

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN DENGAN
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)
DIKELAS VIII.F SMPN 3 KRAMATWATU**

Hasbiyah

Alumni STKIP Banten

R. Eko Santoso

Dosen STKIP Banten

ABSTRACT: *The purpose of this research is: by using role playing can enhance a better learning outcomes, to determine the application of the method to play a role (role playing) On the subject of PKN class VIII.F Kramatwatu Serang The method used in this study is the method of action research (class action research) this research was conducted in class 3 Kramatwatu VII.F SMP, Serang with research subjects VIII.F graders totaling 31orang. Data collection techniques using test method, Based on the research results, it can be concluded that the role playingi method can improve student learning outcomes in subjects PKN average value of pre-cycle tests have not been carried out yet achieve mastery 69.35, after the first cycle results conducted written test score average to 71.61 Then after the second cycle executed an average value becomes 77.69*

Keywords: *Learning Outcomes, Role Playing*

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini yaitu : dengan menggunakan metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik, untuk mengetahui penerapan metode bermain peran (role playing) Pada mata pelajaran PKN dikelas VIII.F Kramatwatu Serang Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian tindakan kelas (*class action research*) Penelitian ini dilakukan di kelas VII.F SMPN 3 Kramatwatu, serang dengan subyek penelitian siswa kelas VIII.F yang berjumlah 31orang. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes, Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan metode role playingi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN Nilai rata-rata tes pra siklus belum dilaksanakan 69,35 belum mencapai ketuntasan, setelah dilaksanakan siklus I hasil tes tertulis nilai rata-rata menjadi 71,61 Kemudian setelah dilaksanakan siklus II nilai rata-rata menjadi 77,69.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Role Playing

1. PENDAHULUAN

Salah satu tujuan perumusan tujuan pendidikan dalam garis besar haluan Negara (ketetapan MPR No II / MPR / 1983) adalah pendidikan nasional berdasarkan pancasila, bertujuan untuk meningkatkan ketakwaan terhadap tuhan yang maha esa, kecerdasan dan keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian dan mempertebal semangat kebangsaan dan cinta tanah air, agar dapat menumbuhkan

manusia-manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. (B. Suryosubroto, 2009)

Seiring dengan perkembangan kurikulum dari mulai kurikulum 1994 dengan kurikulum saat ini yang akan diterapkan yakni kurikulum 2013. Pada awalnya proses pembelajaran peran guru harus lebih aktif. Guru memberikan pengetahuan yang dibutuhkan siswa dengan mengemukakan pendapat, bertanya, menjelaskan, memberikan contoh yang akan dipelajari siswa, selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dan partisipasi secara nyata menerapkan apa yang telah dipelajarinya dari guru dengan bertanya, berpendapat, mengerjakan tugas dan berlatih atau mencoba. (Sumiati, 2007)

. Dengan demikian, para siswa atau lulusan pendidik tidak berani mengemukakan pendapat jadi tindakan kreatif semakin terabaikan karena masyarakat, termasuk peserta didik hanya dituntut untuk menjadi penuntut dengan situasi itu, guru harus dapat mengubah strategi agar kemampuan siswa dalam pengembangan budaya berpikir luas akan muncul dan siswa tersebut tanggap terhadap masalah-masalah yang ada di masyarakat.

Siswa dapat mencari alternatif dengan tepat sikap yang bijaksana dari siswa semakin meningkat. Metode role playing secara teoritik bisa meningkatkan hasil belajar. Hal itu terjadi karena dengan model pembelajaran ini siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi siswa juga berperan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan konsep dan prinsip keilmuan yang telah dikuasai. Model pembelajaran ini dalam KBM lebih terfokus pada siswa sehingga perubahan kemampuan tidak berlangsung dalam sekejap dan terjadi perubahan perilaku. Penilaian tersebut berlangsung secara berkala dan berkesinambungan.

Bertolak dari pemikiran tersebut peneliti mencoba untuk melaksanakan penelitian dalam “UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING DIKELAS VIII.F SMPN 3 KRAMATWATU”. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ADALAH BAGAIMANA UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING DIKELAS VIII.F SMPN 3 KRAMATWATU.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Hakekat Hasil Belajar

Setiap kegiatan yang dilakukan tentu punya tujuan dalam proses belajar mengajar merupakan perumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki siswa setelah ia menyelesaikan kegiatan belajarnya. tingkah yang diharapkan dikuasai siswa itulah yang sering disebut belajar. Dengan demikian seseorang yang sudah belajar keadaannya tidak Sama dengan ketika ia belum belajar. Sesuai pendapat Nana Sudjana (1990) : “ hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”.

Sedangkan menurut Drs Thursakim (2005) pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar

Sementara itu menurut Bloom dalam taksonominya terhadap hasil belajar terhadap hasil belajar (taksonomi bloom) mengkatagorikan hasil belajar pada tiga ranah atau kawasan, yaitu (1) ranah kognitif (*cognitive domain*), (2) ranah afektif (*Affective domain*), dan ranah psikomotor (*motor skill domai*). Kawasan kognitif mengacu pada respons intelektual seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif mengacu pada respons sikap, sedangkan ranah psikomotor berhubungan dengan perbuatan fisik (*Action*).(Hamzah B. Uno, 2010)

2.2. Hakikat PKN

Prilaku yang dimaksud PKN adalah prilaku yang tercantum dalam system pendidikan nasional .

