

**UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
MELALUI METODE *ROLE PLAYING* MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
DI KELAS VI SDN 2 KOTAKARANG**

Nuraidi
SDN 2 Kotakarang
nuraidi@rocketmail.com

Abstrak: Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn). Subyek penelitian adalah siswa kelas VI SDN 2 Kotakarang yang berjumlah 33 siswa. Pokok permasalahan yang diangkat adalah peningkatan motivasi belajar melalui metode *Role Playing* dalam pelaksanaan pembelajaran PKn. Dari hasil penelitian siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu nilai rata-rata dari 71,94 menjadi 77,03; dari tidak tuntas menjadi tuntas.. Oleh karena itu, sangat disarankan kepada guru agar dalam melaksanakan proses pembelajaran senantiasa menggunakan metode belajar yang salah satunya adalah metode Role Playing.

Kata kunci: metode *role playing*, pembelajaran PKn

PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri bahwa untuk mendapatkan kemajuan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, maka pendidikan haruslah dijadikan prioritas utama untuk memperoleh perhatian dan pembenahan. Hal ini tentu saja sangat terkait dengan upaya untuk menuntaskan buta aksara di kalangan warga Negara dan meningkatkan kecerdasan bangsa. Majunya pembangunan pada suatu Negara sangat ditentukan oleh bagaimana keadaan *out put* pendidikan yang dilaksanakannya. Oleh karena itulah maka pemerintah dewasa ini berupaya untuk mengadakan pembaharuan dalam bidang pendidikan dan pengajaran agar lebih efektif mentransfer pengetahuan dan teknologi serta nilai budaya kepada anak didik sebagai generasi penerus

pembangunan. Pendidikan merupakan suatu proses untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi serta nilai dan budaya dan suatu generasi ke generasi berikutnya. Tanpa pendidikan maka perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan sangat lamban., bahkan mungkin tidak akan berkembang sama sekali. Oleh sebab itu, pendidikan perlu diorganisir baik oleh pemerintah, supaya berjalan dengan baik dan lancar serta terencana, untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Masalah pendidikan yang menjadi perhatian dan pembicangan dewasa ini terkait dengan masalah kualitas dan kuantitas.

Masalah kualitas ini erat kaitannya dengan penanganan secara terpadu pendidikan sebagai suatu sistem sehingga dapat menghasilkan luaran yang

professional dan bermutu serta relevan dengan pembangunan nasional. Sedangkan masalah kuantitas itu timbul sebagai akibat dari pertumbuhan penduduk di suatu pihak dan tersedianya sarana dan prasarana pendidikan pada pihak lain (Wahyoetomo, 1993). Bahwa dalam proses penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran, sangat terkait dengan beberapa komponen. Seluruh komponen itu tidaklah berdiri sendiri-sendiri akan tetapi saling terkait dan saling menunjang antara satu dengan yang lainnya. Komponen-komponen yang dimaksud adalah guru, materi pelajaran dan kurikulum, anak didik, sarana dan prasarana yang digunakan, metode-metode yang dipakai dalam proses pembelajaran siswa. Komponen-komponen itu masing-masing terdiri dari sub-sub komponen yang sangat kompleks dan saling menunjang. Hal itu dimaksudkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas, tidak hanya menyelenggarakan pendidikan dalam bentuk pertemuan antara guru dengan siswa di dalam kelas belaka. Tujuan pendidikan itu dimaksudkan untuk mencapai manusia Indonesia yang seutuhnya, yaitu manusia yang berkualitas, baik jasmani maupun rohani yang tidak hanya mementingkan kepentingan duniawiyah belaka akan tetapi juga ukhrawiyah.

Untuk mencapai tujuan di atas maka perlu dilakukan beberapa usaha yang terus menerus dan berkesinambungan secara sungguh-sungguh. Salah satu usaha yang dilaksanakan adalah dengan jalan meningkatkan cara penyajian materi pelajaran pada setiap pokok bahasan yang ada di setiap sekolah, mulai dari tingkat

pendidikan dasar sampai dengan pendidikan menengah.

