

## ABSTRAK

### PENERAPAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PKn

Oleh

DWI NOVITA SARI\*)  
DARSONO\*\*)   
MUGIADI\*\*\*)

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan penerapan model *role playing*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebanyak 2 siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes dan tes. Alat pengumpulan data berupa lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa PKn.

**Kata kunci:** motivasi, hasil belajar, *role playing*.

Keterangan :

- \*) Penulis (PGSD Kampus B FKIP UNILA Jalan Budi Utomo 25 Margorejo. Metro Selatan, Kota Metro)
- \*\*\*) Pembimbing I (PGSD Kampus B FKIP UNILA Jalan Budi Utomo 25 Margorejo. Metro Selatan, Kota Metro)
- \*\*\*\*) Pembimbing II (PGSD Kampus B FKIP UNILA Jalan Budi Utomo 25 Margorejo. Metro Selatan, Kota Metro)

## **ABSTRAK**

### **ROLE PLAYING IMPLEMENTATION TO IMPROVE MOTIVATION AND STUDY RESULT OF CIVIC EDUCATION**

**Oleh**

**DWI NOVITA SARI\*)**

**DARSONO\*\*)**

**MUGIADI\*\*\*)**

The purpose of this study is to improve motivation and learning outcomes of students with the application of playing. Jenis Role of research is classroom action research conducted by 2 cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques using non-test techniques and tests. Data collection tools such as observation sheets and test questions. Data were analyzed using qualitative and quantitative analysis. The results showed that the application of the model Role Playing can increase student motivation and learning outcomes civic education.

**Keywords: motivation, learning outcomes, role playing.**

\*\*\*) Author 1 Author (PGSD Campus B FKIP UNILA Jalan Budi Utomo 25 Margorejo. South Metro, Metro)

\*\*\*) Author 2 Supervisor I (PGSD Campus B FKIP UNILA Jalan Budi Utomo 25 Margorejo. South Metro, Metro)

\*\*\*) Author 3 Supervisor II (Campus B FKIP UNILA PGSD Jalan Budi Utomo 25 Margorejo. South Metro, Metro)

## PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki individu, membentuk kepribadian individu yang cakap dan kreatif, serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal tersebut sejalan dengan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (ayat 1) yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2006: 156), mata pelajaran PKn perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 5 Desember 2015 yang dilakukan peneliti di SD Negeri 2 Kesumadadi, diperoleh bahwa pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi belum berlangsung secara aktif, efektif dan menyenangkan. Hasil belajar kognitif diketahui berdasarkan persentase hasil belajar siswa, terlihat hanya 36,36% siswa atau 10 siswa dari 25 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal 70. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang bervariasi dalam penerapan model pembelajarannya. Hal ini menjadikan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) membuat siswa tidak aktif, guru belum maksimal melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran. Penyebab lain rendahnya persentase ketuntasan siswa yaitu kurangnya sarana dan prasarana sehingga menghambat proses kegiatan belajar mengajar, siswa belum dibekali bahan ajar, media dan alat belajar lainnya serta siswa belum dilibatkan untuk menemukan sendiri konsep/materi pembelajaran.

Menurut Hanafiah (2010: 26) motivasi belajar merupakan kekuatan, daya pendorong atau alat pembangunan kesediaan dan keinginan yang kuat dari siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif. Sedangkan menurut Uno (2007: 23) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Diperlukan solusi serta tindak lanjut yang tepat untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada SD Negeri 2 Kesumadadi. Salah satunya dengan menerapkan model *role playing* melalui langkah-langkah pembelajaran yang telah ditetapkan yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Role playing* merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang bersifat kompleks. Blatner (dalam Komalasari, 2010: 58) model pembelajaran *role playing* mengeksplorasi situasi sosial yang kompleks, yang menekankan pada keterlibatan emosional dan alat indra ke dalam situasi masalah yang dihadapi. Model *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui

pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada yang diperankan. *Role playing* merupakan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu. Menurut Sudjana (2009: 89), model *role playing* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PKn siswa kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi.

Langkah pelaksanaan model *role playing* sebagai berikut: (a) Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian; (b) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain; (c) Menyusun tahap-tahap bermain peran. Hal ini, guru telah membuat dialog sendiri; (d) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran; (e) Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang terdapat pada skenario bermain peran; (f) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa; (g) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas atau dikenal dengan *Classroom Action Research*, yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Menurut Arikunto (2010: 16) setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu, perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kesumadadi Desa Goras Jaya Kabupaten Lampung Tengah dengan jumlah siswa 25 orang, terdiri dari 10 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif partisipatif antara peneliti dengan guru kelas.