Tujuan pendidikan nasional Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

yang ditetapkan dalam sidang MPR Republik Indonesia No XXV/ MPRS/1996 bab II pasal 3 dan pasal 4 yang berbunyi sebagai berikut : tujuan pendidikan membentuk pancasilais sejati berdasarkan ketentuan-ketentuan seperti yang dikehendaki oleh undang-undang dasar 1945 dan isi undang-undang 1945.

Untuk mencapai dasar tujuan tersebut diatas maka isi pendidikan adalah sebagai berikut : (Oemar Hamalik, 2004)

1. Mempertingi mental, moral, budi pekerti, dan memperkuat keyakinan beragama.
2. Mempertinggi kecerdasan dan keterampilan
3. Membina atau memperkembangkan fisik yang kuat dan sehat.

2.3. Faktor –faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Ada beberapa faktor-faktor variabel lain yang menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran antara lain : (Made Vena, 2011)

1. Kemampuan guru membuka pelajaran.
2. Kemampuan guru dalam melaksanakan kegiatan inti pembelajaran.
3. Kemampuan gur melakukan penilaian pembelajaran.
4. Kemampuan guru menutup pembelajaran
5. Faktor penunjang lainnya

2.4. Hakikat Metode Role Playing (Bermain Peran)

Metode bermain peran merupakan suatu metode mengajar siswa untuk mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak – gerak wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. (Hamdani, Abdul Kodir, 2010)

Pada dasarnya bermain memiliki dua pengertian yang harus dibedakan. Bermain pengertian yang pertama dapat bermakna sebagai sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari “menang dan kalah” (play).

Sedangkan yang kedua disebut sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai dengan adanya pencarian “menang - kalah” (game) dengan demikian, pada dasarnya setiap aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kepuasan. Sebab fungsi utama bermain adalah untuk merelaksasi menyegarkan (refreshing) kondisi fisik dan mental yang berada diambang ketegangan. peran (role) diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Role playing adalah suatu metode mengajar merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar dan diskusi tentang peran dan berkelompok. Didalam kelas, suatu permasalahan diperagakan secara singkat sehingga murid-murid mengenali tokonya. (Andang Ismail. 2006)

Metode bermain peran pada dasarnya melibatkan siswa untuk memerankan atau mendemonstrasikan tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan masalah sosial. (Darwin Syah, 2006)

2.5. Kerangka Berpikir

Kemampuan guru dalam memilih dan memilih metode, 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.

Terdapat banyak strategi pembelajaran, dan dari sekian banyak pembelajaran pembelajaran tersebut, dapat dikatakan bahwa tidak ada model pembelajaran yang lebih baik dari pada model pembelajaran satu dengan model pembelajaran yang lain. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan menerapkan berbagai model pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sangat beraneka ragam tersebut. Tidaklah cukup bagi seorang guru untuk hanya menggantungkan diri pada satu model pembelajaran saja.

Bermain peran pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk menghadirkan 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. Pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan, dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran.

Berdasarkan uraian di atas, maka pelaksanaan model pembelajaran bermain peran atau yang lebih dikenal dengan sebutan Role Playing pada mata pelajaran PKn murid kelas VIII.F SMPN 3 Kramatwatu pada prinsipnya adalah upaya untuk meningkatkan hasil belajar murid mengingat kondisi belajar yang dialami murid kelas VIII.F di SMPN 3 Kramatwatu tingkat aktivitas belajarnya selama proses belajar mengajar di kelas cukup rendah

Maka dari itu salah satu metode pembelajaran yang diterapkan dalam melakukan penelitian ini adalah metode bermain peran karena didalam metode ini ialah siswa mendapat kesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Deskripsi Objek Penelitian

Secara filosofis guru memiliki tugas utama mengajar di kelas menangani bimbingan dan konseling, dan mengelola sekolah. Dengan demikian yang menjadi subyek penelitian adalah situasi di kelas, individu siswa atau di sekolah. Para guru atau kepala sekolah dapat melakukan kegiatan penelitiannya tanpa harus pergi ke tempat lain seperti para peneliti konvensional pada umumnya. Berdasarkan konteks tersebut maka PTK dikembangkan untuk memperbaiki atau meningkatkan praktik pembelajaran secara berkesinambungan. Dengan demikian tujuan PTK adalah untuk memecahkan masalah, memperbaiki kondisi, mengembangkan dan memperbaiki mutu pendidikan. (Triatno, 2011)

