

Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Siswa Kelas III di SD Inpres Marantale Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Penerapan Metode Pembelajaran *Role Playing*

Ulfaira, Jamaludin, dan Septiwiharti

Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

ABSTRAK

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc. Taggart, yang terdiri dari dua siklus, dan setiap siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Masalah yang dikaji adalah rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Pelaksanaan penelitian ini diarahkan pada kelas III SD Inpres Marantale dengan menerapkan metode *Role Playing*, dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Teknik pengumpulan data, yaitu observasi dan wawancara, dan teknik analisis data dengan menggunakan model akhir menurut Milles dan Huberman, yaitu mereduksi data, menyajikan data, dan menyimpulkan. Hasil penelitian, pada siklus I persentase hasil observasi aktivitas guru mencapai rata-rata 68,7%, observasi aktivitas siswa mencapai rata-rata 67,8%. Pada siklus II, hasil observasi aktivitas guru mencapai rata-rata 93,7%, demikian juga dengan hasil observasi aktivitas siswa mencapai rata-rata 92,8%. Berdasarkan kriteria keberhasilan tindakan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran yang menggunakan metode *role playing*, aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Marantale dalam pembelajaran PKn dapat ditingkatkan.

Kata kunci: Aktivitas belajar, Pembelajaran PKn, *Role Playing*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Konteks pembaruan pendidikan ada tiga isu utama yang perlu di soroti, yaitu pembaruan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan efektifitas metode pembelajaran.

Kaitan dengan efektifitas penggunaan metode pembelajaran, guru adalah pelaku utama yang harus bekerja keras. Guru dituntut memiliki kemampuan mengelola proses pembelajaran yang bermutu, sehingga menghasilkan siswa yang memiliki kemampuan memahami serta menguasai konsep dari materi yang diajarkan (Popy, 2010: 7)

Seorang guru dituntut untuk menguasai semua metode pembelajaran. Namun pada saat-saat tertentu kemampuan guru terbatas, misalnya sempitnya alokasi waktu pembelajaran, atau keadaan kelas yang tidak memungkinkan. Oleh karena itu guru dituntut pula cerdas mensiasatinya dengan menggunakan metode yang sesuai dengan kemampuannya (Sumiati, 2009: 93)

Penggunaan metode *role playing* dalam pembelajaran PKn merupakan salah satu alternatif yang dapat dipergunakan untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn. *Role Playing* atau bermain peran merupakan salah satu metode mengajar yang dapat menumbuhkan motivasi pada siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar dan mengajar. Metode bermain perlu mengajak siswa untuk berperan menjadi orang tertentu atau materi tidak hidup. Dengan bermain peran seperti materi tidak hidup/orang tertentu akan memudahkan siswa memahami materi yang dipelajarinya. Metode bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menyatakan suatu pendapat, mengungkapkan pikiran, perasaan keinginan dan sikap.

Aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan disini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Rochman Natawijaya dalam (Depdiknas, 2005: 31) Belajar aktif adalah “suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya, sehingga para ahli mengadakan klasifikasi. Paul Dierich, dalam (Oemar Hamalik, 2001: 172) mengklasifikasikan aktivitas belajar atas delapan kelompok yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan Visual
Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain
2. Kegiatan-kegiatan Lisan (oral)
Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan Mendengarkan
Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis
Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes dan mengisi angket
5. Kegiatan-kegiatan Menggambar
Menggambar, membuat grafik, chart, diagram, peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan Metrik
Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebudayaan.
7. Kegiatan-kegiatan Mental
Merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan Emosional
Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain.

Berdasarkan pengertian aktivitas tersebut di atas, bahwa dalam belajar sangat dituntut keaktifan siswa. Siswa yang lebih banyak melakukan kegiatan sedangkan guru lebih banyak membimbing dan mengarahkan. Tujuan pembelajaran PKn tidak

mungkin tercapai tanpa adanya aktivitas siswa apalagi dalam pembelajaran PKn antara lain tujuannya adalah untuk menjadikan manusia kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Role playing pada prinsipnya merupakan metode untuk „memerankan“ peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu “pertunjukan peran” di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap pemeran. Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut.

