

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS II SD NEGERI 136 PEKANBARU

Widiyawati, Mahmud Alpusari, Zariul Antosa
Widiya.wati55@yahoo.co.id, Mahmud_13079@yahoo.id, Antosazairul@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Riau
Pekanbaru

Abstract: *This research was conducted with the aim of improving PKn learning outcomes by implementing the role playing learning model for second grade students of SD Negeri 136 Pekanbaru. The low yield was due to the students' learning during the teacher teaches rely on the lecture method. The learning model resulted in a lack of interest and motivation of students in PKn subjects, because the learning process is dominated by teachers and low student involvement in learning. This study was conducted in 136 SDN Pekanbaru in the second semester of the academic year 2014 / 2015. This classroom action research was conducted in SDN 136 Pekanbaru. As the subject of this research were students of class II SDN 136 Pekanbaru of students 41 consisting of 24 men and 17 women. This research was conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The data analysis techniques implemented are the activities of teachers, students' activity based on observation sheets, and student learning outcomes based on the UH each cycle. Result of learning using role playing learning models have increased from a base score to the first cycle and into the second cycle, in which the first cycle in the classical completeness obtained for 75.6% and in the second cycle increased to 95.1%. Improved learning outcomes obtained in the first cycle was 18.5% and the cycle II of 23.9%. Increased student learning outcomes are influenced by the activities of teachers and students in the learning process is getting better. In the first cycle of activity the teacher and student activity first meeting acquire enough categories, while the second meeting increased the very good categories. Furthermore, on the second cycle of activity of teachers and students' activity is increasing so it got very good category. The conclusion of this research is the application of role playing learning model can improve student PKn learning outcomes of class II SDN 136 Pekanbaru on the material deliberations.*

Keywords: *Role Playing Learning Model, PKn Learning Outcomes*

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS II SD NEGERI 136 PEKANBARU

Widiyawati, Mahmud Alpusari, Zariul Antosa
Widiya.wati55@yahoo.co.id, Mahmud_13079@yahoo.id, Antosazairul@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Riau
Pekanbaru

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar PKn dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* bagi siswa kelas II SD Negeri 136 Pekanbaru. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan karena selama ini guru mengajar mengandalkan metode ceramah. Model pembelajaran tersebut mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran PKn, karena proses pembelajaran di dominasi oleh guru dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah. Penelitian ini dilakukan di SDN 136 Pekanbaru pada semester dua tahun ajaran 2014/ 2015. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 136 Pekanbaru. Sebagai subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 136 Pekanbaru dengan jumlah siswa 41 yang terdiri dari 24 laki – laki dan 17 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun tehnik analisis data yang dilaksanakan adalah aktivitas guru, aktivitas siswa berdasarkan lembar observasi, dan hasil belajar siswa berdasarkan hasil UH tiap siklusnya. Hasil belajar menggunakan model pembelajaran *role playing* mengalami peningkatan dari skor dasar ke siklus I dan ke siklus II, dimana pada siklus I secara klasikal ketuntasan yang didapat sebesar 75,6% dan pada siklus II meningkat menjadi 95,1%. Peningkatan hasil belajar yang diperoleh pada siklus I adalah 18,5% dan pada siklus II sebesar 23,9%. Meningkatnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang semakin membaik. Pada siklus I aktivitas guru dan aktivitas siswa pertemuan pertama memperoleh kategori cukup, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat dengan kategori baik. Selanjutnya pada siklus II aktivitas guru dan aktivitas siswa semakin meningkat sehingga mendapat kategori amat baik. Kesimpulan yang dapat ditarik dalam penelitian ini adalah dengan penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas II SDN 136 Pekanbaru pada materi musyawarah.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Role Playing*, Hasil Belajar PKn

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan bagian dari kegiatan guru disekolah. Proses belajar mengajar atau yang sering disebut dengan PBM berguna untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, pengalaman kepada peserta didik.