Sedangkan apabila kita merujuk pada ruang lingkup kajian PTK maka aturan umum yang diharapkan yang dihasilkan dari PTK adalah sebuah peningkatan atau perbaikan (*improvement and therapy*), antara lain sebagai berikut : (1) peningkatan atau perbaikan terhadap kinerja belajar siswa di sekolah (2) peningkatan atau perbaikan terhadap mutu proses pembelajaran di kelas (3) peningkatan atau perbaikan terhadap kualitas penggunaan media, alat bantu belajar, dan sumber belajar lainnya : (4) peningkatan atau perbaikan terhadap kualitas prosedur dan alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur proses dan hasil belajar siswa; (5) peningkatan atau perbaikan terhadap masalah-masalah pendidikan anak sekolah dan (6) peningkatan dan perbaikan terhadap kualitas penerapan kurikulum dan pengembangan kompetensi siswa di sekolah. (Triatno, 2011)

3.2. Variabel Penelitian.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian. Pertama upaya meningkatkan hasil belajar PKn (variabel X) dinamakan variabel bebas karena tidak terikat oleh variabel yang lain. Kedua dengan menggunakan metode role playing dinamakan variabel terikat karena berkaitan erat dengan variabel sebelumnya.

3.3. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan menurut S. Margono: populasi merupakan keseluruhan objek yang terdiri dari manusia, hewan, dan benda-benda, tumbuhan-tumbuhan, gejala-gejala, nilai test atau peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. (Arikunto, 1998) adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 3 Kramatwatu kelas VIII F sebanyak 32 siswa

2. Sampel

Sampel ialah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti sedangkan menurut S. Margono : dalam buku Suharsimi Arikunto sampel adalah sebagian populasi sebagai contoh (monster) yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

1) Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Secara praktis dalam penelitian tindakan kelas oleh guru dalam konteks pembelajaran nyata di kelas. Mengacu kepada penelitian induknya, yaitu penelitian tindakan sebagaimana yang dikemukakan oleh Cohen dan Manion serta Winter maka secara konseptual teoritis ada beberapa langkah penelitian tindakan kelas yaitu :

1. mengidentifikasi dan merumuskan masalah,
2. menganalisis masalah
3. merumuskan hipotesis tindakan,
4. membuat rencana tindakan pemantauan
5. melaksanakan tindakan dan mengamatinya,
6. menganalisis dan menafsirkan data,
7. melaporkan hasil penelitian. (Mohammad Asrori, 2008)

3.5. Teknik Analisis Data

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Untuk meningkatkan hasil belajar PKN peneliti mencoba untuk menyelesaikan permasalahan dengan sebagai berikut :

1. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
2. Membuat jadwal kegiatan role playing
3. Untuk mengetahui kemampuan siswa, peneliti mengadakan pretest
4. Menyampaikan kepada siswa metode pembelajaran yang akan dilaksanakan
5. Penyajian materi melalui metode bermain peran yang bervariasi dengan menulis dan memahami materi
6. Mempersiapkan buku catatan perilaku siswa selama berlangsungnya pembelajaran
7. Untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajar PKN maka disiapkan pedoman observasi yang diisi oleh peneliti dan teman

b. Pelaksanaan tindakan 1

Dalam pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut

1. Menjelaskan pendekatan pembelajaran metode role playing yang akan dipakai dalam proses KBM.
2. Melakukan Apersepsi
3. Memotivasi siswa dengan mengadakan Tanya jawab materi yang lalu sebagai awal untuk memulai pelajaran baru
4. Menuliskan pokok bahasan yang akan dibahas
5. Memberitahukan tujuan pembelajaran yang ingin di capai
6. Melaksanakan pembelajaran dari pokok bahasan dengan metode role playing atau bermain peran
7. Memberikan penugasan kepada siswa untuk melakukan hapalan materi dengan menggunakan metode role playing
8. Melakukan tes tertulis

c. Pelaksanaan Tindakan II

Dalam pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing yang akan dipakai dalam proses KBM
2. Melakukan Apersepsi
3. Memotivasi siswa dengan mengadakan Tanya jawab materi yang lalu sebagai awal untuk memulai pelajaran baru
4. Menuliskan pokok bahasan yang akan dibahas
5. Memberitahukan TPK yang ingin dicapai
6. Melaksanakan pembelajaran dari pokok bahasan dengan metode bermain peran atau drama
7. Meminta siswa untuk memilih satu masalah satu masalah untuk kajian kelas
8. Melakukan tes tertulis
9. Memberikan penugasan kepada siswa untuk melakukan hapalan materi dengan menggunakan metode role playing

d. Observasi 1

Berdasarkan hasil observasi di kelas VIII F setelah pelaksanaan tindakan 1 kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain peran atau role playing sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa terlihat masih kurang terhadap penguasaan materi, kemampuan anak bertanya dan menjawab masih kurang.

e. Refleksi 1

Dari pelaksanaan tindakan guru menyajikan materi pelajaran dengan menggunakan metode-metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar PKN. Kurang menarik perhatian dan keberanian siswa. Hal ini dapat di lihat dari kegiatan siswa yang cenderung pasif, takut-takut, malu-malu, kurang percaya diri, dan berbicara kurang menguasai materi, gugup. Faktor yang menyebabkan kemampuan siswa dalam meningkatkan hasil belajar masih kurang, dapat di identifikasikan sebagai berikut :

1. Guru dalam mengajar agak terlalu cepat, sehingga siswa sulit untuk menerimanya
2. Siswa takut menjawab pertanyaan guru karena kurang yakin bahwa jawabannya benar
3. Guru kurang dalam memberi catatan yang sistematis, sehingga catatan siswa acak-acakan
4. Kurangnya kebiasaan latihan berbicara didepan orang banyak
5. Terbatasnya siswa memperoleh informasi

Melihat kenyataan yang ada akhirnya peneliti berusaha untuk mengadakan perbaikan yaitu mengadakan tindakan.