Berbicara masalah cara penyajian bahan pelajaran itu tentu saja terkait dengan memperbincangkan masalah metode mengajar. Karena masalah metode mengajar itu hanya dapat di pelajari secara khusus melalui pendidikan tertentu, sehingga tidak semua orang dapat menyelenggarakan proses belajar mengajar. Penggunaan metode mengajar ini sangat menunjukkan keberhasilan tujuan secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, metode pengajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan materi pelajaran tertentu. Karena diakui sepenuhnya bahwa tidak ada satu metode yang paling baik. Metode yang baik adalah metode yang sesuai dengan berbagai situasi yang terjadi di dalam proses belajar mengajar. Djajadisastra (1991) mengungkapkan bahwa dalam situasi mengajar guru harus benar-benar memperhatikan metode mengajar yang dipergunakan. Hal ini seringkali menimbulkan kesulitan karena banyak diantara guru yang sudah terbiasa dengan salah satu metode tertentu.

Memang penggunaan metode mengajar sangat diperlukan karena ketepatan metode berpengaruh terhadap hasil yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini banyak diantara guru yang tidak terlalu mau mengambil pusing terhadap penggunaan metode tertentu atau mengacuhkan penggunaan metode tertentu karena di samping membutuhkan waktu dan tenaga juga diperlukan keterampilan yang berkaitan dengan metode itu. Banyak diantara guru yang mengajarkan salah satu materi pelajaran dengan jalan menuturkan pelajarannya secara lisan tanpa adanya

kepedulian untuk memilih beberapa alternatif metode yang disodorkan untuk mengajarkan materi pelajaran tersebut Engkoswara (1988) menjelaskan bahwa biasanya dalam menyampaikan suatu materi pelajaran dibutuhkan lebih dari satu metode yang pada hakikatnya merupakan gabungan atau kombinasi antara beberapa metode mengajar. Oleh sebab itu, materi penelitian ini berupaya untuk menitikberatkan pembahasannya yang berkaitan dengan penggunaan metode *role playing* dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di kelas VI SDN 2 Kotakarang.

Berdasarkan penjelasan singkat di atas maka dapat disimak bahwa yang dijadikan inti permasalahan dalam penelitian ini adalah upaya pemberdayaan salah satu metode mengajar, yaitu metode *role playing* guna meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di kelas VI SDN 2 Kotakarang. Dari masalah yang telah dirumuskan, penulis memandang perlu untuk terlebih dahulu hipotesis sebagai dugaan sementara bahwa dengan metode *role playing* dalam proses pembelajaran siswa-siswi kelas VI dapat termotivasi mengikuti pembelajaran PKn, serta nilai prestasi dapat meningkat.

KAJIAN TEORI

Metode *Role Playing*

Untuk memperoleh pengertian yang jelas mengenai Metode *Role Playing* ini, ada baiknya terlebih dahulu dijelaskan pengertian metode secara umum. Yang dimaksud dengan metode adalah: cara yang diatur dan terpikirkan baik-baik untuk menyampaikan sesuatu maksud dan tujuan (Sastrapradja, 1998:318),

Berdasarkan pernyataan di tersebut maka dapat diketahui bahwa metode itu tidak lain dari cara, teknik dan strategi tertentu yang diatur dan dipikirkan baik-baik yang digunakan oleh seseorang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Anton Mulyono dkk, 1985:411), istilah metode diterjemahkan dengan cara yang teratur dan terpikirkan baik-baik untuk menyampaikan sesuatu maksud dalam ilmu pengetahuan dan sebagainya. Dalam kaitannya dengan proses mengajarnya sesuatu mata pelajaran kepada siswa (peserta didik) disebut dengan metode pembelajaran atau metode-metode mengajar. Jadi metode pembelajaran adalah cara yang dapat ditempuh oleh seseorang guru dalam upaya menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik yang sesuai dengan pokok/topik bahasan yang diajarkan.

Cukup banyak metode mengajar yang dikenal sampai saat ini. Metode-metode itu sebagai alternatif pilihan yang digunakan oleh guru di dalam proses pembelajaran PKn di Kelas VI SDN 2 Kotakarang Salah satu diantaranya adalah metode *Role Playing* yang dapat dikombinasikan dengan metode mengajar yang dipandang cocok dan relevan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Istilah *Role Playing* berasal dari Bahasa Inggris, *Role* diartikan dengan *peran* dan *Playing* berarti *bermain*. Dengan demikian metode *Role Playing* diartikan Metode Bermain Peran. Dalam pengucapan selanjutnya, istilah Metode *Role Playing* dan Metode Bermain Peran digunakan secara bergantian agar membangun pengertian yang sama dari kedua istilah tersebut. Yang dimaksud dengan Metode *Role Playing* menurut

