



## PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* PADA SISWA KELAS V

Anis Silfiyah<sup>✉</sup>, Harmanto, Isa Ansori

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Juni 2013

Disetujui Juli 2013

Dipublikasikan Agustus 2013

*Keywords:*

*Role Playing*; *the quality of learning*; *Civics*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran PKn melalui model *Role Playing*. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan tiga siklus. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas VB SDN Wonosari 03 Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, catatan lapangan, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) keterampilan guru pada siklus I mendapat skor rata-rata 2,8 dengan kualifikasi baik, pada siklus II meningkat menjadi 3,4 dengan kualifikasi sangat baik dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 3,7 dengan kualifikasi sangat baik. (2) Aktivitas siswa siklus I memperoleh skor rata-rata 2,35 dengan kualifikasi baik, pada siklus II meningkat menjadi 2,7 dengan kualifikasi baik dan pada siklus III meningkat lagi menjadi 3,3 dengan kualifikasi sangat baik. (3) Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa pada siklus I 71,42% dengan nilai rata-rata, siklus II meningkat menjadi 77,14% dengan nilai rata-rata 75,71 dan siklus III meningkat lagi menjadi 85,17% dengan nilai rata-rata 81. Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktifitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

### Abstract

*The purpose of this research is to improve the skills of teachers, student activities, and learning outcomes in a model of learning civics through role playing. This research is a classroom action research through the application of learning models Role Playing with three cycles. Subjects were teachers and students of SDN VB class Wonosari 03 Semarang. Technique data collection using observation, field notes, tests and documentation. Analysis using quantitative and qualitative data analysis. The results showed: (1) the skills of teachers in the cycle I got an average score of 2.8 with good qualifications, on the second cycle increased to 3.4 with excellent qualifications and the third cycle increased to 3.7 with excellent qualifications. (2) Activity Cycle I students scored an average of 2.35 with good qualifications, on the second cycle increased to 2.7 with good qualifications and rose again on the third cycle to 3.3 with excellent qualifications. (3) Complete the classical student learning outcomes in the first cycle of 71.42% with a mean value, the second cycle increased to 77.14% with an average value of 75.71 and third cycle increased to 85.17% with a mean value The average 81. The conclusion of this research is through the application of Role Playing learning model can improve the skills of teachers, student activities, and student learning outcomes in learning civics.*

© 2013 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Jl. Beringin Raya no. 5 Wonosari Kampus Ngaliyan

E-mail: [shindiapuspita@yahoo.com](mailto:shindiapuspita@yahoo.com)

ISSN 2252-6366

## PENDAHULUAN

### Hakikat

**kewarganegaraan** menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD1945 (Winataputra 2008:1.15). Mata pelajaran PKn adalah salah satu mata pelajaran wajib pada kurikulum pendidikan dasar dan menengah serta kurikulum pendidikan tinggi. Menurut Soemantri (1967) Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik.

Hasil pengamatan dan pengalaman mengajar di SD Wonosari 03 Semarang, ditemukan siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Anak cenderung tidak tertarik dengan pelajaran PKn karena selama ini pelajaran PKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan, kurang menekankan aspek penalaran, bersifat abstrak dan verbal yang berbeda dengan ilmu-ilmu terapan yang bersifat pasti. Hal ini akan menjadikan siswa terkadang merasa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya, sering terdapat siswa yang mempunyai sikap kurang perhatian dan malas dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar kurang memuaskan karena siswa banyak melakukan kekeliruan dan kesalahan. Kekeliruan dan kesalahan yang dilakukan siswa ini tidak mutlak disebabkan oleh kurangnya kemampuan

### Pendidikan

siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn tetapi juga karena faktor lain seperti strategi mengajar guru, lingkungan, sarana dan prasarana belajar.

Selain faktor dari siswa, guru juga berpengaruh dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Guru sudah menggunakan media tapi media yang digunakan belum menarik perhatian siswa sehingga siswa belum bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, selain pada media juga pada model pembelajaran yang digunakan, guru memang sudah menggunakan model pembelajaran misalnya menerapkan model *kooperatif*, tetapi guru biasanya kurang mengkaitkan materi yang diajarkan dengan modelnya, sehingga dalam pembelajaran model tersebut tidak berjalan sesuai tujuan yang diinginkan. Kemampuan guru dalam menggunakan model yang relevan dengan tujuan dan materi pelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam pencapaian prestasi belajar siswa. Tuntutan tersebut mutlak dilakukan oleh seorang guru, apabila melakukan transfer ilmu khususnya PKn. Hal tersebut juga sejalan dengan tuntutan kurikulum saat ini yang sangat memperhatikan kepentingan pembelajaran pembelajaran yang akan digunakan.