2.Siklus II

a. Perencanaan

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode role playing, peneliti mencoba untuk menyelesaikan permasalahan. Dengan rencana sebagai berikut :

1. Membuat jadwal kegiatan role playing
2. Menyiapkan lembar soal pre tes

3. Menyampaikan metode pembelajaran role playing yang akan disampaikan
4. Mencatat ringkasan materi secara sistematis
5. Mempersiapkan lembar penilaian siswa untuk menilai hasil wawancara

b. Pelaksanaan Tindakan II

Tujuan yang akan dicapai dalam tindakan II ini adalah upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui metode role playing di kelas VIII F pelaksanaannya adalah sebagai berikut

1. Menjelaskan model pembelajaran yang akan digunakan
2. Melakukan tanya jawab materi lalu untuk menuju pelajaran baru
3. Menuliskan pokok bahasan
4. Menyampaikan materi
5. Siswa diberitahukan bahwa materi pelajaran tidak hanya berasal dari guru tetapi juga dari sumber lain.
6. Guru dalam menerangkan memberikan catatan-catatan penting secara sistematis
7. Melakukan tes tertulis diakhir pertemuan

c. Observasi II

Dari pengamatan yang dilakukan pada tindakan II ini jelas sekali perubahan yang terjadi pada diri siswa. Siswa sudah mulai aktif baik dalam mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan belajar dengan bermain peran atau role playing, dan kekompakan siswa dalam belajar dengan menggunakan metode bermain peran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VIII F setelah pelaksanaan tindakan II, telah terjadi perubahan-perubahan yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan siswa ketika pembelajaran berlangsung

d. Refleksi II

Setelah pelaksanaan tindakan ini, sudah terjadi perubahan-perubahan dimana siswa sudah berani bertanya dan menjawab pertanyaan, kemampuan yang bagus, lebih percaya diri, tidak gugup lagi menghadapi orang banyak, penguasaan konsep cukup bagus, anak lebih aktif, berani, dan situasi kelas semakin kondusif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan show case dimana keterampilan berbicara sangat baik dan mampu berargumentasi serta bermain peran dengan baik. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, dan sudah menunjukkan pola pikir anak yang terarah.

4. HASIL PENELITIAN

4.1 PENAFSIRAN DATA

Sebelum melakukan pengumpulan data dalam upaya meningkatkan hasil belajar ppkn, peneliti terlebih dahulu melakukan penelitian tindakan sebanyak dua siklus dengan pelaksanaan sebanyak empat belas kali pertemuan adapun langkah- langkah pelaksanaan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Adapun perencanaan yang dilakukan penelitian dalam siklus I diantaranya menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan soal untuk pre tes, menyiapkan materi yang diajarkan, menyiapkan buku catatan perilaku siswa, menyiapkan materi yang diajarkan, menyiapkan catatan drama metode bermain peran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan I sebelum dimulai pelajaran guru melakukan absensi siswa, kemudian melakukan pre test, kemudian guru melakukan Tanya jawab pelajaran yang lalu untuk menuju pokok bahasan baru. Sebelum materi disampaikan guru menjelaskan dulu metode belajar dengan menggunakan metode role playing yang akan digunakan, kemudian menuliskan pokok bahasan tentang pelaksanaan demokrasi dalam berbagai aspek kehidupan, hakikat demokrasi dan macam-macam demokrasi, kehidupan demokrasi dalam bermasyarakat berbangsa dan benegara, sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi dalam berbagai kehidupan. Selama delapan kali pertemuan. Siswa dibentuk menjadi lima kelompok setiap kelompok terdiri dari empat sampai dengan lima siswa dan guru memberikan tugas metode role playing sesuai dengan pokok bahasan pembelajaran, kemudian menyuruh siswa menghapalkan teks naskah atau drama yang telah diberikan oleh guru supaya siswa bisa memerankan metode pembelajaran role playing.

