakan metode yang tepat agar siswa yang mengikuti proses belajar memperoleh hasil yang maksimal, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan khususnya di SDN 1 Setail.
- d. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini untuk menemukan sesuatu yang baru dan mengarah pada kebaikan hingga pada akhirnya benar-benar dapat bermanfaat bagi kemajuan siswa..

#### Daftar Pustaka

- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. (Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaran)*. Jakarta: Depdiknas.
- Mardiati. 2010. *Bahan Ajar Cetak Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Martinis. 2008. *10 Kiat Sukses Belajar Mengajar*. Jakarta: Nimas Multima.