Gani Wahid (1987:12) adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (education games) yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai-nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir. Jadi melalui *Role Playing* si pelaku akan memerankan suatu atau seseorang tokoh seperti apa adanya (dihayati). Kemudian Nasution (1999:82) memberikan pula penjelasan bahwa Metode *Role Playing* merupakan metode yang mendorong siswa untuk berpartisipasi pada taraf yang tinggi. Karen metode ini melibatkan unsure kognitif dan emosi.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode *Role Playing* ini menekankan proses pembelajaran siswa itu pada bermain peran dalam situasi pendidikan, hal mana seseorang siswa melakonkan suatu adegan yang telah dibaca atau didengarnya yang seakan-akan dia sendirilah tokoh yang dimaksud.

Kemudian dikemukakan penjelasan yang dimuat di dalam buku Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar (Depdiknas, 1998:18), bahwa bermain peran dilakukan oleh siswa dalam rangka menghayati materi yang sedang diajarkan. Dengan bermain peran, siswa dapat mengembangkan imajinasi dan penghayatan atas peran dari tokoh yang dilakonkannya. Jadi kesimpulannya bahwa Metode *Role Playing* adalah salah satu metode mengajar yang penjabarannya dalam proses pembelajaran itu dilakukan dengan jalan siswa diminta untuk memerankan seorang tokoh tertentu yang dalam bahasanya sendiri siswa melakonkannya dihadapan teman-teman dan gurunya dengan harapan siswa-siswa

mampu menghayati peran tokoh yang dilakonkannya.

Metode ini sangat baik untuk membangun perasaan dan imaginasi siswa sehingga secara tidak langsung siswa diajak untuk ikut merasakan suka dukanya tokoh yang dibaca atau didengarnya. Metode ini sangat cocok untuk membangun kemampuan penghayatan siswa sehingga diharapkan ia dapat melekat dalam diri anak untuk selama-lamanya.

Setiap metode yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran tentu saja mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Demikian pula halnya dengan penggunaan Metode *Role Playing* ini mempunyai beberapa tujuan, yaitu:

- a. Agar siswa mampu menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realita kehidupan nyata.
- b. Siswa mampu menghayati dan memahami sebab dari suatu kejadian dan bagaimana dampaknya.
- c. Bila siswa telah mempelajari beberapa hal lainnya, kemudian timbul ketegangan dan rasa bosan, maka dengan Metode *Role Playing* ini dapat dijadikan sarana untuk refreshing dan melepaskan ketegangan khususnya dalam pembelajaran.
- d. Metode *Role Playing* juga dapat dijadikan sebagai alat untuk mendiagnosa keadaan kemampuan dan kebutuhan pada siswa.
- e. *Role Playing* (bermain peran) dapat juga membentuk konsep diri siswa (self concept) karena ia memerankan seseorang tokoh

- tertentu yang mungkin menjadi idolanya.
- f. Menggali dan meneliti nilai atau norma dan peranan budaya dalam kehidupan nyata.
 - g. Membantu siswa dalam mengklasifikasikan dan merinci. Memperjelas pola pikir siswa, berbuat dan memiliki keterampilan dalam membuat dan mengambil keputusan menurut caranya sendiri.
 - h. Bermain peran juga dapat dijadikan sebagai alat penghubung untuk membina struktur social dengan system nilai lingkungannya.
 - i. Dapat membina kemampuan siswa untumemecahkan masalah, berpikir kritis, mengadakan komunikasi, melatih elastisitas dalam kehidupan berkelompok dan sebagainya.
 - j. Melatih siswa dalam membina dan mengendalikan serta memperbaharui perasaan serta cara berpikir yang sesuai dengan tingkah laku tokoh yang diperankan dalam bermainperan tersebut.

Selain dari itu, metode bermain peran mempunyai beberapa manfaat yang sangat positif, antara lain:

- a. Membantu siswa untuk menemukan makna dirinya dalam kehidupan berkelompok.
- b. Membantu siswa memecahkan permasalahan pribadinya dalam bantuan kelompok.
- c. Memberikan siswa pengalaman bekerja sama yang sangat besar faedahnya bagi pembentukan jiwa sosial.
- d. Memberikan pengalaman dalam mengembangkan sikap dan keterampilan memecahkan masalah.