Setelah siswa selesai melakukan metode pembelajaran role playing setiap kelompok memberikan kesimpulan terhadap kelompok lain, dan guru menyimpulkan materi secara keseluruhan. Dan yang terakhir adalah melakukan refleksi dan tes tertulis keempat pokok bahasan.

c. Observasi

Berdasarkan observasi di kelas VIII.F SMPN 3 kramatwatu. setelah pelaksanaan tindakan I, terlihat bahwa siswa masih kurang menguasai materi pelajaran. Ini dapat dilihat dari hasil tes tertulis. Kemudian dalam proses kegiatan pembelajaran role playing dari awal hingga akhir ada beberapa siswa dalam satu kelompok yang masih kesulitan dalam memerankan metode role playing siswa masih ada rasa malu dan grogi untuk berperan di depan kelompok- kelompok lain. Dan kurangnya kekompakan dalam satu kelompok tersebut.

d. Refleksi

Dari pelaksanaan tindakan I dimana guru dalam menyajikan pelajaran dengan metode role playing disertai dengan ceramah dan kesimpulan upaya meningkatkan hasil belajar ppkn masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes maupun dari proses pelaksanaan metode role playing yang dilakukan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar dikelas masih kurang.

Yang menyebabkan hasil belajar ppkn masih kurang diantaranya guru terlalu cepat dalam menjelaskan dan menyimpulkan materi hasil belajar dengan menggunakan metode role playing. Kurang nya kekompakan kelompok untuk bermain peran dan masih malu-malu untuk memerankan didepan kelompok-kelompok lain. Melihat hasil pada siklus I masih kurang bagus maka peneliti mengadakan tindakan II.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Untuk meningkatkan hasil PPKn melalui pembelajaran metode role playing, peneliti mencoba untuk mengadakan tindakan ke II beserta penyelesaian masalah dengan rencana sebagai berikut :

1. Menyiapkan materi pembelajaran
2. Menyiapkan teks naskah drama materi yang akan diperankan oleh siswa
3. Menyiapkan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
4. Menyiapkan lembar soal untuk pre test
5. Menyiapkan materi pembelajaran
6. Menyiapkan jadwal kegiatan pembelajaran metode pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan II

Sebelum materi disampaikan terlebih dahulu disiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, silabus, lembar soal pre test, menyiapkan naskah teks drama untuk siswa dan lembar observasi. Kemudian guru menyampaikan materi dari ke empat pokok bahasan. Sebelum materi disampaikan siswa diberi teks tugas naskah drama untuk memerankan metode role playing sesuai dengan materi pelajaran. Guru melanjutkan pembahasan materi selanjutnya yang diselingi Tanya jawab yang berkaitan dengan materi pelajaran.

c. Observasi II

Dari hasil pengamatan pada tindakan II ini jelas sekali ada perubahan pada diri siswa. Perubahan ini dapat dilihat dari hasil tes kemampuan berbicara, kemampuan menyimpulkan, kemampuan dalam melaksanakan metode bermain peran, dan kemampuan siswa dalam kekompakan dalam bermain peran.

d. Refleksi II

Setelah tindakan II dilaksanakan banyak terjadi perubahan pada siswa baik yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini tampak pada kemampuan berbicara yang bagus, tingkat percaya diri yang tinggi, pola pikir yang terarah, keaktifan siswa dan pembentukan mental siswa yang bagus sehingga kelas semakin kondusif.

3. Pengumpulan Hasil Penilaian Tes Akhir

Nilai hasil tes akhir pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran PPKn dengan menggunakan metode role playing dikelas VIII.F SMPN 3 Kramatwatu serang banten semester genap tahun ajaran 2014/ 2015

4. Pengumpulan Data Tabel Observasi terhadap siswa

NO	Hal yang diamati	Siklus I		Siklus II	
		Ada/ Tidak ada	frekuensi	Ada/ tidak ada	Frekuensi
1	ketika bel masuk segera masuk kelas	Ada	25	ada	29

2	Segera menyiapkan buku pelajaran yang akan dipelajari	Ada	20	ada	27
3	Memperhatikan guru disaat menerangkan pelajaran	ada	14	ada	28
4	Membuat catatan bahan pelajaran yang akan diajarkan	Ada	25	ada	30
5	Tidak ngobrol sama teman disaat guru menerangkan pelajaran	Ada	25	ada	29
6	Keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan guru	Ada	20	ada	27
7	Menunjukkan sikap kerjasama dalam kelompok	Ada	23	ada	25
8	Menunjukkan sikap menghargai pendapat orang lain	Ada	15	ada	25
9	Adanya sikap toleransi antar teman	Ada	15	ada	20
10	Menumbuhkan gagasan atau ide yang berkaitan dengan pelajaran	Ada	12	ada	28
11	Terdapat perubahan sikap setelah menerima pelajaran	Ada	25	ada	27

Dari data hasil penelitian tindakan kelas mengenai upaya peningkatan hasil belajar Ppkn dengan menggunakan metode ceramah bervariasi dengan menggunakan metode role playing terhadap siswa kelas VIII.F SMPN 3 Kramatwatu serang banten, dengan jumlah siswa 31 orang setelah melakukan proses pembelajaran ppkn selama 8 kali pertemuan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

Yang dilakukan sebanyak dua siklus, kemudian setelah selesai siklus ke satu diberikan tes tertulis bentuk pilihan ganda masing-masing sebanyak 10 soal diperoleh nilai rata-rata pada akhir siklus ke satu = 71,61 dan pada akhir siklus ke dua sebesar = 77,09 sedangkan sebelum penelitian menggunakan metode pembelajaran sedangkan sebelum penelitian guru memberikan soal pre test dengan hasil nilai rata-rata = 69,35. Hal ini menunjukkan bahwa metode role playing hasilnya lebih baik dalam upaya peningkatan hasil belajar PPkn.

