

Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama di SDN Tukum 01 Lumajang

(Applying Role Playing Method to Improve Activity and Learning Outcomes of the Fifth Grade Students in Learning Civic Education with Topic Kinds of Decision Together at Elementary School Tukum 01 Lumajang)

Rahayu Sinanglingtyas, Imam Muchtar, Rahayu

Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)

Jln. Kalimantan 37 Jember 68121

E-mail:

Abstrak

Penerapan Metode *Role Playing* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Pembelajaran PKn Pokok Bahasan Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama di SDN Tukum 01 Lumajang. Secara umum masalah yang berhasil diidentifikasi dalam pembelajaran PKn di SDN Tukum 01 Lumajang yakni guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, sebagian besar siswa menganggap PKn sepele yang tidak perlu dipelajari lebih dalam. Hal ini berdampak pada rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan analisis data nilai siswa pada prasiklus hanya terdapat 56% siswa yang mendapat nilai diatas KKM. Persentase keaktifan siswa masih rendah, yaitu hanya 52%. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Tukum 01 Lumajang yang berjumlah 46 siswa, 25 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Aktivitas belajar siswa meningkat dari 78,80% menjadi 85,65%, sedangkan hasil belajar siswa meningkat dari 76% menjadi 89%. Dapat disimpulkan, pembelajaran PKn dengan menerapkan metode *Role Playing* pada siswa kelas V SDN Tukum 01 Lumajang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Metode *Role Playing*, Aktivitas Siswa, Hasil Belajar Siswa.

Abstract

Applying role playing method to improve activity and achievement of the fifth grade students in learning Civic Education with topic kinds of decision together at Elementary school Tukum 01 Lumajang. In general, all problems have been identified successfully in learning Civic Education at Elementary school Tukum 01 Lumajang, which the teacher gave less chance for the students activity to be involved in learning activity. Besides, the majority of students thought that Civic Education was not important so it was not required to be learned deeply. It gave bad effect for the result of the students' activity and learning outcomes. Based on the data, the students' score for every cycle was only 56% students who got score on the minimum score requirement. The activeness percentage was still low, it was 52%. This research was classroom action research that was conducted in 2 cycles. Subjects of this research were the fifth students of elementary school Tukum 01 Lumajang that had 46 students, 25 male students and 21 female students. Research result showed that there was improvement of students activity and learning achievement from cycle I until cycle II. Students learning activity improved from 78,80% until 85,65%, moreover students achievement improved from 76% until 89%. It could be concluded that learning Civic Education by using Role Playing method in the fifth students could improved students activity and learning outcomes.

Key Words : *Role Playing Method, Students activities, and Students Learning Outcomes.*

Pendahuluan

Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang penting bagi siswa. Realisasi pendidikan kewarganegaraan perlu diterapkan pada siswa yang dapat diwujudkan dalam lingkungan keluarga, masyarakat, dan

sekolah secara terpadu. Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal tidak hanya menanamkan materi pembelajaran PKn dalam bentuk penguasaan pengetahuan dalam aspek kognitif saja, tetapi juga dalam aspek afektif siswa. Selama ini, pembelajaran PKn sering dikesampingkan dan dianggap remeh oleh siswa. Mereka menganggap pembelajaran PKn adalah hal sepele, mereka lebih

mengutamakan pelajaran yang mereka anggap perlu dipelajari lebih dalam dibandingkan dengan pelajaran PKn. Guru diharapkan mampu menghadirkan cara yang lebih menarik dalam menyampaikan materi PKn sehingga siswa tidak lagi mengesampingkan materi pelajaran PKn.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada 14 Januari 2013 di kelas V SDN Tukum 01 Tahun Pelajaran 2012/2013 menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode ceramah sehingga dalam proses pembelajaran guru lebih aktif dibandingkan siswa. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah tersebut kurang menarik minat siswa. Kurangnya ketertarikan minat siswa tersebut mengakibatkan siswa tidak begitu memperhatikan penjelasan guru, sehingga ketika guru mengajukan pertanyaan siswa lebih banyak diam.