Pengalaman mengajar selama PPL tahun 2011 di SD Wonosari 03 pada proses belajar mengajar mata pelajaran PKn murid kelas VB diketahui bahwa masih terdapat beberapa masalah yang kiranya perlu dipecahkan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran PKn dapat tercapai secara maksimal. Masalah-masalah tersebut antara lain: 1) dari sisi guru; berupa penguasaan kelas yang kurang, pengelolaan proses belajar mengajar yang terkesan biasa saja, kurang sistematis, intensitas tugas yang kurang, guru kurang menstimulus aktifitas belajar murid,

membiarkan murid yang bermain dengan temannya. 2) dari sisi murid antara lain; banyak murid kurang aktif dalam proses pembelajaran, kurangnya perhatian murid terhadap materi yang dijelaskan guru, murid tidur dengan menundukan kepala, bercerita dan bermain secara sembunyi-sembunyi kepada teman sebangkunya.

Data mata pelajaran PKn yang diperoleh menunjukkan bahwa 54% (19 dari 35 siswa) mengalami ketidaktuntasan belajar, sedangkan sisanya 46% (16 dari 35) mengalami ketuntasan belajar dari acuan nilai KKM 65. Dari pengamatan awal terlihat bahwa nilai terendah adalah 45 dan nilai tertinggi adalah 83. Selain itu dapat dilihat nilai rata-rata kelas yang ditunjukkan adalah 61,93 sedangkan nilai KKM yang ditentukan yaitu 65. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih rendah.

Data hasil pembelajaran PKn pada siswa kelas VB SDN Wonosari tersebut, peneliti melakukan uji coba untuk menerapkan model pembelajaran *Role Playing*. Hasil uji coba tersebut, di dapatkan perbedaan hasil belajar yang diperoleh siswa antara sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Role Playing*. Sebelum menggunakan metode tersebut, data hasil belajar siswa menunjukkan sebanyak 54% (19 dari 35 siswa) mengalami ketidaktuntasan dalam pelajaran PKn, sedangkan sisanya 46% (16 dari 35) mengalami ketuntasan belajar dari acuan nilai KKM 65. Sedangkan setelah menggunakan model tersebut presentasi siswa yang nilainya tidak tuntas mengalami penurunan menjadi 42 % (15 dari 35 siswa) dan sebanyak 58 % (20 dari 35 siswa) telah mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan. Selama kegiatan pembelajaran

berlangsung, peserta didik juga terlihat lebih antusias dan termotivasi untuk belajar. Ketika proses pembelajaran siswa juga terlibat secara aktif ketika proses pembelajaran dan terjadi interaksi positif antar siswa.

Hasil diskusi dengan tim kolaborasi guru kelas VB SD Negeri Wonosari 03 Semarang untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut. Maka dihasilkan keputusan bahwa alternatif tindakan yang akan dilaksanakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran).

Model *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. (Khoiru Ahmadi, dkk)

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan model *Role Playing* yang akan dilaksanakan dalam 3 siklus yang terdiri dari empat kegiatan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2009: 16).

Subyek penelitian ini adalah guru (peneliti) dan siswa kelas VB SD Negeri Wonosari 03 Semarang sebanyak 35 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

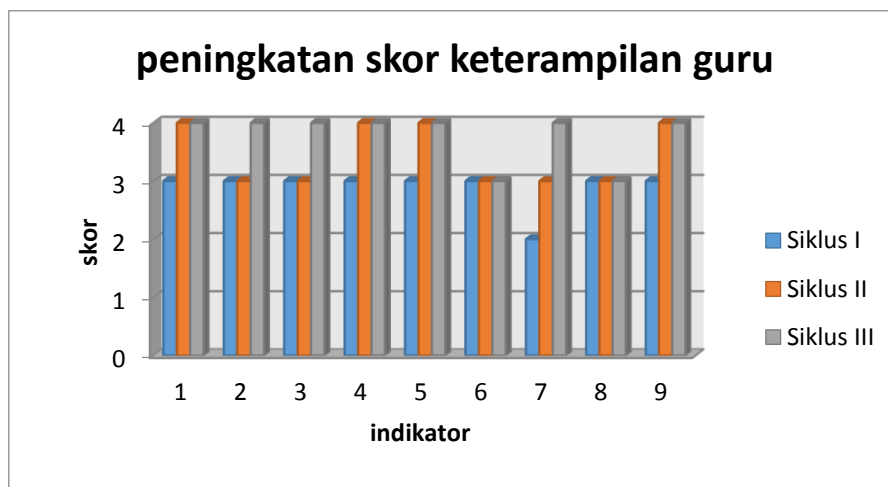
Teknik analisis data untuk data kuantitatif diperoleh dari nilai hasil belajar kognitif siswa dan data kualitatif diperoleh dari menganalisis lembar observasi aktivitas siswa dan

keterampilan guru yang telah diisi oleh observer pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran pada saat pembelajaran. *Role Playing* meningkat dengan kriteria sekurang-