Salah satu kegiatan pembelajaran yang merupakan pelajaran wajib dan sangat penting diajarkan di jenjang SD adalah pembelajaran PKn. Berdasarkan pedoman Belajar Mengajar Sekolah Dasar Kurikulum 2006, PKn memiliki karakter yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini dapat dilihat berdasarkan ciri-ciri atau hal-hal yang bersifat khusus, yang pada prinsipnya PKn lebih menekankan pada pembentukan aspek moral (afektif) tanpa meninggalkan aspek yang lain. Karena pada hakikatnya pembelajaran PKn bertujuan untuk membentuk watak warga negara yang baik, yaitu yang tahu, yang mau dan yang sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Artinya pembelajaran PKn sangat penting untuk membekali siswa untuk menjadi warga negara yang baik dan berwatak mulia. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran guru perlu mengoptimalkan kecerdasan berfikir siswa sehingga tujuan pembelajaran PKn itu dapat tercapai dan berfungsi maksimal.

Kenyataannya di lapangan ditemui bahwa proses pembelajaran PKn yang dilakukan masih didominasi guru. Guru aktif menjelaskan materi pembelajaran sedangkan siswa mendengar, mencatat dan mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan jika diberi pertanyaan tentang materi yang baru dipelajari kebanyakan siswa tidak bisa menjawabnya. Proses pembelajaran yang berlangsung cenderung membosankan bagi siswa ditandai dengan terdapatnya siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dan terdapat siswa yang melakukan kegiatan lain selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini mempengaruhi hasil belajar PKn siswa, hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn tidak memuaskan. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya hasil ulangan harian PKn siswa. Data hasil UH PKn dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Data awal sebelum penelitian diambil dari nilai UH

Materi Pokok	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang mencapai KKM	Jumlah Siswa yang tidak mencapai KKM	Rata-rata kelas
Simbol-simbol sila pancasila dalam lambang negara	75	41 Orang	17 Orang (41,5%)	25 Orang (58,5%)	69,89

Sumber data : Dokumen SDN 136 Pekanbaru Tahun pelajaran 2014/2015.

Penyebab rendahnya hasil belajar PKn antara lain adalah karena metode atau model pembelajaran yang digunakan guru tidak variatif dan membosankan. Pada umumnya guru masih mengandalkan metode ceramah sebagai metode utama. Model pembelajaran tersebut mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran PKn, karena proses pembelajaran di dominasi oleh guru dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan model pembelajaran alternatif, yaitu salah satunya dengan penggunaan model *role playing*. Model *role playing* sesuai dengan karakter siswa yang aktif dan masih suka bermain. Dengan model

role playing siswa dapat memahami konsep PKn melalui pengalaman langsung yang didapatnya saat bermain peran. Diharapkan model *role playing* dapat memacu minat dan motivasi siswa, sehingga meningkatkan hasil belajar PKn.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah “ apakah hasil belajar siswa akan meningkat apabila diterapkan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran PKn bagi siswa kelas II SD Negeri 136 Pekanbaru?” .

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 136 Pekanbaru. Penelitian ini akan dilakukan pada semester II tahun ajaran 2014/2015. Dalam penelitian ini digunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan melaksanakan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan tugas sehari-hari di kelas. Dalam penelitian tindakan kelas ini, langkah-langkah yang dilaksanakan terbagi dalam dua siklus (*cycle*), dan peneliti secara langsung melibatkan diri aktif dan intensif dalam rangkaian kegiatan penelitian. Model siklus yang akan digunakan meliputi empat tahapan, yaitu: a) tahap perencanaan tindakan; b) tahap tindakan pelaksanaan; c) tahap pengamatan atau observasi, dan d) tahap refleksi, yang masing-masing dilakukan tiga kali pertemuan tiap siklusnya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 136 Pekanbaru. Jumlah siswa kelas II adalah 41 siswa, yaitu laki-laki 24 siswa dan perempuan 17 siswa.

Dalam penelitian ini data dan instrumen yang digunakan adalah perangkat pembelajaran terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Sedangkan instrumen pengumpul data yaitu lembar observasi tentang aktivitas guru dan siswa serta Lembaran Tes / Ulangan Harian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi dan teknik tes. Berikut dijelaskan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini, yaitu:

a. Aktivitas guru dan siswa

Aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar dilakukan pada observasi dengan rumus:

$$NR = \frac{JS}{SM} \times 100 \% \text{ (KTSP dalam Syahrilfuddin, 2011: 114)}$$

Keterangan: NR = Persentase rata-rata aktivitas (guru/siswa)

JS = Jumlah skor aktivitas yang dilakukan.

SM = Skor maksimal yang didapat dari aktivitas guru/siswa.

Hasil data observasi hasil pengamatan siswa dan guru tersebut dengan pedoman kriteria sebagai berikut.

Tabel 2 Interval Aktivitas Guru dan Siswa

% Interval	Kategori
81 – 100	Amat baik
61 – 80	Baik
51 – 60	Cukup
Kurang dari 50	Kurang

b. Hasil Belajar

Siswa dinyatakan lulus apabila mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Analisis tentang hasil belajar yang digunakan adalah ketuntasan individu dan ketuntasan klasikal, dengan rumus sebagai berikut:

1) Hasil Belajar Individu

$$HB = \frac{SP}{SM} \times 100 \text{ (Purwanto dalam Syahrilfuddin, 2011: 115)}$$

Keterangan: PK = Hasil Belajar
 SP = Skor yang diperoleh siswa
 SM = Skor maksimum

2) Ketuntasan Klasikal

Adapun rumus yang dipergunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$PK = \frac{ST}{N} \times 100 \% \text{ (Purwanto dalam Syahrilfuddin, 2011: 116)}$$

Keterangan: PK = Ketuntasan klasikal
 ST = Jumlah siswa yang tuntas
 N = Jumlah siswa seluruhnya

3) Rata-Rata (Mean)

Nilai rata-rata hasil belajar dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N} \text{ (Sudjana, 2009: 125)}$$

Keterangan: M = Nilai rata-rata
 \sum = Jumlah nilai yang diperoleh siswa
 N = Banyaknya siswa

4) Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar maka data di analisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{Posrate - Basarate}{Basarate} \times 100 \%$$

Keterangan: P = Peningkatan hasil belajar
 Posrate = Nilai sesudah diberi tindakan
 Basarate = Nilai sebelum tindakan

HASIL PENELITIAN

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti telah menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan yaitu perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Perangkat pembelajaran terdiri dari bahan ajar berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan evaluasi, wacana dan skenario, dan LKS. Sedangkan instrumen pengumpul data terdiri dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa sebanyak 4 kali pertemuan, kisi-kisi soal UH I dan UH II, soal UH 1 dan UH II beserta kunci jawaban.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini terdiri dari enam kali pertemuan yang dibagi menjadi dua siklus. Tiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan, yaitu dua kali pertemuan merupakan pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* (bermain peran) dan pertemuan ketiga merupakan pelaksanaan ulangan harian siklus untuk mengetahui keberhasilan tindakan. Pelaksanaan proses pembelajaran terdiri dari 9 langkah yang mengacu pada langkah-langkah pembelajaran *role playing*.

Langkah ke- 1 pemanasan, pertama-tama guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengabsensi siswa, kemudian guru memberikan pertanyaan kepada siswa sebagai apersepsi berdasarkan pengalaman untuk mengkonstruksikan pengetahuan awal siswa. Guru meminta seorang siswa membaca wacana yang telah dibagikan guru sehari sebelumnya di depan kelas. Agar siswa memahami jalan cerita guru mengajukan beberapa pertanyaan tentang cerita dan siswa menjawab pertanyaan guru, sehingga terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa. Kemudian guru menyampaikan judul materi, menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran untuk memotivasi siswa. Setelah itu, guru kembali menjelaskan model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran serta langkah-langkah kegiatannya.

Langkah ke-2 memilih partisipan atau pemain, guru dan siswa membahas tentang karakter dari setiap pemain berdasarkan wacana yang dibaca, dilanjutkan dengan guru memilih pemain untuk bermain peran. Setelah memilih pemain peran, guru meminta siswa membentuk kelompok belajar seperti pertemuan sebelumnya, kemudian guru membagi LKS kepada tiap kelompok.

Langkah ke-3 menata panggung, yaitu guru bersama siswa menata panggung, mempersiapkan alat bermain peran, dan mendiskusikan jalan cerita yang akan diperankan.

Langkah ke-4 menyiapkan pengamat, guru menjelaskan siswa yang tidak bermain peran bertugas menjadi pengamat dan harus sungguh-sungguh menjalankan tugasnya sebagai pengamat. Guru meminta siswa untuk tidak melakukan kegiatan lain saat kegiatan bermain peran berlangsung, tetapi siswa diminta mengamati secara aktif dan kritis.

Langkah ke-5 memainkan peran, yaitu guru meminta siswa yang bertugas sebagai pemain maju ke depan kelas untuk bermain peran. Sebelum memulai kegiatan guru memberikan arahan tentang jalan cerita yang akan diperankan. Siswa yang bertugas sebagai pemeran memerankan skenario yang telah dirancang. Guru dan siswa

yang bertugas sebagai pengamat mengamati jalan cerita dengan seksama. Selain itu, guru juga memberikan bimbingan selama kegiatan bermain peran berlangsung.

Langkah ke-6 diskusi dan evaluasi, yaitu guru menghentikan permainan peran saat cerita mencapai klimaks. Guru meminta siswa yang bermain peran kembali duduk ke kelompok belajarnya. Guru bersama siswa mendiskusikan dan mengevaluasi tentang permasalahan yang terjadi pada saat bermain peran. Siswa yang bertugas sebagai pengamat menyampaikan pendapatnya. Selanjutnya guru meminta siswa berdiskusi mengerjakan LKS dengan teman sekelompoknya. Saat diskusi berlangsung, guru mengamati jalannya diskusi dan guru membimbing kelompok yang menemui kesulitan.

Langkah ke-7 permainan peran ulang, selanjutnya siswa yang bermain peran diminta kembali maju ke depan kelas untuk bermain peran ulang, yaitu melanjutkan cerita yang belum selesai diperankan. Setelah permainan peran ulang selesai, guru mengajak siswa yang lain untuk mengapresiasi para pemain telah yang menjalankan tugasnya dengan cukup baik.

Langkah ke-8 diskusi dan evaluasi kedua, yaitu guru memberi waktu 5 menit pada tiap kelompok untuk membahas/mendiskusikan LKS dengan dengan kelompok belajar berdasarkan permainan peran ulang. Setelah itu, guru meminta siswa mengumpulkan LKS. Kemudian guru memberikan evaluasi pada tiap siswa. Tiap siswa diminta mengerjakan evaluasi secara individu. Waktu yang diberikan untuk mengerjakan evaluasi adalah 15 menit. Setelah waktu yang ditetapkan habis, guru meminta siswa mengumpulkan jawaban evaluasi ke depan kelas.

Langkah ke-9 berbagi pengalaman dan kesimpulan, setelah mengerjakan evaluasi guru dan siswa berbagi pengalaman dan menyimpulkan pembelajaran melalui diskusi kelas. Guru meminta siswa menceritakan apa yang diketahuinya tentang materi yang dibahas dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan membimbing siswa menyimpulkan pembelajaran. **Analisis Hasil Penelitian**

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data tentang hasil belajar aktivitas guru, dan aktivitas siswa. Adapun uraian mengenai data-data tersebut adalah sebagai berikut.

1. Hasil Belajar Siswa

Data mengenai rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Belajar PKn Siswa Kelas II SD Negeri 136 Pekanbaru

No	Aspek	Skor Dasar	UH 1	UH 2
1	Jumlah	2685	3180	3325
2	Rata-Rata	65,5	77,6	81,1

Dari tabel di atas diketahui bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh berdasarkan UH siklus I dan UH siklus II mengalami peningkatan setelah dilaksanakan tindakan penerapan model pembelajaran *role playing*. Sebelum diberi tindakan, rata-rata hasil belajar siswa pada skor dasar yaitu 65,5. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa pada UH siklus I meningkat menjadi 77,6. Selanjutnya dilaksanakan tindakan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa pada UH siklus II semakin meningkat menjadi 81,1.

2. Ketuntasan Klasikal

Perbandingan ketuntasan klasikal dari skor dasar, UH siklus I, dan UH siklus II sebelum dan sesudah tindakan dengan menerapkan pembelajaran *role playing* pada materi musyawarah adalah sebagai berikut.

Tabel 4 Ketuntasan Belajar PKn Siswa Kelas II SD Negeri 136 Pekanbaru

No	Data	Ketuntasan		KKM	Ketuntasan Klasikal	Keterangan
		T	TT			
1	Skor Dasar	17	24	75	41,5%	Tidak tuntas
2	UH Siklus I	31	10	75	75,6%	Tuntas
3	UH Siklus II	39	2	75	95,1%	Tuntas

Dari table di atas diketahui bahwa siswa yang tuntas secara individu meningkat dari skor dasar, UH siklus I, dan UH siklus II. Sebelum dilakukan tindakan pada skor dasar siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa dan yang tidak tuntas 24 siswa dengan ketuntasan klasikalnya 41,5 % artinya ketuntasan belajar siswa secara klasikal dinyatakan tidak tuntas. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *role playing*, maka pada UH siklus I diperoleh siswa yang tuntas sebanyak 31 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa dengan ketuntasan klasikalnya 75,6 % dan secara klasikal dinyatakan tuntas. Kemudian setelah tindakan dilanjutkan pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas pada UH siklus II meningkat menjadi 39 siswa dan yang tidak tuntas 2 siswa dengan ketuntasan klasikalnya 95,1% dinyatakan tuntas. Dengan demikian dinyatakan ketuntasan belajar siswa secara klasikal dinyatakan tuntas pada UH siklus I dan UH siklus II.

3. Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn setelah menerapkan model pembelajaran *role playing* pada siswa kelas II SD Negeri 136 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5 Peningkatan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas II SDN 136 Pekanbaru

No	Data	Rata-rata	Peningkatan	
			Siklus I	Siklus II
1	Skor Dasar	65,5		
2	UH I	77,6	18,5 %	23,9 %
3	UH II	81,1		

Dari tabel di atas diketahui bahwa setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, maka diperoleh peningkatan hasil belajar dari skor dasar ke UH siklus I sebesar 18,5 %, yaitu rata-rata hasil belajar pada skor dasar 65,5 meningkat menjadi 77,6 pada UH siklus I. Selanjutnya pada siklus II diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 23,9% dari skor dasar ke UH siklus II, yaitu rata-rata hasil belajar siswa pada UH siklus II meningkat menjadi 81,1.

4. Aktivitas Guru

Adapun hasil penilaian terhadap aktivitas guru tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6 Hasil Observasi Aktivitas Guru dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

No	Uraian	SIKLUS I		SIKLUS II	
		Pert 1	Pert2	Pert 1	Pert2
1	Jumlah	20	27	30	31
2	Persentase	55,6 %	75 %	83,3 %	86,1%
3	Kategori	Cukup	Baik	Amat Baik	Amat Baik

Berdasarkan tabel di atas terlihat perbandingan aktivitas guru pada empat kali pertemuan, secara umum terdapat peningkatan pada aktivitas guru dengan menerapkan model *Role Playing*. Pada siklus I pertemuan pertama 55,6 % dengan kategori cukup, pertemuan kedua 75 % dengan kategori baik. Pada siklus I guru masih dalam tahap penyesuaian dalam pelaksanaan pembelajaran *role playing*. Pada siklus II pertemuan pertama 83,3% dengan kategori amat baik dan pertemuan kedua 86,1 % dengan kategori amat baik. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II semakin membaik karena guru melakukan perbaikan atas kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I.

5. Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa diperoleh berdasarkan penilaian teman sejawat pada lembar observasi yang telah disediakan di setiap pertemuan. Kemudian data tersebut diolah, dibahas, dan disajikan dalam bentuk tabel seperti berikut.

Tabel 7 Hasil Obsevasi Aktivitas Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing*

No	Uraian	SIKLUS I		SIKLUS II	
		Pert 1	Pert2	Pert 1	Pert2
1	Jumlah	19	22	29	30
2	Persentase	52,8 %	61,1 %	80,6 %	83,3%
3	Kategori	Cukup	Baik	Amat Baik	Amat Baik

Dari tabel di atas dapat dilihat aktivitas siswa semakin meningkat, dari siklus I persentase aktivitas siswa adalah 52,8 % cukup, hal ini karena siswa belum terbiasa dan masih kebingungan dengan model pembelajaran yang dilaksanakan guru. Pada pertemuan kedua meningkat 61,1% dengan kategori baik. Selanjutnya pada siklus II pertemuan pertama diperoleh persentase aktivitas siswa 80.6 % dengan kategori amat baik dan pada pertemuan kedua aktivitas siswa semakin meningkat dengan persentase 83,3 % dengan kategori amat baik. Peningkatan aktivitas siswa terjadi karena guru selalu membimbing dan memotivasi siswa dalam setiap tahap pembelajaran, juga karena siswa sudah terbiasa atau memahami langkah-langkah model pembelajaran yang dilaksanakan guru.

Berdasarkan uraian hasil penelitian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas II SDN 136 Pekanbaru pada materi kegiatan musyawarah. Hasil penelitian ini juga mendukung hipotesis yang telah diajukan serta menyatakan keberhasilan tindakan pada penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di SD Negeri 136 Pekanbaru.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas II SDN 136 Pekanbaru. Hal ini ditunjukkan oleh data-data sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata skor dasar 65,5 dan ketuntasan klasikal 41,5% (tidak tuntas). Setelah diberi tindakan, maka pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 18,5% dengan rata-rata 77,6 dan ketuntasan klasikal 75,6% (tuntas). Dan pada siklus II peningkatannya sebesar 23,9% dengan rata-rata 81,1 dan ketuntasan klasikal 95,1% (tuntas).
2. Aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran semakin meningkat pada setiap pertemuan. Pada siklus I aktivitas guru pertemuan pertama adalah 55,6% dengan kategori cukup, dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi 75% dengan kategori baik. Selanjutnya pada siklus II persentase aktivitas guru pertemuan pertama meningkat menjadi 83,3% dengan kategori amat baik, dan semakin meningkat pada pertemuan II menjadi 86,1% dengan kategori amat baik. Kemudian aktivitas siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan pertama persentase aktivitas siswa 52,8% dengan kategori cukup, sedangkan pada pertemuan kedua persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 61,1% dengan kategori baik. Selanjutnya pada siklus II pertemuan pertama persentase aktivitas siswa meningkat dengan persentase 80,6% dengan kategori amat baik. Sedangkan pada pertemuan kedua semakin meningkat menjadi 83,3% dengan kategori amat baik.

B. Rekomendasi

Berikut tolak dari simpulan di atas, berkenaan dengan penerapan model *role playing* yang telah dilaksanakan peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang sudah baik harus dipertahankan dan dikembangkan terus menerus.
2. Penerapan pembelajaran *role playing* dapat melatih kemampuan berbicara dan melatih kepercayaan diri siswa dalam berinteraksi.
3. Bagi guru yang ingin menerapkan model *role playing* dalam proses pembelajaran sebaiknya mengalokasikan waktu sebaik-baiknya, karena dalam penerapan model pembelajaran ini terdiri dari banyak tahapan dan membutuhkan waktu yang cukup.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi,dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Muhibbin Syah. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ruminiati. 2009. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenada Group.
- Sanjaya. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Aleasindo.
- Suprijono, Agus. 2014.*Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Pedoman dan Bimbingan Karya Ilmiah Mahasiswa PGSD*. Pekanbaru: PGSD FKIP UR.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Uno, H.B. 2010. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Uzer Usman. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.