Berdasarkan hasil ulangan harian siswa dari materi yang sebelumnya, sebagian besar siswa masih belum mencapai nilai ketuntasan. Hal ini terbukti dari nilai ulangan harian sebagian besar siswa yang mendapat nilai 60, sedangkan nilai ketuntasan yang seharusnya diperoleh adalah ≥ 70 . Hasil dari materi pembelajaran yang sebelumnya jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 20 siswa dari 46 siswa. Melalui data tersebut dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara keseluruhan adalah 56%. Melihat kenyataan tersebut maka diperlukan adanya inovasi dalam pembelajaran siswa kelas V SDN Tukum 01 Lumajang tahun pelajaran 2012/2013.

Keberhasilan proses pembelajaran juga didukung oleh penggunaan metode yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Peneliti mengajukan metode *role playing* (bermain peran) yang nantinya akan digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam materi pokok Bentuk-Bentuk Keputusan Bersama. Metode *role playing* (bermain peran) yaitu suatu cara yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran dimana siswa harus memainkan peran-peran yang dikondisikan sesuai dengan keadaan sesungguhnya untuk lebih memahami secara langsung bentuk pengambilan keputusan bersama yang ada dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar.

Penerapan metode ini akan mendorong siswa mengekspresikan perasaannya, memahami langsung bentuk pengambilan keputusan bersama dan pesan moral yang terkandung dalam materi yang akan disampaikan. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dengan menggunakan metode *role playing* akan membuat siswa tertarik pada pembelajaran, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SDN Tukum 01 Lumajang dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Tukum 01 Lumajang tahun ajaran 2012/2013 sebanyak 46 siswa yang terdiri dari 25 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Pertimbangan diadakannya penelitian ini karena SDN Tukum 01 Lumajang belum pernah dilakukan penelitian serupa, disamping pertimbangan waktu, tenaga, dan biaya.

Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Jika pada siklus pertama aktivitas dan hasil belajar siswa sudah

tercapai, maka akan diadakan siklus kedua dengan tujuan melihat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa selanjutnya. Indikator keberhasilan pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dari persentase hasil belajar siswa. Apabila 70% dari jumlah siswa mencapai nilai KKM maka dapat dikatakan berhasil, dan apabila belum mencapai KKM maka dapat dikatakan belum berhasil. Siklus I akan dijadikan acuan terhadap perencanaan tindakan siklus II.

Metode yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Data dalam penelitian ini adalah hasil tes kemampuan siswa berupa skor untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Data hasil observasi berupa aktivitas siswa selama proses pembelajaran, sedangkan data hasil wawancara digunakan untuk memperkuat hasil observasi, tes, dan dokumentasi.

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN Tukum 01 Lumajang tahun pelajaran 2012/2013. Selain guru dan siswa, terdapat sumber data lainnya yaitu dokumen dan referensi.

Analisis data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk persentase untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

1) mencari persentase keaktifan siswa selama berlangsungnya penerapan metode *role playing* dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Persentase aktivitas individu} = P_a = \frac{a}{N} \times 100\%$$

Adapun kriteria persentase aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Kriteria keaktifan siswa

Persentase Aktivitas	Kriteria
$90\% \leq P_a \leq 100\%$	Sangat aktif
$75\% \leq P_a \leq 89\%$	Aktif
$55\% \leq P_a \leq 74\%$	Cukup aktif
$31\% \leq P_a \leq 54\%$	Kurang aktif
$P_a \leq 30\%$	Tidak aktif

Keterangan:

P_a = persentase aktivitas belajar siswa
 a = total skor komponen penilaian aktivitas siswa yang dicapai
 N = skor maksimal dari komponen penilaian aktivitas siswa

2) mencari persentase ketuntasan hasil belajar siswa dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Persentase ketuntasan hasil belajar siswa} = P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Adapun kriteria persentase hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2. Kriteria persentase hasil belajar siswa