Metode ini berbentuk interaksi antara dua atau lebih siswa tentang suatu topik atau situasi. Dalam interaksi itu setiap siswa melakukan peran terbuka. Metode ini sering digunakan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktekkan isi pelajaran yang baru saja dipelajarinya dalam rangka menemukan kemungkinan masalah yang akan dihadapi dalam pelaksanaan sesungguhnya. Pada pembelajaran PKn di SD, metode ini cocok diberikan pada hampir semua pokok bahasan (Supinah, 2009: 17)

Pengertian lain yang berkaitan dengan metode bermain peran/*role playing* disampaikan beberapa tokoh berikut seperti dikutip dari Marlina dalam tulisan online dengan judul Belajar dengan Bermain Peran .

Suryadi (2007: 55) menyatakan bahwa bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak yang tujuannya mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap perkembangan yang dilaksanakan. Drama peran adalah kegiatan spontan dan mandiri di saat anak-anak menguji, menjernihkan dan meningkatkan pemahaman atas diri dan dunianya sendiri. Kegiatan bermain peran di SD khususnya kelas rendah selain fantasi dan emosi yaitu anak belajar berbicara sesuai peran yang dimainkan, belajar mendengarkan dengan baik dan melihat hubungan dari berbagai peran, yang dimainkan bersama. Untuk dapat berdialog harus dapat memahami apa yang dikatakan kepadanya dan berbicara

dengan bahasa yang dimengerti oleh temannya. Berdasarkan pendapat di atas, bahwa metode bermain peran adalah cara memerankan tokoh-tokoh atau benda di sekitar anak, dilakukan secara spontan dan mandiri untuk menjernihkan dan meningkatkan pemahaman atas diri dan dunianya termasuk memberikan pemahaman konsep materi yang sedang dipelajari. Sedangkan menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 43), bermain khayal atau bermain peran termasuk salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi, dan anak memerankan tokoh yang dipilih.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dua siklus. Model penelitian ini mengacu pada modifikasi spiral yang dicantumkan Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2007: 16). Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu 1) Perencanaan tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Marantale, khususnya pada siswa kelas III yang berjumlah 18 orang siswa yang terdiri dari 6 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan, dan dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014

Pelaksanaan tindakan dilakukan dua siklus, tiap siklus terdiri dari empat fase yaitu, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Adapun kegiatan-kegiatan dalam setiap siklus yang terdiri dari empat fase tersebut adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan tindakan seperti:

- Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode role playing
- Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
- Membuat lembar observasi
- Mempersiapkan media pembelajaran
- Membuat lembar tugas individu yang akan dikerjakan oleh siswa.

b. Pelaksanaan tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini disesuaikan dengan rencana yang telah disusun dalam rencana pembelajaran. Kegiatan tersebut meliputi: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

c. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi

d. Refleksi

Pada tahap ini, hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi dikumpulkan kemudian dianalisis. Dari hasil tersebut akan dilihat apakah telah memenuhi target yang ditetapkan pada indikator kinerja. Jika belum memenuhi target, maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya. Kelemahan atau kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya akan diperbaiki pada siklus berikutnya.

Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

a. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif, yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi siswa dan hasil observasi guru pada tindakan siklus I dan siklus II

b. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data melalui observasi dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru

c. Teknik Analisis Data

Untuk analisa proses siswa dalam belajar digunakan lembar penilaian dengan rentang nilai 1–4. Untuk indikator sangat baik diberi skor 4, baik diberi skor 3, sedangkan cukup diberi skor 2, dan kurang diberi skor 1. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa secara klasikal dan aktivitas guru digunakan lembar observasi dengan

rentang nilai 1 – 4. Jumlah nilai hasil observasi dipersentase untuk mendapatkan nilai rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase Nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria taraf keberhasilan tindakan ditentukan dengan menggunakan acuan:

76% < NR ≤ 100% : sangat baik

51% < NR ≤ 75% : baik

26% < NR ≤ 50% : cukup baik

0% < NR ≤ 25% : kurang baik (Hadi, 1998 : 145)