- e. Juga dapat memberikan pengalaman tersendiri dalam diri siswa, karena ia harus tampil di hadapan teman sekelasnya untuk memerankan tokoh tertentu. Kesempatan tampil di hadapan orang banyak itu sangat dibutuhkan karena pada saatnya nanti siswa diharapkan terlatih untuk tampil di depan umum.

Khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), metode bermain peran sangat besar manfaatnya karena mata pelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran untuk membina moral dan kepribadian bangsa yang sesuai dengan nilai yang terkandung dalam Pancasila, maka dengan sendirinya akan membangun jiwa Pancasilais sejati sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh Bangsa Indonesia. Dengan demikian, metode *role playing* memiliki manfaat yang besar untuk peserta didik, baik dalam rangka membangun pribadi siswa sebagai makhluk pribadi, maupun sebagai makhluk sosial.

Agar pelaksanaan Metode *Role Playing* berjalan sesuai dengan yang diinginkan, maka perlu dikemukakan beberapa langkah pelaksanaan sehingga guru dapat mempersiapkan secara rapi dan terencana. Pada dasarnya terdapat 3 (tiga) tahap pelaksanaan metode *Role Playing*, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Ada beberapa hal yang perlu dilakukan pada tahap persiapan, sebagai berikut:

a. Menentukan Masalah

Dalam tahap ini, guru bersama dengan siswa perlu merumuskan masalah dan siswa harus tahu masalah itu dengan jelas sehingga

- pelaksanaannya akan terarah pada proses pemecahannya, sekaligus dapat dijadikan sebagai topic pembicaraan/diskusi setelah selesai bermain peran.
- b. Merumuskan tujuan Pembelajaran
Guru perlu memberitahukan kepada siswa apa yang menjadi tujuan pembelajaran itu sehingga siswa berupaya untuk mengarahkan lakonnya pada tujuan yang hendak dicapai
- c. Merumuskan Langkah-Langkah Umum.
Langkah Umum dalam pelaksanaan metode bermain peran ini perlu dipersiapkan dan haruslah diketahui oleh siswa sehingga proses penyelenggaraannya nanti tidak akan menemukan hambatan yang berarti dan tidak menyebabkan macetnya proses belajar mengajar.
- d. Mengidentifikasi Peran yang diperlukan
Dalam proses ini, yang perlu mendapat perhatian adalah:
- Siapa pelakonya
 - Apa yang perlu dilakoni
 - Dimana lokasi kejadiannya
 - Siapa yang harus menjadi pengamat
 - Alat apa yang ada dan yang masih dibutuhkan
 - Apakah siswa telah bisa dan siap menggunakan alat itu.
2. Tahap Pelaksanaan
- a. Pemanasan
Dalam pemanasan ini, beberapa kegiatan yang harus diperhatikan adalah:
- 1) Guru mengajukan beberapa permasalahan dan menjelaskannya kepada siswa
 - 2) Permasalahan itu bisa berasal dari buku PKn, cerita guru atau pengamatan yang dilakukan oleh siswa. Hal ini tergantung dari persiapan guru sebelumnya.
 - 3) Menafsirkan alur cerita
 - 4) Menjelaskan alur bermain peran yang akan dilakoni oleh siswa.
- b. Pemilihan Peserta/pelakon
- 1) Guru menganalisis cerita yang akan dilakoni oleh siswa
 - 2) Memilih pelakon dengan memperhatikan karakter tokoh yang diwakili oleh setiap peserta. Yang paling baik adalah karakter tokoh itu harus relevan dengan sifat anak yang akan melakonkannya.
- c. Mengatur tempat bermain
- 1) Menata alat dan bahan
 - 2) Tata lokasi dan peralatan yang dibutuhkan
- d. Mempersiapkan pengamat
- 1) Menunjuk siswa yang bertindak sebagai pengamat
 - 2) Menjelaskan secara singkat apa yang harus dilakukan oleh pengamat
 - 3) Menentukan tugas dan tempat duduk pengamat
- e. Melaksanakan *Role Playing*
- 1) Mulai bermain peran
 - 2) Memelihara jalannya permainan
 - 3) Menghentikan permainan pada waktunya

f. Replaying

Jika dibutuhkan guru dapat memberikan instruksi untuk mengulangi proses bermain peran.