Persentase	Kriteria
$80\% \leq P \leq 100\%$	Sangat tuntas
$66\% \leq P \leq 79\%$	Tuntas
$56\% \leq P \leq 65\%$	Cukup tuntas
$40\% \leq P \leq 55\%$	Kurang tuntas
$0 \leq P < 40\%$	Tidak tuntas

Keterangan:

P = persentase ketuntasan hasil belajar siswa

n = jumlah siswa tuntas

N = jumlah siswa keseluruhan

Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, hasil dari tindakan pendahuluan digunakan sebagai acuan untuk merancang perangkat pembelajaran yang digunakan pada siklus I. Hasil refleksi dari siklus I digunakan untuk melaksanakan tindakan pada siklus II sebagai pemantapan hasil yang telah diperoleh dari siklus sebelumnya.

Pembelajaran dengan metode *role playing* ini berbeda dengan pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran konvensional, guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran. Siswa terlihat pasif, hanya duduk dan mendengarkan penjelasan guru. Pembelajaran dengan materi bentuk-bentuk keputusan bersama dengan menggunakan metode *role playing* ini, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Melalui metode *role playing* siswa harus memainkan peran-peran yang dikondisikan sesuai dengan keadaan sesungguhnya untuk lebih memahami secara langsung bentuk pengambilan keputusan bersama yang ada dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar. Penerapan metode ini akan mendorong siswa mengekspresikan perasaannya, memahami langsung bentuk pengambilan keputusan bersama dan pesan moral yang terkandung dalam materi yang akan disampaikan. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dengan menggunakan metode *role playing* akan membuat siswa tertarik pada pembelajaran, sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan.

Langkah pertama dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I adalah bertanya kepada siswa tentang kegiatan dalam lingkungan siswa yang berhubungan dengan materi bentuk-bentuk keputusan bersama. Setelah itu, guru menjelaskan materi serta membimbing siswa menyebutkan contoh dari bentuk-bentuk keputusan bersama. Guru membentuk siswa menjadi 7 kelompok. Ketika pembentukan kelompok oleh guru, siswa terlihat sangat gaduh. Kegaduhan dapat dihentikan ketika guru memberikan naskah drama kepada masing-masing kelompok dan menjelaskan kepada siswa tata cara bermain peran. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mempelajari naskah drama yang diberikan lalu mempersilahkan kelompok pertama untuk bermain peran, dan menunjuk kelompok kedua sebagai kelompok pengamat yang bertugas mengamati kegiatan bermain peran kelompok pertama. Kelompok pengamat tidak hanya mengamati kegiatan bermain drama yang dilakukan kelompok pertama tetapi juga mengerjakan Lembar Kerja Siswa yang diberikan

oleh guru untuk kemudian dipresentasikan. Saat kelompok 2 bermain peran maka yang bertugas sebagai kelompok pengamat adalah kelompok 3, begitu seterusnya sampai kelompok terakhir. Siswa masih terlihat malu-malu dalam mengeluarkan pendapat dan bermain peran, namun guru memberikan bimbingan dan nasehat kepada siswa yang tidak aktif. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang masih belum dipahami. Kegiatan akhir guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Guru mengakhiri pembelajaran dengan tes.

Kegiatan pada siklus II hampir sama dengan siklus I, akan tetapi pada siklus II lebih ditekankan pada perbaikan kekurangan pada siklus I seperti penjelasan materi yang lebih diperjelas pada materi hambatan dalam melaksanakan keputusan bersama, akibat tidak mematuhi keputusan bersama dan pelaksanaan kegiatan bermain peran. Guru bertanya kepada siswa tentang kegiatan dalam lingkungan siswa yang berhubungan dengan materi bentuk-bentuk keputusan bersama. Kemudian guru meminta kelompok pertama untuk bermain peran, dan kelompok kedua sebagai pengamat. Tata cara bermain ulang dilakukan sama seperti yang dilakukan pada siklus I. Setiap kelompok pengamat mempresentasikan hasil diskusinya bersama kelompok setelah kelompok yang bermain peran selesai memerankan drama. Pada siklus II ini siswa lebih aktif dalam kegiatan bertanya/mengeluarkan pendapat. Begitu juga dengan kegiatan bermain peran siswa lebih memahami karakter yang diperankan. Sebelum kegiatan akhir guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila masih ada materi yang belum dipahami. Pada kegiatan akhir guru membimbing siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Setelah menyimpulkan materi, guru mengakhiri pelajaran dengan memberikan tes.