Keberhasilan penelitian ini diukur dengan menggunakan kriteria taraf keberhasilan tindakan, yang dapat dilihat dari dua aspek yaitu hasil observasi aktivitas siswa dan pengelolaan pembelajaran oleh guru. Penelitian ini dinyatakan berhasil, apabila kedua aspek tersebut telah berada dalam kategori baik dan sangat baik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Peneliti mengadakan proses pembelajaran yang di observasi oleh 1 orang pengamat. Pengamat memberikan skor pada aktivitas individu siswa pada lembaran pengamatan aktivitas individu siswa dan melakukan observasi secara klasikal dengan menggunakan lembar observasi siswa. Pembelajaran diikuti oleh 18 orang siswa. Berdasarkan hasil observasi, maka diperoleh data aktivitas belajar siswa yang tidak maksimal. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Catatan yang diperoleh pengamat menunjukkan bahwa dari 18 orang siswa ternyata hanya ada 4 orang siswa yang memperoleh penilaian kategori sangat baik, 3 orang siswa memperoleh penilaian baik, dan 11 siswa memperoleh penilaian cukup.

Siklus I

Tindakan siklus I ini, dilaksanakan satu kali pertemuan di kelas dengan menerapkan metode *role playing*. Adapun hasil pelaksanaan tindakan siklus I adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

Pada siklus I, tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Adapun materi dan indikator yang diajarkan adalah materi Pentingnya Harga Diri dengan indikator sebagai berikut: a) Menjelaskan pengertian harga diri, b) Menjelaskan pentingnya memiliki harga diri, dan c) Menyebutkan contoh bentuk harga diri.
- 2) Membuat lembar observasi kegiatan guru.
- 3) Membuat lembar observasi kegiatan siswa.
- 4) Menyiapkan media yang digunakan dalam pembelajaran.
- 5) Membuat tes untuk mengetahui kemampuan siswa setelah penerapan metode pembelajaran *role playing*.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Pelaksanaan penelitian diamati oleh dua orang pengamat/observer yaitu Pak Takwa selaku guru kelas VI untuk mengobservasi kegiatan guru, dan Ibu Zaitun selaku guru kelas II, untuk mengobservasi aktivitas siswa, dilakukan menggunakan 2 jenis lembar pengamatan yaitu pengamatan aktivitas individu siswa dan aktivitas secara klasikal. Pelaksanaan tindakan siklus I ini dilaksanakan dan mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Secara umum, tahapan pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan

Pada tahapan ini guru/peneliti membuka pelajaran dengan salam, berdo'a, dan mengabsen siswa. Peneliti memberi motivasi kepada siswa, menuliskan materi pokok dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan. Tujuan pembelajaran yang dimaksud dapat dilihat pada masing-masing rencana pelaksanaan pembelajaran.

2. Tahap Inti

Pada tahapan ini, peneliti menjelaskan materi sesuai RPP tentang pentingnya harga diri. Setelah penjelasan materi dan pemberian beberapa contoh, memfasilitasi siswa selama proses pembelajaran. Fasilitas yang dimaksud lembar kerja siswa yang disediakan oleh peneliti. Adapun langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru dengan menggunakan metode *role playing* adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti membagi siswa ke dalam 6 kelompok, untuk secara bergantian memainkan peran.
- 2) Peneliti meminta siswa memainkan peran yang sudah disetting sebelumnya. Peran yang dimainkan siswa berkaitan dengan materi tentang menjaga harga diri.
- 3) Meminta siswa yang tidak bermain peran untuk memperhatikan peran yang dimainkan oleh pemain depan kelas.
- 4) Membimbing siswa bertanya jawab dan berdiskusi tentang kesimpulan isi peran singkat yang dimainkan oleh temannya.
- 5) Peneliti memberikan penguatan kepada setiap kelompok yang sudah selesai bermain peran.
- 6) Setelah selesai tanya jawab dan diskusi, peneliti menambahkan penjelasannya tentang pentingnya memiliki harga diri dan contoh-contoh mengenai harga diri.