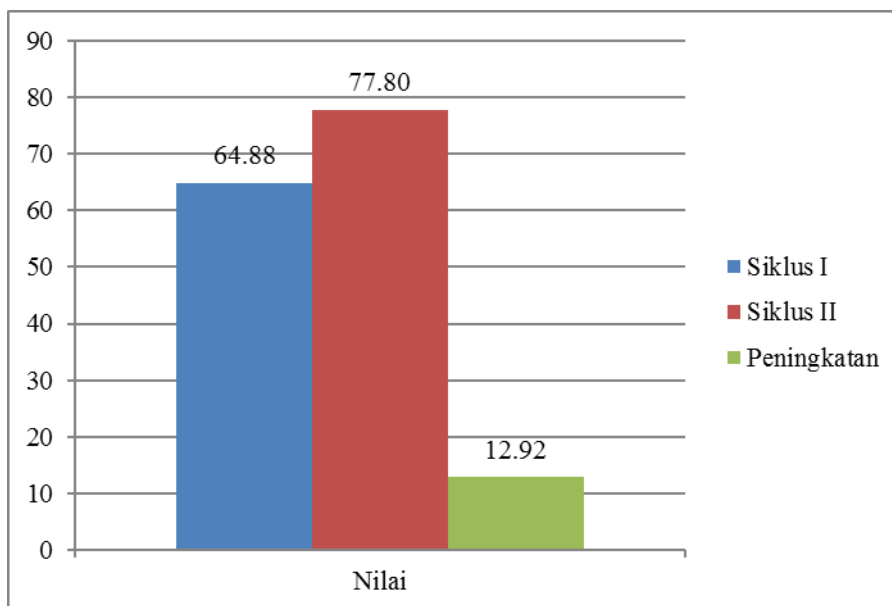
Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non-tes dan tes. Alat Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan soal tes. Lembar observasi digunakan untuk mengamati kinerja guru dan motivasi. Soal tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peneliti melakukan kegiatan penelitian tindakan di kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi tahun pelajaran 2015/2016 pada pembelajaran PKn sebanyak 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Kegiatan penelitian dimulai dari tanggal 25 Januari 2016 s/d 15 Februari 2016 selama empat kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 25 Januari 2016 dari pukul 07.30 s/d 08.40 WIB dan hari Senin tanggal 1 Februari 2016 dari pukul 07.30 s/d 08.40 WIB. Siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 8 Februari 2016 dari pukul

07.30 s/d 11.15 WIB dan hari Senin tanggal 15 Februari 2016 dari pukul 07.30 s/d 08.40 WIB. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan terhadap kinerja guru, motivasi, dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebagai berikut.

Peningkatan kinerja guru tiap siklus diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata kinerja guru siklus I memperoleh nilai 64,88 dengan kategori baik dan siklus II memperoleh nilai 77,80 dengan kategori baik. Peningkatan nilai rata-rata kinerja guru dari siklus I ke siklus II sebesar 12,92. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan, sangat bergantung kepada kinerja guru dengan pemanfaatan media pembelajaran sebagai fasilitator untuk siswa sehingga dapat membuka wawasan siswa dan pengetahuan yang ada dengan topik yang sedang dibahas. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudjana (2009: 17) menyatakan bahwa cara mengajar guru yang baik merupakan kunci bagi siswa untuk belajar dengan baik. Peningkatan nilai kinerja guru dalam menerapkan model *role playing* dapat lebih mudah dilihat pada diagram di bawah ini.