3. Tahap Diskusi dan Evaluasi

Tahap diskusi dan evaluasi ini, merupakan tahap akhir dari metode bermain peran. Hal yang perlu dilaksanakan pada tahap ini adalah:

- a. Mendiskusikan kembali hasil permainan yang telah dilakukan sebelumnya.
- b. Memberikan penguatan terhadap pelaku yang telah melakukan permainan, serta memberikan saran perbaikan bila ada diantara pelaku yang kurang sesuai atau kurang mengkonsentrasikan pikirannya pada jalannya bermain peran, khususnya pada mata pelajaran PKn Kelas VI SDN 2 Kotakarang
- c. Menghubungkan situasi permasalahan yang telah dilakukan dengan pengalaman siswa itu sendiri yang secara nyata telah dilakukannya.
- d. Memberikan tes kepada siswa untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar tersebut.

Memperhatikan apa yang telah diuraikan sebelumnya, maka ternyata bahwa tidak semua mata pelajaran dapat menggunakan metode bermain peran, ini tergantung daripada tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, perlu dikemukakan pula bahwa penggunaan metode bermain peran ini memiliki keterbatasan, seperti:

- a. Metode Bermain Peran tidak perlu digunakan dalam kuantitas yang sering karena yang ingin dicapai dalam metode ini hanyalah

penghayatan terhadap tertentu dan siswa diharapkan dapat menginternalisasi karakter dan watak dari tokoh.

- b. Untuk materi pelajaran yang lebih menekankan pada aspek knowledge, dianjurkan untuk tidak menggunakan metode bermain peran dalam proses belajar mengajar.
- c. Demikian pula pada mata pelajaran eksakta, tidak perlu harus melaksanakan diri untuk menggunakan metode bermain peran, kecuali ada hal-hal khusus yang sangat spesifik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research (CAR)*. Tujuan penelitian tindakan kelas adalah melakukan perbaikan praktik pembelajaran di kelas yakni kompetensi dasar, kreatif dan inovatif. Atau penelitian tindakan kelas dimaksudkan untuk meningkatkan atau memperbaiki layanan pendidikan dalam konteks pembelajaran di kelas, sebagai upaya tindakan perbaikan terhadap kenyataan rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan menulis khususnya penulisan karya tulis. Sejalan dengan uraian tersebut, McNiff dalam Arikunto (2007:106) menegaskan bahwa dasar utama bagi dilaksanakannya penelitian tindakan kelas adalah untuk perbaikan konteks proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI SDN 2 Kotakarang, Bandar Lampung tahun pelajaran 2017 - 2018. Waktu penelitian berlangsung selama 1 bulan.

SDN 2 Kotakarang dipilih sebagai lokasi penelitian dengan beberapa

pertimbangan yaitu, (1) SDN 2 Kotakarang adalah Sekolah Standar Nasional (SSN) yang telah menerapkan secara utuh Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dalam proses pembelajaran secara umum di kelas VI, dan secara khusus pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang menggunakan pendekatan metode Role Playing. Pendekatan yang menekankan pada proses pembelajara, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM). Instrumen utama penelitian adalah peneliti. Keberadaan peneliti dalam mengamati proses perkembangan pola pikir dan sikap siswa siswi selama proses pembelajaran yang sementara berlangsung. Kunci utama untuk memperoleh data yang valid dan akurat. Peneliti dalam mengumpulkan data menggunakan beberapa instrument pengamatan seperti pedoman observasi, lembar kerja, RPP, dan hasil kerja.

Data penelitian pembelajaran PKn melalui pemanfaatan metode bermain peran menurut; A.Gani Wahid (1987:112) adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (education games) yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai-nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang, an cara berpikir. Jadi melalui Role Playing si pelaku akan memerankan suatu atau seseorang tokoh seperti apa adanya (dihayati).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, hasil dan pembahsan disajikan hasil penelitian peningkatan kemampuan dan motivasi belajar siswa kelas VI SDN 2 Kotakarang dengan menggunakan metode *Role Playing*. Pembahasan hasil yang

dimaksudkan untuk memperoleh pemahaman yang utuh tentang hasil penelitian. Sebagai pendukung disajikan data tentang kajian awal, perencanaan, dan pelaksanaan tindakan. Sebagai implikasi dari rencana dan tindakan disajikan data proses dan hasil tindakan yang berupa produk.