3. Tahap Akhir

Pada tahap ini, menyimpulkan materi dan menyempurnakan hasil pekerjaan tugas siswa, artinya memperbaiki jawaban yang masih kurang atau keliru. Kemudian guru melakukan refleksi dengan memberikan pertanyaan seputar materi yang telah dipelajari.

c. Observasi

Observasi ini dilakukan oleh dua orang observer untuk mengamati kegiatan peneliti dan kegiatan siswa selama proses penelitian. Metode pengamatan aktivitas/kegiatan guru dan siswa adalah mengisi format observasi yang disediakan peneliti, seperti terlihat pada tabel berikut ini:

- 1) Aktivitas guru

Tabel 1. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Tindakan Siklus I

Tahapan	Aspek yang diamati	Skor				Ketercapaian
		4	3	2	1	
Tahap 1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa : 1. Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai.		√			4 = Baik Sekali 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
	2. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa.			√		
Tahap 2	Menyampaikan informasi : 1. Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.		√			
Tahap 3	Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar : 1. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara siswa membentuk kelompok.			√		
	2. Guru membantu siswa dalam pembentukan kelompok belajar.		√			
Tahap 4	Memberikan peran dengan dialog yang sepadan kepada setiap siswa yang bermain peran.		√			
Tahap 5	Evaluasi : 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan		√			
	2. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dari hasil diskusi dan tanya jawab		√			
	Jumlah Skor Per Kategori Rentang Nilai		18	4		
	Jumlah Skor Perolehan		22			

Dari data di atas diperoleh nilai akhir hasil observasi aktivitas guru sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai Akhir} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{22}{32} \times 100\% = 68,7\% \end{aligned}$$

Berdasarkan data hasil observasi, menunjukkan taraf keberhasilan aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran menurut pengamat rata-rata dalam kategori baik, namun perlu lebih ditingkatkan lagi.

2) Aktivitas siswa

Tabel 2. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa Tindakan Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor				Ketercapaian
		4	3	2	1	
1.	Mendengarkan /memperhatikan penjelasan guru		√			4 = Baik Sekali 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
2.	Mendengarkan dan memperhatikan dengan seksama peran yang ditampilkan di depan kelas.			√		
3.	Siswa yang bermain peran melakukan tugasnya dengan baik		√			
4.	Aktif bertanya kepada guru mengenai penjelasan yang disampaikan guru.		√			
5.	Berdiskusi dengan teman		√			
6.	Berdiskusi dengan kelompok lain / guru		√			
7.	Berperilaku yang baik selama proses pembelajaran			√		
	Jumlah Skor Per Kategori Rentang Nilai		15	4		
	Jumlah Skor Perolehan	19				

Dari data di atas diperoleh nilai akhir hasil observasi aktivitas siswa sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai Akhir} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{19}{28} \times 100\% = 67,8\% \end{aligned}$$

Secara ringkas aktivitas siswa dalam proses pembelajaran siklus I mencapai 67,8% dengan baik. Data hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas siswa pada siklus ini masih harus ditingkatkan lagi walaupun pada masing-masing aspek sebenarnya sudah berada pada kategori baik dan cukup. Namun, secara

kumulatif perolehan tersebut masih pada kategori kurang sehingga harus lebih ditingkatkan lagi pada siklus II.

Selain data hasil observasi aktivitas siswa secara klasikal, diperoleh juga hasil pengamatan aktivitas individu siswa. Dari data tersebut diperoleh siswa dengan penilaian sangat baik 5 orang, baik, 6 orang dan cukup 7 orang.

Dari data di atas dapat dijelaskan bahwa secara umum aktivitas belajar siswa dengan penggunaan metode *role playing* sudah baik. Ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang mendapatkan kategori penilaian sangat baik dan baik berjumlah 11 orang atau sebesar 61%, sementara siswa yang memperoleh kategori penilaian cukup berjumlah 7 orang atau 39%. Dengan hasil tersebut mengharuskan peneliti melanjutkan ke tahap siklus II untuk lebih meningkatkan aktivitas belajar siswa.

d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan tes hasil tindakan siklus I selanjutnya dilakukan evaluasi. Hasil evaluasi siklus I digunakan sebagai acuan untuk merencanakan tindakan lebih efektif untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik pada siklus berikutnya. Adapun hasil evaluasi yaitu:

1. Motivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran masih kurang, sehingga proses pembelajaran masih didominasi oleh guru. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis observasi aktivitas siswa masih dalam kategori rata-rata cukup atau belum mencapai indikator yang ditentukan.
2. Guru belum secara maksimal melaksanakan semua langkah yang harus dilakukan sehingga siswa masih kurang memahami apa yang harus dilakukan dalam proses aktivitas belajarnya.