5. Hasil Penelitian Test Akhir

NO	Nama siswa	Pra siklus	siklus I	Siklus II
1	Cervin Oktovian	70	70	80
2	Asep .M.A	80	80	90
3	Riki setiadi	60	70	80
4	Dinda putri rahayu	40	50	60
5	Farahdilah	60	70	80
6	Sandi widara.M	50	60	70
7	Rohayati	60	70	80
8	Saniati	50	60	70
9	Renaldi MP	40	50	60
10	Ayu Sukmawati	50	60	70
11	Cindy Tasya Nabila	70	80	80
12	Riyawati	60	70	80
13	Mujib M	50	60	70
14	Nuraeni	50	70	80
15	Adi Hujafah	70	80	90
16	M. Najiullah Latief	60	70	80
17	Salsabila	50	60	70
18	M. Aep.S	60	80	80
19	M.Fajar	30	40	50
20	Juheri	80	80	80
21	Agung	70	80	80
22	Yeni Pratamawati	90	80	90
23	Wahyu Fauzan	80	80	80
24	A. Subandi	80	80	90
25	Ria Wulandari	80	80	90
26	Diary Nanda Aprilio	60	70	80
27	Alif Suthan. H	70	70	80
28	Selvi Oktaviani	70	70	80
29	putri Ramadhani	70	70	80
30	Haeruji	70	70	80
31	Fajar Bahtiar	50	70	80
TOTAL		2150	2220	2390
NILAI RATA-RATA		69,35	71,61	77,09

Dari data yang diperoleh dapat dijelaskan sebagai berikut :

Rata-rata pra test = $\frac{2150}{31} = 69,35$

31

Rata-rata siklus 1 = $\frac{2220}{31} = 71,61$

31

Rata-rata Siklus II = $\frac{2390}{31} = 77,09$

31

- a. Kedisiplinan siswa ketika bel berbunyi segera memasuki ruangan sudah baik meningkat dilihat dari hasil data 25 menjadi 29 hal ini menunjukkan bahwa ada kemauan dan kedisiplinan siswa untuk lebih baik.
- b. Konsentrasi siswa dalam menyiapkan buku pelajaran yang akan dipelajari masih kurang dengan frekuensi 20 tetapi setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing meningkat menjadi 29 dari hasil data menunjukkan bahwa menggunakan metode role playing meningkatkan kesiapan siswa mengikuti pelajaran.
- c. Konsentrasi siswa di saat guru menerangkan pelajaran masih kurang dengan frekuensi 25 akan tetapi dengan menggunakan metode role playing menjadi meningkat dengan frekuensi 30, dari hasil data menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode role playing dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran.
- d. Keaktifan siswa dalam mencatat materi yang diajarkan oleh guru masih kurang dengan frekuensi 20 akan tetapi dengan menggunakan metode role playing meningkat menjadi 29 setelah menggunakan metode belajar role playing, dari hasil data menunjukkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar
- e. Konsentrasi siswa dalam menerima pelajaran masih kurang dengan frekuensi 25 akan tetapi setelah menggunakan metode role playing frekuensi dapat meningkat menjadi 29. Jadi metode role dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.
- f. Keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan guru masih kurang dengan frekuensi 20 akan tetapi setelah menggunakan metode role playing frekuensi meningkat menjadi 27, jadi metode role playing dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya dan menjawab pertanyaan guru.
- g. Menunjukkan sikap siswa dalam menghargai pendapat orang lain, masih rendah dengan frekuensi 15, tetapi melalui metode role playing terdapat peningkatan dengan frekuensi 25.
- h. Adanya sikap toleransi antar teman masih kurang dengan frekuensi 15 tetapi melalui metode role playing menjadi meningkat dengan frekuensi 20, dari hasil data menunjukkan telah ada kesadaran siswa untuk lebih meningkatkan toleransi sesama teman.
- i. Dalam mencari gagasan atau ide siswa masih rendah dengan frekuensi 12 setelah pembelajaran metode role playing dapat meningkat menjadi frekuensi 20 dari hasil data dapat menunjukkan bahwa telah ada kemauan siswa untuk menemukan ide yang berkaitan dengan pelajaran.
- j. setelah menerima pelajaran perubahan sikap siswa sudah cukup baik dengan frekuensi 25 setelah melalui pembelajaran metode role playing mengalami peningkatan yang sangat baik dengan frekuensi 27.