Indikator keberhasilan dalam penelitian kurangnya baik; c. Adanya peningkatan hasil adalah adanya peningkatan kualitas pembelajaran belajar PKn siswa dengan ketuntasan belajar yang meliputi: a. Keterampilan guru dalam individual sebesar  $\geq 65$  dengan ketuntasan klasikal pembelajaran PKn melalui Model Pembelajaran sampai 80% dari 35 siswa kelas VB SDN Wonosari *Role Playing* meningkat dengan kriteria sekurang- 03. kurangnya baik; b. Aktifitas siswa dalam

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Keterampilan Guru

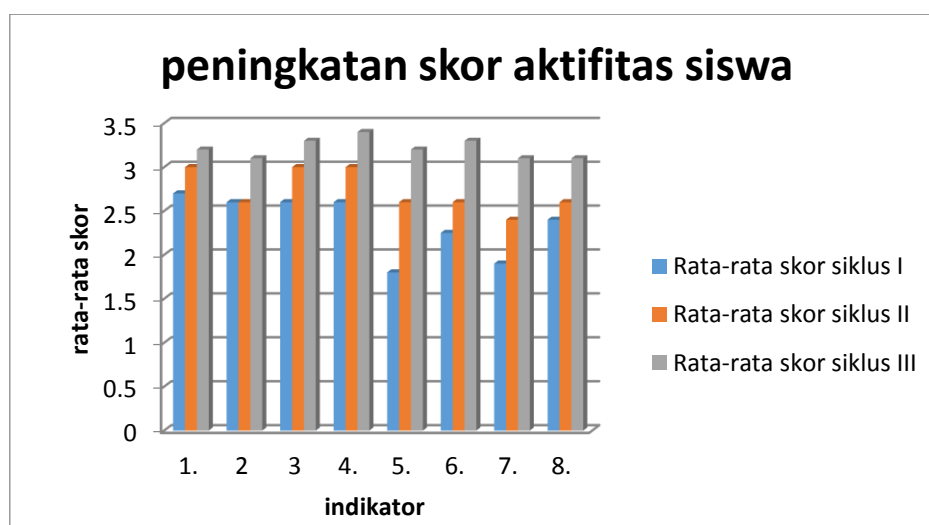


Gambar 1. Grafik peningkatan skor keterampilan guru

Pada diagram di atas dapat diketahui keberhasilan pembelajaran, yaitu: keterampilan bahwa keterampilan guru setiap siklusnya bertanya, memberi penguatan, mengadakan meningkat. Untuk menjadi seorang guru variasi, menjelaskan, membuka dan menutup profesional harus menguasai empat kompetensi pelajaran, membimbing diskusi kelompok kecil, guru. Kompetensi tersebut adalah kompetensi mengelola kelas, mengajar kelompok kecil dan pedagogis, profesional, kepribadian, dan sosial perorangan. Kelebihan model pembelajaran *Picture and Picture* juga dapat menunjang dalam (Anitah, 2008: 7.1).

Menurut Turney dalam Anitah (2008: 7.1) terdapat 8 keterampilan mengajar yang sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa agar dianggap penting dalam menentukan lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.

## 2. Aktivitas Siswa



*Gambar 2. Grafik peningkatan skor aktifitas siswa*

Dierich dalam Hamalik (2008: 172) membagi aktivitas belajar siswa menjadi delapan kelompok, yaitu: *visual activities, oral activities, mental activities, listening activities, emotional activities, motor activities, writing activities, drawing activities.*

Siswa antusias dalam persiapan mengikuti kegiatan pembelajaran (*emotional activities*), menurut Paul D Dierich (dalam Hamalik, 2008: 173), antusias/bersemangat/berminat merupakan salah satu aktivitas siswa yang tergolong kegiatan-kegiatan emosional.

Siswa menanggapi pertanyaan guru dalam apersepsi (*mental activities*), menurut Paul D Dierich (dalam Hamalik, 2008: 172), merupakan salah satu aktivitas siswa yang tergolong kegiatan-kegiatan mental.

Siswa memperhatikan penjelasan materi ajar yang disampaikan guru (*visual & listening activities*), menurut Paul D Dierich (dalam Hamalik, 2008: 172), merupakan salah satu aktivitas siswa yang tergolong kegiatan-kegiatan visual dan mendengarkan.

Menurut Paul D Dierich (dalam Hamalik, 2008: 172), siswa tertib dalam pembentukan kelompok merupakan salah satu aktivitas siswa yang tergolong kegiatan-kegiatan emosional.

Menurut Paul D Dierich (dalam Hamalik, 2008: 172), siswa mengerjakan tugas dalam kelompok merupakan salah satu aktivitas siswa yang tergolong kegiatan-kegiatan metrik dan menulis.