Siklus II

Berdasarkan hasil dan refleksi yang diperoleh pada siklus I, maka masih perlu untuk melakukan tindakan siklus II, hal ini dilakukan untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Tindakan siklus II ini dilaksanakan 1 kali pertemuan di kelas dengan

memaksimalkan langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam pembelajaran menggunakan metode *role palying*.

a. Hasil Observasi Aktivitas Siklus II

Tabel di bawah ini memperlihatkan pencapaian aktivitas kinerja guru dan siswa pada tindakan siklus II.

1) Aktivitas guru

Tabel 3. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Guru Tindakan Siklus II

Tahapan	Aspek yang diamati	Skor				Ketercapaian
		4	3	2	1	
Tahap 1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa : 1. Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai.	√				4 = Baik Sekali 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
	2. Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa.	√				
Tahap 2	Menyampaikan informasi : 1. Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.		√			
Tahap 3	Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar : 1. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara siswa membentuk kelompok.	√				
	2. Guru membantu siswa dalam pembentukan kelompok belajar.		√			
Tahap 4	1. Memberikan peran dengan dialog yang sepadan kepada setiap siswa yang bermain peran.	√				
Tahap 5	Evaluasi : 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan	√				
	2. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari dari hasil diskusi dan tanya jawab	√				
Jumlah Skor Per Kategori Rentang Nilai		24	6			
Jumlah Skor Perolehan		30				

$$\begin{aligned} \text{Nilai Akhir} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{30}{32} \times 100\% = 93,7\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil observasi guru tersebut maka dapat diperjelas bahwa jumlah skor pada siklus II diperoleh 30 dari skor maksimal 32, dengan demikian persentase nilai rata-rata adalah 93,7%. Hal ini berarti taraf keberhasilan peneliti menurut observer dalam kategori sangat baik atau sudah mencapai indikator yang telah ditentukan.

2) Aktivitas siswa

Tabel 4. Analisis Hasil Observasi Aktivitas Siswa Tindakan Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor				Ketercapaian
		4	3	2	1	
1.	Mendengarkan /memperhatikan penjelasan guru	√				4 = Baik Sekali 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
2.	Mendengarkan dan memperhatikan dengan seksama peran yang ditampilkan di depan kelas.		√			
3.	Siswa yang bermain peran melakukan tugasnya dengan baik	√				
4.	Aktif bertanya kepada guru mengenai penjelasan yang disampaikan guru.	√				
5.	Berdiskusi dengan teman	√				
6.	Berdiskusi dengan kelompok lain / guru	√				
7.	Berperilaku yang baik selama proses pembelajaran		√			
	Jumlah Skor Per Kategori Rentang Nilai	20	6			
	Jumlah Skor Perolehan	26				

Dari data di atas diperoleh nilai akhir hasil observasi aktivitas siswa sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai Akhir} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{26}{28} \times 100\% = 92,8\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil analisis observasi siswa siklus II, diperoleh jumlah skor sebesar 26 dari skor maksimal 28, dengan demikian persentase nilai rata-rata adalah 92,8%. Hal ini berarti taraf keberhasilan peneliti menurut observer dalam kategori sangat baik. Secara individu hasil pengamatan aktivitas menunjukkan jumlah siswa dengan kategori sangat baik 12 orang dan kategori baik 6 orang. Secara umum data ini memperlihatkan hasil yang sangat memuaskan karena seluruh siswa sudah berada di kategori baik dan sangat baik.

b. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus II

Dari hasil observasi dan hasil penilaian tes individu terhadap siswa pada siklus II, selanjutnya dievaluasi untuk menentukan langkah yang akan dilakukan selanjutnya. Adapun hasil refleksi selama melakukan tindakan pada siklus II yaitu:

1. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran sudah sangat maksimal berdasarkan lembar observasi guru.
2. Aktivitas siswa semakin baik dari capaian pada siklus I. Hal ini terlihat dari hasil observasi siswa baik yang dilakukan secara klasikal, maupun pengamatan aktivitas yang dilakukan secara individu.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, memberikan informasi bahwa penerapan metode *role palying* merupakan alternatif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa khususnya dalam pembelajaran PKn yang sekaligus dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi yang secara keseluruhan memperlihatkan peningkatan yang sangat memuaskan dengan membandingkan hasil pra tindakan, hasil tindakan siklus I, dan hasil tindakan siklus II.