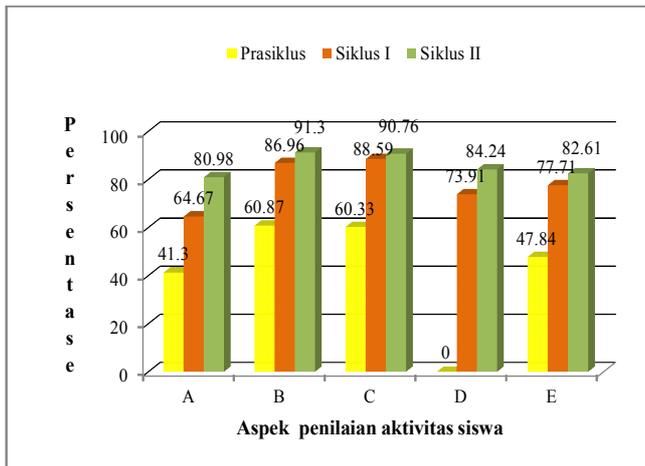
Dari keseluruhan rangkaian pembelajaran dalam penelitian ini juga terdapat beberapa kendala, diantaranya adalah siswa belum terbiasa dengan guru (peneliti) sehingga diawal pembelajaran mereka sempat merasa canggung dan takut. Namun, setelah guru (peneliti) memberikan motivasi, dorongan, dan bimbingan kepada siswa, mereka tidak merasa takut lagi dan berusaha sebaik-baiknya untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, karena sebelumnya belum pernah dilakukan kegiatan bermain peran maka saat bermain peran siswa masih terlihat malu dan kurang menjiwai setiap tokoh yang dimainkan. Akan tetapi pada pertemuan selanjutnya sebagian besar siswa tidak lagi malu dan sudah banyak yang dapat menjiwai peran yang dimainkan.

Hasil wawancara dengan guru kelas V yaitu Ibu Maega N, diperoleh kesimpulan bahwa sebenarnya pembelajaran yang diterapkan cukup bagus dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa pada awal penelitian ramai karena mereka sebelumnya belum pernah pembelajaran seperti ini sehingga guru harus bisa mengelola kelas dengan baik. Di pihak lain, dalam pembelajaran ini membutuhkan cukup banyak waktu.

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Tukum 01 Lumajang, diperoleh persentase aktivitas belajar siswa pada kegiatan prasiklus sebesar 52%. Pada kegiatan prasiklus ini terdapat 2 siswa tergolong dalam kategori sangat aktif, 6 siswa aktif, dan 12 siswa cukup aktif. Persentase aktivitas

belajar siswa siklus I sebesar 78,80%. Siklus pertama dengan jumlah siswa sangat aktif 18 siswa, aktif 15 siswa, cukup aktif 13 siswa. Persentase aktivitas belajar siswa pada siklus II sebesar 85,65%. Peningkatan aktivitas belajar siswa dari prasiklus ke siklus I sebesar 28,80%. Siklus kedua dengan jumlah siswa sangat aktif 29 siswa, aktif 14 siswa, cukup aktif 3 siswa. Jadi dapat disimpulkan peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 6,85%.