Menurut Paul D Dierich (dalam Hamalik, 2008: 172), siswa mengerjakan tugas individu merupakan salah satu aktivitas siswa yang tergolong kegiatan-kegiatan menulis.

Siswa mempresentasikan hasil kerja di depan kelas (*oral & mental activities*), menurut Paul D Dierich (dalam Hamalik, 2008: 172), merupakan salah satu aktivitas siswa yang tergolong kegiatan-kegiatan lisan(oral) dan mental.

Menurut Paul D Dierich (dalam Hamalik, 2008: 172), siswa menanggapi hasil pekerjaan siswa lain merupakan salah satu

aktivitas siswa yang tergolong kegiatan-kegiatan mental. Dierich (dalam Hamalik, 2008: 172), merupakan salah satu aktivitas siswa yang tergolong

Menyimpulkan materi yang telah kegiatan-kegiatan mental. dipelajari (*mental activities*), Menurut Paul D

### 3. Hasil Belajar

Tabel 1: Peningkatan Hasil Belajar

No.	Pencapaian	Data Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Nilai terendah	45	50	50	60
2	Nilai tertinggi	83	90	100	100
3	Rata – rata	61,93	71,71	75,71	81
4	Presentase Ketuntasan	46	71,42	77,14	85,71

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa data awal menunjukkan rata-rata 51,93 sehingga siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* terjadi peningkatan yang diperoleh pada siklus I 71,71 dan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 71,42%.

Pada siklus II dan siklus III terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa yaitu nilai tertinggi dari 90 pada siklus I, 100 pada siklus II, dan pada siklus III menjadi 100. Nilai rata-rata pada siklus II adalah 75,71 pada siklus III 81. Dan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II 77,14%, sedangkan pada siklus III 85,71%.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan hasil belajar PKn melalui model pembelajaran *Role Playing* pada siswa kelas VB SDN Wonosari 03 Semarang, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

a. Model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam

pembelajaran PKn pada siswa kelas VB SDN Wonosari Semarang. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan skor keterampilan guru pada setiap siklusnya. Skor keterampilan guru pada siklus I adalah 2,8 dengan presentase 70% dan kriteria baik. Rata-rata keterampilan guru pada siklus II adalah 3,4 dengan presentase 85% dan kriteria sangat baik, rata-rata keterampilan guru pada siklus III adalah 3,7 dengan presentase 92,5% dan kriteria sangat baik.

b. Model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam pembelajaran PKn pada siswa kelas VB SDN Wonosari Semarang. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan skor aktifitas siswa pada setiap siklusnya. Hasil rata-rata aktivitas siswa pada siklus I adalah 2,35 dengan presentase 58,75% dan kriteria baik. Rata-rata aktivitas siswa pada siklus II adalah 2,7 dengan presentase 67,5% dan kriteria baik pula dan rata-rata aktivitas pada siklus III adalah 3,3 dengan presentase 82,5% dan kriteria sangat baik.

c. Sedangkan rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada pembelajaran PKn melalui model pembelajaran *Role Playing* yakni siklus I dengan rata-rata 71,71 Siklus II didapatkan hasil rata-rata 75,71 dan siklus III rata-rata hasil belajarnya adalah 81. Sedangkan persentase ketuntasan yang diperoleh pada setiap siklus adalah siklus I persentase ketuntasan klasikal adalah 71,42%, pada siklus II adalah 77,14% dan siklus III adalah 85,71%.

Berkaitan dengan simpulan penelitian ini, ada beberapa saran yang disampaikan:

- a. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sebagai tindakan alternatif dalam pembelajaran PKn, dengan menerapkan model tersebut, proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dapat lebih bervariasi dan menyenangkan karena siswa merasa seperti sedang bermain dengan temannya sehingga siswa bisa belajar sambil bermain. Dalam pembelajaran *Role Playing*, guru berperan sebagai fasilitator, sehingga proses pembelajaran tidak berpusat pada guru, sehingga siswa terlihat lebih aktif dan berperan langsung dalam pembelajaran.
- b. Siswa sebaiknya lebih giat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing*, karena model tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan dan melatih kemampuan diri, melalui interaksi aktif antar siswa serta mengalami secara langsung sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari.
- c. Untuk dapat menciptakan suatu pembelajaran yang berkualitas, hendaknya

disertai dengan dukungan dan motivasi dari pihak sekolah yang turut andil dalam mengembangkan dan memperbaharui strategi pembelajaran guna memajukan dan meningkatkan mutu sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri,dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eddy Wibowo, Mungin dkk. 2008. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Winataputra,Udin S. dkk. 2008. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijono. 2009. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjana, 2003:4, *Hakikat Pembelajaran PKn*. (<http://www.sekolahdasar.net/2011/09/hakekat-pendidikan-kewarganegaraan-pkn.html>. diakses pada tanggal 14 januari 2012)