Hasil Penelitian Awal

Pada hasil penelitian tahap awal disajikan data penelitian yang terdiri atas (1) perilaku siswa kelas VI SDN 2 Kotakarang terhadap mata pelajaran PKn. (2) Implementasi pendekatan dan penggunaan metode *Role Playing*

a. Data Perilaku Siswa Kelas VI SDN 2 Kotakarang

Dari hasil pengamatan yang dilakukan selama dalam proses pembelajaran sebelum menggunakan metode Role Playing di kelas VI SDN 2 Kotakarang , diperoleh gambaran bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran PKn sangat minim. Minimnya minat siswa disebabkan oleh pendekatan dan pemanfaatan metode pembelajaran oleh guru juga kurang inovatif. Karena guru dan peneliti dalam proses pembelajaran masih cenderung mengajarkan teori dan sejarah.

b. Implementasi Pendekatan dan Penggunaan Metode Role Playing.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas VI SDN 2 Kotakarang , peneliti mengalami masalah pendekatan dan penggunaan metode *role playing*, karena kurangnya pemahaman dan backraum pendidikan yang tidak berkolerasi untuk merancang dan

menyikapi perubahan karakteristik siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Diketahui bahwa dari 33 siswa, 23 diantaranya hanya mencapai nilai di bawah 75. Pada system penilaian Permen Nomor 20 tahun 2007, maka secara klaksikal dinyatakan tidak tuntas yaitu 90 %

Hasil Penelitian Siklus 1

Penelitian siklus 1 dirancang berdasarkan hasil penelitian awal tentang kemampuan dasar siswa kelas VI SDN 2 Kotakarang pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Dari kajian penelitian awal maka pada hasil penelitian yang terdiri atas: (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan pada tahap penemuan ide, dan penyajian, (3) hasil tindakan berupa proses penemuan ide, dan penyajian yang berupa produk, evaluasi, dan refleksi.

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan peningkatan kemampuan memahami pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagaimana pada siklus 1 dirancang sebelum tindakan dilaksanakan dirancang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing dalam Proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) kelas VI SDN 2 Kotakarang, dengan melihat relevansi antara proses pembelajaran dengan karakteristik siswa. Untuk itu dalam menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran mengacu pada unsur; standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode dan strategi yang digunakan, langkah-langkah kegiatan, serta sumber belajar dan

penilaian. Pada pertemuan pertama dan kedua menggunakan alokasi waktu 2 X 35 menit dengan tujuan yang diharapkan dapat tercapai dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan metode bermain peran adalah siswa mampu (1) memerankan tokoh yang dilakonkan, (2) memahami dan termotivasi belajar pendidikan kewarganegaraan (PKn), (3) perilaku, sikap, dan moral siswa dapat diterapkan dalam kehidupannya, baik dalam lingkungan keluarga maupun di lingkungan masyarakat di siswa tinggal.

2. Pelaksanaan Tindakan.

Pelaksanaan Tindakan adalah implementasi dari perencanaan yang telah disusun, yaitu seluruh kelompok mendiskusikan tugas masing-masing berdasarkan petunjuk dari guru, sesudah itu setiap kelompok mempresentasikan hasilnya, guru memandu batasan yang akan disampaikan oleh siswa yaitu pada diskusi, olah rasa, maksud dan tujuan yang hendak disampaikan kepada seluruh peserta diskusi.

3. Hasil Tindakan

Hasil tindakan dari perencanaan dan proses adalah berupa karya atau produk, dan perubahan sikap para siswa yang diukur melalui analisis deskripsi terhadap skor hasil belajar siswa.

Tabel 1.
Hasil analisis deskripsi terhadap skor yang dicapai pada siklus 1

Statistik	Nilai Statistik
Banyak Siswa	33
Skor tertinggi	87,00
Skor terendah	60,00
Skor rata-rata	71,94

Dari tabel tersebut di atas, menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar siswa setelah diberikan

pembelajaran adalah 71,94 dengan skor ideal yang mungkin dicapai yaitu 100, sedangkan skor terendah 60,00, dan yang tertinggi 87,00. Apabila skor hasil belajar siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori maka diperoleh distribusi dari skor adalah:

Tabel 2.
Distribusi Frekwensi dan Persentase Skor Siklus 1

Skor	Kategori	Frek.	%
0 – 34	Sangat rendah	0	0
35 – 54	Rendah	0	0
55 – 64	Sedang	1	3,03
65 – 84	Tinggi	21	63,64
85 - 100	Sangat tinggi	11	33,33

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa dalam kategori sangat rendah sebanyak 0 siswa (0,00 %), kategori rendah sebanyak 0 siswa (0,00 %), kategori sedang sebanyak 1 orang siswa (3.03 %), dalam kategori tinggi 21 orang siswa (63,64 %), sedangkan dalam kategori sangat tinggi 11 orang siswa (33,33 %). Dan skor rata-rata nilai siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing pada siklus 1 adalah 71,94. Dilihat dari pencapaian nilai rata-rata, maka hasil belajar siswa dikelompokkan dalam lima kategori, yaitu kategori tinggi. Hal ini berarti bahwa tingkat prestasi siswa setelah diadakan pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing pada siklus 1 tergolong tinggi. Akan tetapi dilihat dari persentase ketuntasan, maka berada pada kategori tidak tuntas

Tabel 3.
Deskripsi Ketuntasan belajar PKn Kelas VI SDN 2 Kotakarang

Persentase Skor	Kategori	Frek.	%
0% – 74 %	Tidak Tuntas	22	66,67
75 % - 100 %	Tuntas	11	33,33

Berdasarkan tabel di atas bahwa siswa yang tidak tuntas sebanyak 22 orang (66,67%), sedangkan siswa yang tuntas sebanyak 11 orang (33,33 %). Dalam hal ini apa yang diharapkan belum tercapai.

4. Refleksi Siklus 1

Pada pertemuan siklus 1, proses pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing, bahwa motivasi belajar belum mencapai batas kriteria ketuntasan yang diharapkan pada mata pelajaran PKn di kelas VI SDN 2 Kotakarang. Motivasi siswa pada siklus 1 dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Rata-rata siswa ketika diberikan pelajaran dengan menggunakan metode Role Playing masih kurang memahami dan memaknai fungsi dan peran masing-masing.
- b. Rata-rata siswa kurang memeneks waktu yang tepat, sehingga berdampak dalam menerima pelajaran masih banyak kurang memperhatikan, Jadi ketika diberikan peran fungsi sesuai dengan tugas yang diberikan pada masing-masing kelompok.

Dari hasil analisa yang dilaksanakan pada siklus 1, pada umumnya motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VI SDN 2 Kotakarang masih sangat rendah,

sehingga dapat disimpulkan bahwa perubahan motivasi siswa pada siklus 1 belum memenuhi kriteria yang kita harapkan.

Hasil Penelitian Siklus 2

Berdasarkan hasil pada siklus 1 belum mencapai hasil yang diharapkan, maka dilakukan penelitian siklus 2. Metode yang digunakan dalam pembelajaran PKn masih mengacu pada metode siklus 1 guna memperbaiki pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), dengan mengacu pada beberapa tahapan.

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan dalam peningkatan motivasi belajar siswa kelas VI SDN 2 Kotakarang, maka pada siklus 2 dirancang sesuai dengan refleksi siklus 1. Tahapan perencanaan tindakan disusun sesuai dengan apa yang dilakukan pada perencanaan siklus 1 dengan pendekatan pembelajaran model Jigsaw (tim ahli). Agar apa yang dilakukan pada siklus 2 mencapai sesuai dengan apa yang diharapkan dengan menekankan pada keaktifan siswa berpusat materi yang disampaikan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan adalah implementasi dari perencanaan yang akan dilaksanakan berdasarkan refleksi siklus 1. Pada pelaksanaan setiap kelompok terdiri 5 orang anggota yang masing-masing satu berkumpul untuk membahas permasalahan yang diberikan. Kegiatan selanjutnya adalah guru memandu batasan yang akan dipresentasikan oleh masing-masing kelompok dengan maksud agar siswa lebih terarah dalam menyampaikan ide-ide yang telah dibahas dalam tim ahli disetiap kelompok. Pada saat

pelaksanaannya, setiap anggota kelompok akan tampil secara bergiliran menyampaikan apa hasil yang telah didiskusikan, dan untuk kelompok yang belum menyajikan hasil diskusinya akan mendengarkan dan memberikan tanggapan dan saran ataupun kelompok lain bertindak sebagai juri.

3. Hasil Tindakan

Hasil tindakan dari perencanaan dan proses adalah bagaimana siswa melakukan argument berdasarkan hasil kerja kelompoknya, maka dapat diukur melalui analisis deskripsi terhadap skor hasil belajar siswa pada tabel berikut ;

Tabel 4.
Nilai Siklus 2

Statistik	Nilai Statistik
Banyaknya siswa	33
Skor tertinggi	90,00
Skor terendah	70,00
Skor rata-rata	77,03

Dari tabel 4 tersebut menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar setelah diberikan pembelajaran dengan metode Role Playing adalah 77.03 dari skor ideal yang mungkin dicapai 100, sedangkan skor terendah 70,00. Apabila skor hasil belajar siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi dari skor tersebut, seperti pada tabel berikut.