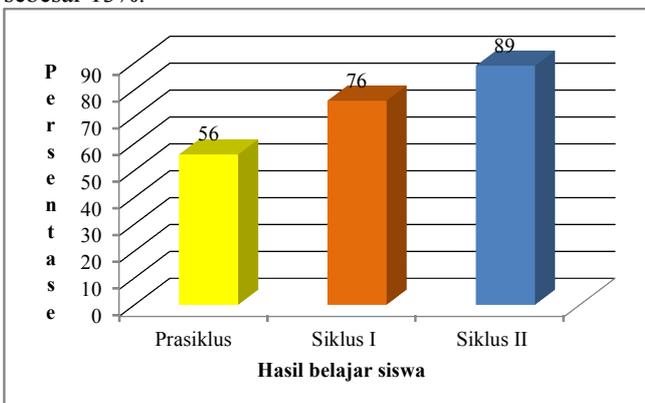
Untuk mengetahui peningkatan masing-masing aspek pada aktivitas belajar siswa pada kegiatan prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Keterangan :

- A = Bertanya/Mengeluarkan Pendapat
- B = Mendengarkan/Memperhatikan
- C = Mencatat
- D = Keterampilan bermain Peran
- E = Ketepatan Menanggapi Masalah

Ketuntasan hasil belajar siswa pada kegiatan prasiklus sebesar 56% dengan 26 siswa termasuk dalam kategori tuntas dan 20 siswa kategori tidak tuntas. Pada siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 76% dengan 35 siswa termasuk dalam kategori tuntas dan 11 siswa tidak tuntas. Peningkatan hasil belajar siswa dari prasiklus ke siklus I sebesar 20%. Sedangkan pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 89% dengan 41 siswa termasuk dalam kategori tuntas dan 5 siswa tidak tuntas. Jadi, peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 13%.



Berdasarkan analisis hasil belajar tersebut, dapat dilihat perbandingan peningkatan hasil belajar siswa pada kegiatan prasiklus, siklus I dan siklus II seperti pada gambar 2 tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PKn dengan menerapkan metode *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Metode *role playing* juga dapat digunakan sebagai alternatif pilihan metode dalam pembelajaran lain yang sesuai.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan penerapan metode *role playing* pada pokok bahasan bentuk-bentuk keputusan bersama pada siklus I dan siklus II dengan kriteria aktif. Siklus pertama dengan jumlah siswa sangat aktif 18 siswa, aktif 15 siswa, dan cukup aktif 13 siswa. Siklus kedua dengan jumlah siswa sangat aktif 29 siswa, aktif 14 siswa, dan cukup aktif 3 siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 78,80% dan pada siklus II sebesar 85,65% sehingga mengalami peningkatan sebesar 6,85%.
- 2) Pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diperoleh dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I secara klasikal sebesar 76%. Siklus pertama dengan jumlah siswa tuntas 35 siswa, dan tidak tuntas 11 siswa. Siklus II secara klasikal sebesar 89% Siklus kedua dengan jumlah siswa tuntas 41 siswa, dan tidak tuntas 5 siswa. Jadi hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 13%.

Adapun saran yang dapat dikemukakan sehubungan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru
Metode pembelajaran *role playing* dapat dijadikan alternatif pilihan bagi guru untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas agar siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi Siswa
Siswa sebaiknya terus meningkatkan dan mempertahankan kepercayaan dirinya agar tidak merasa takut dan malu lagi ketika mengikuti pembelajaran.
3. Bagi Peneliti
Penerapan metode *role playing* diharapkan tidak hanya diterapkan pada pembelajaran Pkn saja, tetapi juga pada pembelajaran lain yang sesuai apabila menggunakan metode *role playing*.
4. Bagi Peneliti Lain
Berdasarkan analisis aktivitas dan hasil belajar siswa, penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai masukan bagi peneliti lain untuk penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman & Wuryandani, Wuri. 2011. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Hidayati, Mujinem, dan Anwar Senen. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Prastiwi, Kristina Dianing. 2011. "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Materi Pokok Kegiatan Ekonomi melalui Metode Role Playing pada Siswa Kelas IV SDN Dawuhan Wetan 04 Lumajang Tahun Ajaran 2010/2011." Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.