6. Tabel Skala Prilaku

NO	Prilaku yang diamati	Selalu		kadang-kadang		tidak pernah	
		Frek	%	Frek	%	Frek	%
1	serius dalam mengerjakan tugas	29	90 %	2	0,04%	0	0,0%
2	Mampu menghargai pendapat orang lain dalam kelompok	29	90 %	2	0,04 %	0	0,0%
3	Mampu menghargai teman sekelas	29	90%	2	0,04%	0	0,0%
4	Mampu membagi tugas secara adil dalam menghafal teks naskah dalam metode role playing	31	100 %	0	0,0%	0	0,0%
5	Mampu memerankan metode role playing sesuai dengan watak yang di perankan	28	0,79%	1	0,02%	2	0,04%
6	Dapat menyimpulkan hasil dari setiap kelompok	27	0,75%	2	0,04%	2	0,04%

Setelah peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas pada proses pembelajaran PPKn selama delapan kali pertemuan dilakukan sebanyak dua kali tindakan yaitu tindakan I dan II dengan menggunakan metode pembelajaran role playing. Selama melakukan pengamatan skala prilaku siswa dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Dari prilaku yang diamati nomor satu peneliti mendapatkan sebanyak 90 % yang selalu mengerjakan tugas, yang kadang-kadang mengerjakan tugas sebanyak 0,04 % siswa, dan yang tidak mengerjakan tugas sebanyak 0 %, ini berarti sikap positif
- b. Dari prilaku yang diamati nomor ke dua peneliti mendapatkan 90 % yang selalu menghargai pendapat orang lain, yang kadang-kadang menghargai pendapat orang lain sebanyak 0,04 % siswa, dan tidak mengerjakan tugas sebanyak 0% ini berarti sikap positif.

- c. Dari perilaku yang diamati nomor tiga peneliti mendapatkan 90 % yang siswa yang selalu menghargai teman sekelas, dan kadang-kadang 0,04 % siswa yang selalu menghargai teman sekelas. Ini berarti sikap positif
- d. Dari perilaku yang diamati nomor empat peneliti mendapatkan 100% siswa yang selalu mampu membagi tugas secara adil dalam menghafal teks naskah drama, dan kadang-kadang 0% siswa selalu membagi tugas secara adil dalam menghafal teks naskah drama. Ini berarti tugas dalam menghafal sangat dikuasai.
- e. Dari perilaku yang diamati nomor lima peneliti mendapatkan 0,79 % siswa yang selalu memerankan metode role playing, dan kadang-kadang 0,02 % siswa selalu memerankan metode role playing, tidak pernah 0,04 %. Ini berarti perilaku siswa yang positif.
- f. Dari perilaku yang diamati nomor enam peneliti mendapatkan 0,75 % siswa selalu siswa dapat menyimpulkan dari hasil setiap kelompok, dan kadang-kadang 0,04 % siswa yang selalu dapat menyimpulkan dari hasil setiap kelompok, dan tidak pernah 0,04 % . ini berarti perilaku siswa yang positif.

Selain terdapat peningkatan rata-rata melalui metode role playing juga dapat membawa dampak perubahan kemampuan yang lain, diantaranya

1. Kemampuan anak untuk berbicara di depan kelas hal tersebut ditandai dengan masing-masing kelompok dapat memerankan metode role playing.
2. Kemampuan dalam merubah perilaku siswa semakin banyak yang muncul nilai-nilai yang positif. Dan semakin kecil perilaku yang negative.
3. Kemampuan siswa dalam meningkatkan kerjasama kelompok nya, hal tersebut di tandai adanya kekompakan tiap kelompok dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing.
4. Kemampuan siswa berinteraksi dengan lingkungan hal tersebut ditandai dengan hasilnya siswa lebih bisa aktif dan menjiwai karakter dalam bermain peran.
5. Kemampuan siswa bertindak adil hal tersebut ditandai adanya pembagian tugas yang merata dalam mengerjakan metode bermain peran.
6. Kemampuan siswa dalam menghargai pendapat orang lain, hal tersebut ditandai dapat dilihat ketika siswa melakukan metode bermain peran.
7. Kemampuan siswa untuk berbicara sangat baik, hal tersebut ditandai ketika kelompok dapat memerankan dan kekompakan saat memerankan metode role playing.
8. Kemampuan siswa untuk berargumentasi sangat baik hal tersebut ditandai dengan ketika siswa dapat menyimpulkan pendapat kelompok lain.
9. Kemampuan siswa untuk berpola pikir yang terarah cukup baik, hal tersebut ditandai ketika setiap kelompok mampu memerankan di depan kelas secara kompak.

4.2. Penafsiran Data

Dari perolehan data yang diambil berdasarkan evaluasi tertulis, hasil observasi dan pengamatan tingkah laku siswa, maka peneliti dapat menampilkan data secara keseluruhan dengan menggunakan metode pembelajaran role playing pada pokok bahasan kesadaran pelaksanaan demokrasi dalam berbagai aspek kehidupan, ternyata bisa mengalami peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran PPKn.

Dari hasil observasi siklus 1 dalam upaya peningkatan hasil belajar PPKn masih kurang dikarenakan siswa kurang menguasai metode role playing yang dijelaskan oleh guru, siswa masih malu-malu dalam menyampaikan pertanyaan dan menjawab pertanyaan, kurang percaya diri. Hal ini bisa dilihat ketika siswa diberi tugas untuk memerankan metode didepan kelas.

Peningkatan hasil belajar ini tidak hanya terlihat dari test, namun dapat dilihat dari berbagai kemampuan siswa seperti menghafalkan teks-teks drama dan memerankan didepan kelas, membaca, mendengarkan pendapat orang lain bertanya, mencatat, dan menjelaskan.

Dari hasil pengamatan ketika siswa memerankan metode role playing selain siswa mempunyai peningkatan dibidang kognitif, afektif dan psikomotor. Dan juga mengalami peningkatan yang naik sekali, hal ini dapat dilihat kemampuan anak untuk bicara, kemampuan anak untuk berargumentasi dan pola pikir siswa yang lebih terarah.

Dari hasil observasi, lembar tes tertulis, dan lembar pengamatan tingkah laku menunjukkan bahwa metode pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat di tafsirkan secara keseluruhan bahwa proses pembelajaran metode role playing terdapat peningkatan hasil belajar PPKn bagi siswa kelas VIII.F

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilaksanakan pada bulan januari 2014 sampai dengan februari dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Dari perolehan data yang diambil berdasarkan hasil evaluasi tertulis, observasi dan pengamatan tingkah laku, maka penelitian secara keseluruhan menggunakan metode role playing padapokok bahasan pelaksanaan aspek demokrasi dalam berbagai aspek kehidupan. Mengalami peningkatan.
2. Upaya meningkatkan hasil belajar PPKn , dengan menggunakan metode role playing di SMPN 3 Kramatwatu sangat berpengaruh dalam upaya meningkatkan hasil belajar PPKn.
3. Melalui metode role playing siswa harus lebih aktif berperan sehingga mampu mengeluarkan pendapat, berinteraksi dengan lingkungan dan peka terhadap masalah-masalah yang terjadi di lingkungan.
4. Penerapan pembelajaran metode role playing di SMPN 3 Kramatwatu kelas VIII.F berjalan baik sesuai dengan rencana.

5.2. Saran

Pada akhir laporan penelitian ini, ada banyak hal yang sangat perlu untuk mendapatkan perhatian dan direkomendasikan untuk dijadikan bahan pertimbangan oleh beberapa pihak yang berkepentingan yaitu sebagai berikut:

1. Kepala sekolah SMPN 3 Kramatwatu, hendaknya selalu memberikan motivasi kepada dewan guru untuk mencoba mengimplementasikan metode role playing agar siswa aktif dalam proses pembelajaran, dan telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Kepada guru, khususnya bidang studi PPkn diharapkan dapat mengimplementasikan metode Role playing, Karena metode tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.
3. Kepada penulis selanjutnya yang memiliki keinginan untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas di SMPN 3 Kramatwatu hendaknya mengkaji dan mempelajari metode-metode pembelajaran yang lainnya, agar guru-guru di di SMPN 3 Kramatwatu lebih luas mengetahui metode-metode pembelajaran yang lain, sehingga dapat menggunakan metode pembelajaran secara variatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang, Ismail *Menjadi Cerdas dengan permainan ceria dengan permainan Edukatif* (Yogyakarta : Pilar Media 2006)
- Drs Hamdani, M.A. Dr H. Abdul Kodir M.Ag, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : CV Pustaka setia, 2010), h.268
- B. Suryosubroto Drs, *Proses Belajar mengajar disekolah* (Jakarta : Rineka Cipta , 2009)
- Darwyan Syah, Drs M.Pd, Drs Supardi,M.Pd. *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta : Faza Media, 2006)
- Drs Hamdani, M.A. Dr H. Abdul Kodir M.Ag, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : CV Pustaka setia, 2010), h.268
- Hamzah B. Uno, Dr, M.Pd. *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007)
- Hamzah B. Uno, Dr. Prof. M.Pd. *Model Pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2010)
- Muhamad Rohman, M.Pd, Sofyan Amri, S.Pd *Manajemen Pendidikan Analisis dan Solusi terhadap kinerja manajemen kelas dan strategi pengajaran yang efektif* (Jakarta : Prestasi Pustakaraya, 2012)
- H.Mohammad Asrori, M Prof. Dr. M.Pd, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung : CV Wacana Prima 2007)
- Made vena, *Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kontemporer* (Jakarta :Made Vena 2011)
- Oemar Hamalik, Prof. Dr. *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta : Bumi Aksara, 2004)
- Masitoh, Dra.M.Pd, Laksmi Dewi, M.Pd *Strategi Pembelajaran* (Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2009)
- Sugiono, Prof. Dr *Metodologi Penelitian Kombinasi*, (Bandung : Alfabeta, 2011)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1998)
- Nana Sudjana, *Penilaian Proses Belajar* (Bandung : PT Remaja rosdakarya, 1990)
- Thursakim, *Belajar secara efektif* (Jakarta : Puspa swara, 2005)
- Trianto, M.Pd *panduan lengkap penelitian tindakan kelas* (Jakarta : prima 2011)