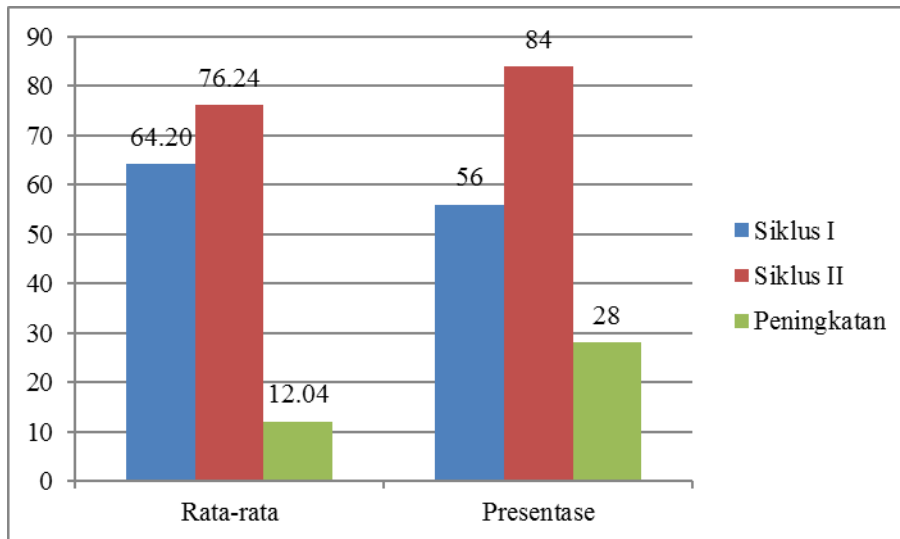


**Gambar 1. Diagram peningkatan nilai kinerja guru**

Hasil pengamatan dari motivasi siswa dari siklus I dan siklus II dengan menerapkan model *role playing* mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil rekapitulasi dapat diketahui bahwa nilai rata-rata motivasi siswa siklus I adalah 64,20 dengan kategori baik dan siklus II memperoleh nilai 76,24 dengan kategori baik. Peningkatan nilai rata-rata motivasi siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 12,04. Persentase klasikal motivasi siswa siklus I adalah 56% dengan kategori cukup dan siklus II menjadi 78,95% dengan kategori baik. Peningkatan presentase klasikal motivasi dari siklus I ke siklus II sebesar 84%.

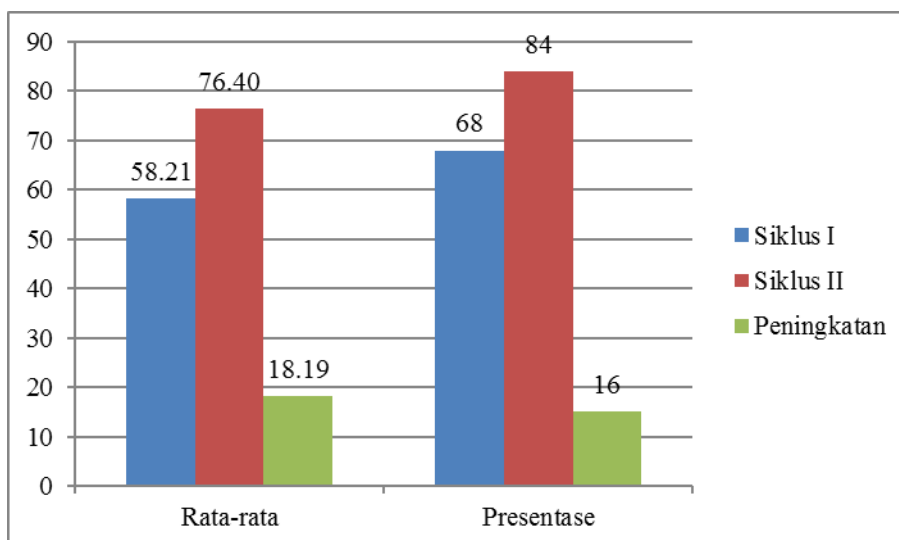
Hasil rekapitulasi tersebut menunjukkan bahwa penerapan *role playing* dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa. Temuan ini didukung oleh pendapat Djamarah (2002: 191) pembelajaran

Temuan dapat mendorong siswa terlibat dalam kelompok dan mengembangkan motivasi siswa dan *role playing* membantu siswa membentuk cara kerjasama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain. Peningkatan nilai rata-rata dan persentase motivasi siswa dari siklus I dan siklus II dapat dengan mudah dilihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 2. Diagram peningkatan nilai motivasi siswa**

Hasil belajar dengan menerapkan model *role playing* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan rekapitulasi hasil belajar siswa dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa siklus I adalah 58,21 dan siklus II menjadi 76,40. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 18,19. Persentase ketuntasan belajar siswa siklus I adalah 68% dengan kategori kurang dan siklus II menjadi 84% dengan kategori baik. Peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 16%. Peningkatan nilai tersebut membuktikan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini didukung oleh pendapat Djamarah (2002: 191) *role playing* membantu memperbaiki dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *role playing* dapat dengan mudah dilihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 3. Diagram nilai hasil belajar siswa**

### **KESIMPULAN**

Penerapan model *role playing* pada pembelajaran PKn siswa kelas IV SD Kesumadadi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Persentase ketercapaian pada siklus I motivasi siswa dengan persentase 56% berada pada kategori “Cukup”, pada siklus II motivasi siswa dengan persentase 84% berada pada kategori “Sangat Baik” meningkat sebesar 28%. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan persentase 68% berada pada kategori “Kurang” pada siklus II hasil belajar siswa dengan persentase 84% berada pada kategori “Baik” persentase klasikal meningkat sebesar 16%.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2002 *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar Prosedur Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo. Bandung.
- Tim Penyusun. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. Jakarta.

Tim Penyusun. 2006. *Standar Isi dan Standar Kompetensi untuk Satuan Pendidikan Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah dan Menengah (Peraturan Mendiknas No. 22 dan 23 tahun 2006)*. Depdiknas. Jakarta.

Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis dibidang Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.