Tabel 5.
Distribusi Frekwensi dan persentase skor siklus 2

Skor	Kategori	Frek.	%
0 – 34	Sangat rendah	0	0
35 – 54	Rendah	0	0
55 – 64	Sedang	0	0
65 – 84	Tinggi	29	87,88
85 - 100	Sangat tinggi	4	12,12

Dari tabel 5 tersebut di atas menunjukkan bahwa siswa yang berada dalam kategori sangat rendah sebanyak 0 siswa (0 %), kategori rendah sebanyak 0 siswa (0 %), kategori sedang sebanyak 0 siswa (0 %), kategori tinggi sebanyak 29 siswa (87,88 %), sedangkan kategori sangat tinggi sebanyak 4 siswa (12,12 %). Dan skor rata-rata nilai siswa setelah pembelajaran dilaksanakan dengan metode Role Playing pada siklus 2 adalah 77,03 %. Apabila skor rata-rata hasil belajar siswa dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka berada dalam kategori tinggi. Dan dilihat dari persentase ketuntasan belajar maka berada pada kategori tuntas.

Tabel 6.
Deskripsi Ketuntasan siswa siklus 2

% skor	Kategori	Frek.	%
0 - 74	Tidak Tuntas	4	12,12
75 - 100	Tuntas	29	87,88

Berdasarkan tabel ketuntasan di atas, bahwa siswa yang tuntas adalah 29 orang (87,88 %), sedangkan siswa yang tidak tuntas adalah 4 orang (12,12 %).

4. Refleksi Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 semua aktivitas proses pembelajaran pada siklus 1 yang mengacu pada metode Role Playing. Akan tetapi peneliti mencoba pada siklus 2 dengan melakukan tindakan perbaikan menggunakan pendekatan pembelajaran model Jigsaw (tim ahli). Dari hasil penelitian yang dilakukan pada siklus 2, hasil motivasi belajar siswa mengalami perubahan sikap dan perubahan hasil nilai yang sangat meningkat. Perubahan sikap dan hasil yang dimaksud adalah:

- Pada siklus 2, proses pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing, motivasi siswa sudah meningkat dan terkonsentrasi dalam melaksanakan tugas yang diberikan.
- Rata-rata semua anggota kelompok bersemangat dan aktif dalam membahas materi yang diberikan.
- Nilai hasil belajar pada siklus 2 dengan rata-rata 77,03 % berada pada kategori tuntas.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada siklus 1 dan siklus 2, dapat disimpulkan sebagai berikut.

- Rata-rata motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus 1 ke siklus 2 dengan menggunakan metode Role Playing pada mata pelajaran PKn kelas VI SDN 2 Kotakarang Bandar Lampung.
- Rata-rata nilai hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2 juga mengalami peningkatan yang signifikan yaitu dari 71,94 % menjadi 77,03 % atau dari kategori tidak tuntas menjadi tuntas.

Jadi, penggunaan metode *Role Playing* cocok digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmadi, Abu Dan Supriyono, Widodo. (2003). *Psikologi Belajar Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Arikunto, Suharsimi. (2005). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah. (1994). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Ebbut & Straker A. (1995). *Children and Mathematics, Mathematics in Primary School Part I*, London Collins Education
- Gagne, Briggs dan Wager. (1992). *Principle of Instructional Design. Second. Edition*, New York: Holt, Rinehart and Winston;
- Gulo, W. (2004). *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi IV*. Jakarta: Grasindo.
- Hamalik, Oemar. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Angkasa.
- Kunandar. (2007). *Guru Profesional implementasi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan sukses dalam sertifikasi guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Kunandar. (2010). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Rohani, Ahmad. (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka cipta.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sardiman. (2009). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudrajat, Akhmad. (2008). "Pengertian Pendekatan Strategi, Metode, Teknik, Taktik, Dan Model Pembelajaran". (Online). 29 April 2011. ([Http://www.Psb-Psma.Org/content/blog/pengertian-pendekatan-strategi-metode-teknik-taktik-dan model pembelajaran](http://www.Psb-Psma.Org/content/blog/pengertian-pendekatan-strategi-metode-teknik-taktik-dan-model-pembelajaran)).