Perbaikan pembelajaran menggunakan metode *role playing* menunjukkan hasilnya pada siklus II, yakni mencapai 93,7%. Itu artinya terjadi peningkatan dari siklus I yang hanya mencapai 68,7%. Hasil tindakan siklus II memperlihatkan peningkatan kinerja guru.

Persentase aktivitas siswa dari siklus I yang hanya mencapai rata-rata 67,8 % pada siklus II juga memperlihatkan peningkatan yakni mencapai 92,8%. Peningkatan ini terjadi karena kekurangan-kekurangan pada siklus I dapat diminimalisir. Adapun kekurangan pada siklus I adalah masih kurangnya motivasi dari guru dalam pembelajaran serta masih banyak siswa yang belum memahami materi yang disampaikan guru sehingga mengurangi hasil belajar siswa. Pada saat bermain peran masih banyak siswa yang tidak memperhatikan temannya yang sedang bermain peran, sehingga ketika diberikan tes siswa masih cenderung mengharapkan jawaban dari temannya.

Selain hasil pengamatan siswa secara klasikal, dilakukan juga pengamatan aktivitas secara individu. Pada siklus I jumlah siswa yang mendapat penilaian sangat baik berjumlah 5 orang, baik 6 orang, dan cukup 7 orang. Di siklus II terjadi peningkatan jumlah siswa dengan yang mendapat penilaian kategori sangat baik 12 orang, baik 6 orang. Dari hasil ini maka dapat dikatakan terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa secara individual.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan dari pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini sebagai berikut:

- a. Berdasarkan pengamatan observer peningkatan aktivitas guru pada siklus I menjadi rata-rata 68,7% atau dalam kategori baik. Di siklus II aktivitas guru meningkat menjadi 93,7%. Sementara itu untuk aktivitas belajar siswa secara klasikal berdasarkan hasil pengamatan observer pada siklus I rata-rata mencapai 67,8% atau kategori baik. Di siklus II terjadi peningkatan sehingga menjadi 92,8% atau dalam kategori sangat baik. Aktivitas belajar siswa secara individu juga terlihat mengalami peningkatan dari siklus I terdapat 5 siswa mendapat penilaian sangat baik, 6 orang baik, dan 7 orang cukup, yang jika dipersentase jumlah siswa yang mendapat nilai sangat baik dan baik 11 orang atau 61%

(kategori baik), sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang memperoleh penilaian sangat baik 12 orang dan baik 6 orang atau dengan kata lain 100% (kategori sangat baik). Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa terus mengalami peningkatan dari tahap pra tindakan, ke tindakan siklus I, sampai pada tindakan siklus II.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan analisa data serta kesimpulan maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

- a. Kepada pengajar khususnya Guru Sekolah Dasar hendaknya mempertimbangkan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar serta kemampuan murid menyelesaikan soal-soal PKn.
- b. Karena metode pembelajaran *role playing* ini berhasil diterapkan pada mata pelajaran PKn dikelas III SD Inpres Marantale, maka hendaknya bagi guru yang lain dapat menerapkannya di sekolah masing-masing pada mata pelajaran yang sama atau pada mata pelajaran yang relevan.
- c. Untuk lebih memaksimalkan aktivitas belajar hendaknya guru terus memberikan motivasi dan penguatan-penguatan kepada siswa. Tujuannya agar siswa merasa usahanya dalam melakukan aktivitas belajar tidak sia-sia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Depdikbud. 1996. *Petunjuk Pelaksanaan Penilaian*. Palu: Bagian Proyek Peningkatan Balai Penataran Guru.
- Depdiknas. 2005. *Pendidikan Kewarganegaraan, Strategi dan Metode Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Depdiknas
- Hadi, Amirul. 1998. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Mohammad Asrori. 2009. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

- Mulyasa. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : CV Wacana Prima
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : P.T. Bumi Aksara
- Popy K. Devi. 2010. *Metode-metode dalam pembelajaran IPA*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA) untuk Program BERMUTU.
- Qonita Alya. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pendidikan Dasar*. Bandung: PT Indahjaya Adipratama
- Tim Penyusun Kurikulum. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD Inpres Marantale*. Siniu.
- Wardhani.2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka