

PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR PKN SISWA KELAS VI SD NEGERI 016 KUNDUR

Mustafa

mustafa_kundur@gmail.com

SD Negeri 016 Kundur

ABSTRACT

Classroom action research was conducted to grade 6 students at SD Negeri 016 Kundur. The purpose of the study is to improve student learning outcomes with the subject of struggle values in the formulation of Pancasila. Efforts to improve learning outcomes, researchers use role playing methods. After implemented the method of learning process has seen the spirit of students learn because the role playing method (role playing) students directly do the learning. Improved learning outcomes began to change. Prasiklus is not complete as many as 10 people (41.67%), complete as many as 14 people (58.33%). In the first cycle, the result of study was increased by 7 people (29.83%) and complete 17 people (70.83%). In cycle II. All students have completed the learning process with a total of 24 people (100%). So it can be concluded that the role playing method (role playing) can improve the learning outcomes of Civics students class VI SD Negeri 016 Kundur.

Keywords: role playing methods, civic learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan kepada siswa kelas VI SD Negeri 016 Kundur. Tujuan dari penelitian adalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan pokok bahasan nilai-nilai perjuangan dalam perumusan pancasila. Usaha untuk meningkatkan hasil belajar, peneliti menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Setelah dilaksanakan metode tersebut proses pembelajaran telah tampak semangat siswa belajar karena metode bermain peran (*role playing*) siswa secara langsung melakukan pembelajaran. Peningkatan hasil belajar mulai berubah. Prasiklus yang tidak tuntas sebanyak 10 orang (41,67%), tuntas sebanyak 14 orang (58,33 %). Pada siklus I hasil belajar meningkat yang tidak tuntas sebanyak 7 orang (29,83 %) dan tuntas sebanyak 17 orang (70,83%). Pada siklus II. Semua siswa telah menuntaskan proses pembelajaran dengan jumlah 24 orang (100%). Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas VI SD Negeri 016 Kundur.

Kata Kunci: metode bermain peran (*role playing*), hasil belajar PKN

PENDAHULUAN

Pembelajaran PKN memiliki tujuan untuk menjadikan siswa menghargai dan menilai setiap orang dan masyarakat di sekitarnya. Tujuan tersebut harus dimiliki siswa pelajaran ini juga penting untuk dipelajari, karena pelajaran ini termasuk pelajaran diujikan pada Ujian Nasional (UN). Mata pelajaran ini sama pentingnya dengan matapelajaran diikutkan dalam ujian tersebut, tetapi beranggapan mata pelajaran ini sangat mudah dan dapat dihapalkan.

Berdasarkan pengalaman, guru dalam proses pembelajaran selalu menggunakan metode konvensional, pelajaran didominasi

oleh guru, siswa menjadi pendengar, pasif dan tidak bergairah kemudian membosankan. Dalam pembelajaran PKN sebaiknya siswa diajak lebih menekankan tujuan kompetensi terhadap materi pelajaran. Upaya dalam meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa, perlu diadakan pemilihan metode pembelajaran. Untuk lebih membiasakan siswa dalam menghayati materi pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) dan dijadikan suatu kebiasaan untuk menjwai materi karena metode ini dapat menunjukkan contoh perilaku dalam menghargai nilai-nilai juang dan perumusan pancasila sebagai dasar negara. Guru

sebaiknya mendorong siswa siswa dalam menjiwai makna daripada materi tersebut. Dengan lebih aktifnya siswa semakin dekat siswa mendalami dan memiliki pengetahuan materi PKN. Roestiyah (2008) mengatakan metode ini siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah social sangat berguna bagi mereka bermain peran maka mudah mudah memahami masalah social tersebut.

Rumusan masalah yang dijadikan dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VI SD Negeri 003 Kundur? Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pada pokok bahasan nilai-nilai juang dalam proses perumusan pancasila sebagai dasar negara.
2. Mendeskripsikan penerapan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam materi PKn khususnya pokok bahasan khususnya pokok bahasan nilai-nilai perjuangan dalam perumusan pancasila siswa kelas VI SD Negeri 003 Kundur.
3. Mendeskripsikan penerapan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi PKn khususnya pokok bahasan nilai-nilai perjuangan dalam perumusan pancasila siswa kelas VI SD Negeri 003 Kundur

KAJIAN TEORETIS

Pribadi (2011) mengatakan bahwa bermain peran (*role playing*) merupakan kegiatan belajar dalam sebuah situasi yang mendekati situasi sesungguhnya. Dalam metode ini biasanya digunakan model yang realistik. Dalam metode pembelajaran ini, siswa diminta memerankan sesuatu yang belum pernah dialami sebelumnya. Roetiyah

(2008) siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku ungkapan gerak gerik, wajah seseorang dalam hubungan social antar manusia atau dengan *roll playing* di mana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/ psikologis itu.

Langkah-langkah metode bermain peran (*role playing*) (1) menyiapkan skenario; (2) rumusan tujuan pembelajaran; (3) langkah-langkah bermain peran; (4) membentuk kelompok bermain peran jumlah 4-5 orang; (5) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai; (6) mengidentifikasi peran yang diperlukan, lokasi, pengamatan, dan sebagainya; (7) membahas penampilan masing-masing kelompok; (8) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya (9) guru memberikan kesimpulan secara umum.

Menurut Dariman (2013) kelebihan metode bermain peran (*role playing*) yaitu dapat dipakai pada kelompok besar dan kecil; (2) Membantu anggota untuk menganalisis situasi dan menyelami masalah, pengalaman yang ada pada pikiran orang lain; (3) Menambah rasa percaya diri pada peserta. Sedangkan kekurangannya yaitu (1) Bermain peran tidak akan berjalan dengan baik jika suasana kelas tidak mendukung. (2) Bermain peran tidak selamanya menuju arah yang diharapkan seseorang yang memainkannya. (3) Siswa sering mengalami kesulitan untuk memerankan peran secara baik. (4) Bermain memerlukan waktu yang banyak; (5) Untuk dapat berjalan dengan baik, dalam bermain peran (*role playing*) diperlukan kelompok yang sensitif, imajinatif, terbuka, sering mengenal sehingga dapat bekerjasama dengan baik.

Menurut Aunurahman (2012) belajar merupakan suatu proses mengasimilasikan dan menghubungkan bahan yang dipelajari dengan pengalaman-pengalaman yang dimiliki seseorang, sehingga pengetahuannya tentang objek tertentu menjadi lebih kokoh.

Wragg (1994) membagi tiga bagian ciri-ciri belajar yaitu pertama, belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja. Kedua belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungan-lingkungan dalam hal ini dapat berupa manusia dan objek-objek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya akan tetapi menimbulkan perhatian kembali. Ketiga hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai tingkah laku.

Menurut Wahidmurni, dkk (2010) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan tersebut diantaranya dari segi kemampuan berpikirnya, ketrampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Menurut Mulyadi (1991) menyatakan bahwa definisi motivasi belajar adalah membangkitkan dan memberikan arah dorongan yang menyebabkan individu melakukan perbuatan belajar.

Menurut Sardiman (2005) dalam diri manusia terdapat motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu dalam rangka mencapai tujuan dengan ciri yang tinggi yaitu (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan dalam berprestasi, (3) menunjukkan minat terhadap berbagai macam masalah, (4) lebih senang bekerja sendiri, (5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, (6) dapat mempertahankan pendapatnya, (7) bertanggung jawab dengan segala sesuatu yang dipercayakan kepada dirinya. (8) senang mencari dan memecahkan soal-soal.

METODE PENELITIAN

Menurut Suhardjono (2007) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Masih banyak proses pembelajaran guru belum dapat meningkatkan mutu atau hasil belajar siswa. Banyak aspek yang perlu diperbaiki untuk menambah kinerja guru seperti penggunaan metode, penyampaian materi, dan selalu memperhatikan refleksi diri. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI Sekolah Dasar negeri 016 Kundur. Jumlah siswa 24 orang terdiri dari 14 laki-laki dan 10 orang perempuan. Waktu penelitian dimulai dari bulan Juni, Juli dan Agustus. Tempat penelitian adalah SD Negeri 016 Kundur. Lokasi sekolah terletak di kota kecamatan.

Prosedur perbaikan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya materi PKN dengan pokok bahasan menghargai nilai-nilai juang proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara. Meningkatkan aktifitas dalam belajar dan mampu melakukan kerjasama bertamam teman dan orang lain. Dapat mengetahui konsep materi pembelajaran dan pada akhir pelajaran, siswa telah mendapatkan hasil yang diharapkan berdasar kompetensi yang telah disusun guru.

Pelaksanaan pada siklus I yaitu membuat RPP, materi pembelajaran PKN pokok bahasan menghargai nilai-nilai juang proses perumusan Pancasila sebagai Dasar Negara dibantu oleh teman sejawat. Tahap pelaksanaan dibagi menjadi tiga bagian yaitu tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir. Kegiatan awal berisikan membaca doa, mengabsen siswa, memberikan apersepsi, memberitahukan tujuan pelajaran setelah berakhir. Kemudian guru memperlihatkan gambar-gambar tokoh.

Tahap pelaksanaan dalam kegiatan awal guru mengucapkan salam, doa, mengabsensi, mengapersepsi, menjelaskan metode yang dipakai, memberikan motivasi,

tujuan pembelajaran dan manfaat dari materi pelajaran.

Pada kegiatan inti, telah disiapkan oleh guru dan siswa naskah untuk dilakukan dalam menjiwai materi menghargai nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila negara. mengamati kelompok mendemonstrasikan bermain peran dan kelompok lainnya mengamati. Guru membimbing siswa dalam menganalisis setiap kegiatan yang telah ditampilkan, kemudian membahas penampilan kelompok dan menyimpulkan materi. Kegiatan akhir mengevaluasi dan memberikan tindak lanjut.

Tahap observasi. teman sejawat, pembimbing melakukan observasi terhadap penampilan setiap kelompok. Teman sejawat mencatat kegiatan tersebut bila ada kekurangan dan kelebihan bermain peran.

Tahap Refleksi setelah diadakan diskusi masih belum berhasil karena masih ada siswa yang mendapatkan nilai kurang dari ketentuan kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran. Untuk itu perlu diadakan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Pelaksanaan pada siklus II sebelum melaksanakan perbaikan pembelajaran, guru menyusun rencana perbaikan yaitu menyusun RPP, membuat format guru dan siswa, menyusun naskah pelajaran, membuat tes atau evaluasi akhir. Pelaksanaan pada siklus II terbagi menjadi tiga kegiatan dalam prosedur pembelajaran. Sama halnya dengan siklus I, kegiatan awal guru mengucapkan salam kepada semua siswa, siswa membaca doa, guru mengabsen siswa, mengapersepsi untuk melanjutkan proses pembelajaran, memberitahukan bahwa tujuan dan metode yang digunakan pembelajaran, guru memotivasi agar mengikuti proses pembelajaran dengan serius.

Pada kegiatan inti, telah disiapkan oleh guru dan siswa naskah untuk dilakukan

dalam menjiwai materi pokok bahasan nilai menghargai nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila bagi negara. Penyajian kelompok satu mempraktekkan naskah yang telah dibuat sesuai dengan pokok bahasan, Kelompok lain mengadakan pengamatan dan penampilan kelompok yang tampil. Pada kegiatan akhir, kesimpulan dan evaluasi serta tindak lanjut.

Teknik pengumpulan data digunakan dua jenis yaitu data kualitatif, dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu proses pembelajaran dan rekaman aktivitas siswa di dalam kelas. Rekaman tersebut berupa kegiatan siswa dalam pembelajaran mulai tingkat awal, inti sampai berakhirnya pembelajaran. Sedangkan data kualitatif berupa hasil belajar yaitu ulangan harian, nilai akhir pembelajaran, aspek kegiatan belajar siswa berupa keaktifan di dalam kelas.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan membuat aspek yang dinilai dalam proses keaktifan siswa, bertujuan melihat sejauh mana proses aktifitas siswa itu berjalan. Pengamatan tersebut dibantu teman sejawat setiap kali siklus pembelajaran.

Analisis data dilakukan berdasarkan proses pembelajaran mulai dari prasiklus, siklus I dan Siklus II. Dalam hal perbaikan pembelajaran. Hasilnya diolah sehingga mendapatkan hasil untuk penentuan keberhasilan belajar apakah telah mengalami peningkatan atau tidak, baik dari pihak guru maupun pihak siswa. Data diproses menggunakan Deskripsi, kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi dan hasil ujian siswa kelas VI SD negeri 016 dapat dipaparkan pada Tabel I berikut ini:

Tabel 1 Hasil Belajar PKn Siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Kriteria	Nilai		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah nilai	1628	1697	3325
2	Rata-rata Nilai	67,83	70,71	79,63
3	Jumlah Siswa	24	24	24
4	KKM	70	70	70
5	Tuntas	14	17	24
6	Tidak Tuntas	10	7	0
7	Nilai Terendah	60	65	73
8	Nialai Tertinggi	77	78	85

Setelah dijalankan tes maka hasilnya adalah, jumlah nilai keseluruhan 1628 dan rata-rata nilai perkelas 67,83. Siswa yang tuntas sebanyak 14 orang (58,33) sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 10 orang (41,66%), nilai terendah 60, tertinggi 77, sedangkan standar kriteria ketuntasan minimal 70. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada table 2 di atas, jumlah nilai 1697 dan rata-rata 71,79 dengan jumlah siswa 24 orang. Yang tuntas sebanyak 17 (70,83%) dan tidak tuntas sebanyak 7 orang (29,17). Nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 78. Hasil tersebut belum mencapai target yang diinginkan, maka dilanjutkan lagi ke siklus ke II. Perbaikan Siklus II hasil belajar

siswa meningkat, jumlah nilai 3325 dan rata-rata kelas 79,63 dari 24 orang dengan kriteria ketuntasan minimal 70. Dari hasil tersebut seluruh siswa telah memahami isi materi yang diajarkan guru den nilai terendah 73 dan tertinggi 85. Dari ketiga proses tes, dapat disimpulkan bahwa rata-rata persentase ketuntasan prasiklus 14 (41,66%), siklus I menjadi 17 (70,83%) dan siklus II menjadi 24 orang (100 %).

Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa dalam belajar PKN dengan pokok bahasan menghargai nilai-nilai juang dalam proses perumusan sebagai negara Pancasila sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar PKn Siswa pada Pra Siklus

No	Rentang Nilai	Kriteria penilaian	F		Persentase		F		Persentase	
1	89 – 100	Sangat tinggi								
2	79 – 58	Tinggi					15		62,50 %	
3	69 – 78	Cukup	14	58,33 %	17	70,83 %	9		37,50 %	
4	59 – 68	Rendah	10	41,67 %	7	29,17 %				
5	10 – 58	Sangat Rendah								
Jumlah Siswa			24		24		24			
KKM			70		70		70			

Hasil tes siswa pada prasiklus 69 – 78 kriteria cukup terdapat sebanyak 14 orang (58,33 %) dan rentang 59 – 68 sebanyak 10 orang (41,67 %). Tingkat penguasaan siswa terletak pada rentang dan kriteria cukup. Hasil tes siswa pada siklus I yaitu 69 – 78 kriteria cukup terdapat sebanyak 17 orang (70,83 %) dan rentang 59 – 68 sebanyak 7

orang (29,17 %). Tingkat penguasaan siswa terletak pada rentang dan kriteria cukup. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus II tampak peningkatannya berdasarkan rentang nilai 69 – 78 dengan kriteria cukup sebanyak 9 orang (37,50 %) dan rentang 79 – 88 sebanyak 15 orang (62,50 %). Jadi hasil

belajar pada siklus II peringkat belajar siswa pada tingkat tinggi.

Motivasi siswa dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Motivasi Belajar Siklus I dan II

No	Aspek Penilaian	Nilai	
		Siklus I	Siklus II
1	Tekun menghadapi tugas	75,00 %	87,50 %
2	Ulet menghadapi kesulitan	70,83 %	95,83 %
3	Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah	79,17 %	91,67 %
4	Dapat mempertahankan pendapatnya	79,17 %	83,33 %
5	Senang mencari dan memecahkan masalah	87,50 %	91,67 %
6	Bertanggung jawab dengan segala sesuatu yang dipercayakan kepadanya	79,17 %	95,83 %

HASIL PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran sebelumnya, guru selalu menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan tugas. Pengetahuan siswa hanya pada tartap menerima materi berdasarkan dari penjelasan guru, sedangkan siswa sendiri tidak mampu memahami konsep yang harus mereka pelajari. Dengan adanya metode bermain peran, siswa mampu menanamkan konsep pada dirinya sesuai dengan kompetensi yang telah dibuat oleh guru dalam proses pembelajaran.

Hasil tes pada siklus I yang tuntas 79,83 % menunjukkan kenaikan dari hasil tes prasiklus yaitu 58,33. Perubahan tersebut belum menunjukkan nilai ketuntasan minimal 70. Namun jumlah nilai dari hasil tes prasiklus 1628 dengan rata-rata 67,83, pada siklus I meningkat jumlah nilai 1697 dan rata-rata nilai 70,71. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II jumlah nilai 3325 dan rata-rata 70,63 semua siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal lulus 100 %

Motivasi siswa pada aspek tekun menghadapi tugas siklus pertama 75,00 % dan siklus kedua 87,50 %. Ulet menghadapi kesulitan siklus pertama 70,83 % dan meningkat pada siklus kedua 95,83 %. Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah siklus pertama 79,17 % dan siklus

kedua menjadi 91,67 %. Dapat mempertahankan pendapatnya siklus pertama 79,17 % meningkat menjadi 83,33 pada siklus kedua. Senang mencari dan memecahkan masalah 87,50 % pada siklus pertama dan meningkat pada siklus kedua 91,67 %. Bertanggung jawab dengan segala sesuatu yang dipercayakan kepadanya pada siklus pertama 79,17 menjadi 95,83 pada siklus kedua.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan data dan analisis data yang diperoleh peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran penggunaan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan pemahaman konsep tentang nilai-nilai juang dalam proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara kelas VI Sekolah Dasar Negeri 016 Kundur dapat disimpulkan bahwa

1. Metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan motivasi siswa dapat dibuktikan pada akhir belajar bahwa motivasi siswa pada aspek tekun menghadapi tugas 87,50 %. Ulet menghadapi kesulitan 95,83%. Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah siklus pertama 91,67%. Dapat mempertahankan pendapatnya 83,33, Senang mencari dan memecahkan masalah 91,67%, dan Bertanggung jawab

dengan segala sesuatu yang dipercayakan kepadanya 95,83%.

1. Metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dibuktikan bahwa hasil belajar prasiklus siswa mendapat nilai tuntas 58,33 %; siklus I menjadi 70,83 %, dan siklus II meningkat menjadi 100 %. Hasil nilai berdasarkan rentang dan kriteria nilai yaitu 79 – 88 dengan tingkat kriteria tinggi.

Dari kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh semua pihak terutama guru, siswa, kepala sekolah dan dipihak terkait.

1. Guru, hendaknya dapat menggunakan metode yang mampu dihayati siswa, sehingga mereka dapat memahami konsep materi pelajaran dalam metode bermain peran (*role playing*) dalam proses pembelajaran.
2. Siswa, hendaknya siap dan mampu untuk memacu diri dalam menghayati peran yang dimainkan sesuai dengan materi pelajaran agar konsep yang diberikan dapat lama dihayati dalam jiwanya.
3. Kepala sekolah, hendaknya menyampaikan kepada guru-guru di sekolahnya dalam menggunakan metode bermain peran (*role playing*) pokok bahasan yang lain, serta dapat memberikan bimbingan dalam kegiatan kerja guru (KKG) dalam pemilihan metode yang cocok dengan materi pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Alfabeta
- Dariman. 2013. *PLPG Kelompok Guru Kelas Madrasah Ibtidaiyah*. Semarang: IAIN Walisongo
- Mulyadi. H. 1991. *Psikologi Pendidikan*. Malang: Biro Ilmiah FEIAIN Sunan Ampel.

Pribadi, Benny N. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat

Roestiyah, N.K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Sardiman. 2005. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Suhardjono. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Wahidmurni, dkk. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktek*. Yogyakarta: Nuha Litera

Wragg, E.C. 1994. *Classroom Teaching Skills*. Nocholas Publishing Company