

Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 3 Mepanga Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Mata Pelajaran PKn
AGUS¹

Program Studi PPKn, Jurusan Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Role Playing dalam pembelajaran PKn, dalam upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VIIIa SMP Negeri 3 Maepanga.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus dengan prosedur (1) Perencanaan; (2) Pelaksanaan Tindakan; (3) Observasi; (4) Refleksi. Dalam penelitian ini peneliti menjadi observer dan guru mata pelajaran sebagai pelaksana tindakan. Tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah (1) Observasi; (2) Wawancara. Adapun tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi validasi data dan analisis data kualitatif. Validasi data terdiri dari empat tahapan (1) *Triangulasi*; (2) *Member check*; (3) *Audit trail*; (4) *Expres opinion*. Selanjutnya untuk analisis data kualitatif menggunakan model Miller dan Huberman yang meliputi tiga tahapan yaitu (1) reduksi data; (2) penyajian data; (3) verifikasi data.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan materi pentingnya penerapan demokrasi dalam kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara, penerapan model pembelajaran Role Playing pada mata pelajaran PKn di kelas VIIIa SMP Negeri 3 Maepanga, sudah efektif. Hal ini bisa dilihat dari efektifitas guru PKn dalam mengorganisasikan siswa secara heterogen membentuk siswa dalam kelompok dan kemudian membimbing siswa dalam pembelajaran menggunakan model *Role Playing*. Berdasarkan lembar observasi di peroleh nilai rata-rata siklus I 55% dan siklus II 70%. Selanjutnya dengan penerapan model pembelajaran Role Playing keaktifan siswa meningkat dimana antusias siswa dalam mengikuti pelajaran PKn begitu besar, aktifitas siswa dalam kelompok bermain peran yaitu siswa aktif, berani mengemukakan pendapat, kekompakan dan menderamatisi peran yang diberikan. Dari lembar observasi diperoleh nilai siklus I 58,33% dan siklus II 70%.

Kata kunci : Keaktifan Belajar Siswa” Model Pembelajaran *Role Playing*”

¹ Penulis ini adalah Mahasiswa FKIP Universitas Tadulako Program Studi PPKn, Jurusan Pendidikan IPS, Semester akhir yang bernama : Agus

I. PENDAHULUAN

Pendidikan menduduki posisi sentral dalam pembangunan terutama untuk peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan proses transformasi nilai-nilai budaya sebagai pewarisan budaya dari generasi terdahulu sampai generasi sekarang dan masa depan.

Model pembelajaran pada saat ini terus berkembang guna mencapai tujuan pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan mutu pendidikan. Berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan sampai saat ini terus dilakukan misalnya, guru dituntut mengembangkan strategi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model-model pembelajaran saat ini. Namun hal tersebut harus didasarkan pada kondisi siswa yang di lihat pada saat pembelajaran langsung, misalnya siswa mengalami kesulitan dalam belajar sehingga guru dapat menerapkan model pembelajaran apa yang tepat digunakan untuk siswa yang mengalami kesulitan belajar.

Upaya meningkatkan mutu pembelajaran sudah cukup baik dengan banyaknya model-model pembelajaran yang ada saat ini. Namun, proses pelaksanaannya yang belum baik diterapkan oleh guru, sehingga pelajaran PKn masih dirasakan sulit oleh sebagian besar siswa di kelas VIII A SMP Negeri 3 Maepanga. Hal tersebut disebabkan oleh suasana belajar yang kurang baik dan tidak ada minat siswa untuk mengikuti pelajaran. Khususnya pada mata pelajaran PKn dimana dalam proses pembelajaran guru sangat dominan dalam memberikan informasi yang mengakibatkan siswa pasif selama proses pembelajaran siswa hanya sebagai pendengar tanpa rasa ingin tahu dan tanpa pertanyaan.

Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sebagai solusi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa di kelas XIII A SMP Negeri 3 Mepanga.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), Peneliti berpartisipasi secara langsung dalam proses penelitian yang dilaksanakan dengan 2 siklus, tiap-tiap siklus terdiri dari beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Maepanga dikelas VIII A, Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII A yang berjumlah 40 orang siswa

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas atau dalam literatur berbahasa Inggris disebut dengan *classroom action research*. Wiriaatmadja² (2005:13) menjelaskan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu”. Pelaksanaan penelitian mengikuti tahap penelitian yang tiap tahapnya disebut siklus. Rencana masing-masing siklus

² Wiriaatmadja (2005:13) Pengertian Penelitian Tindakan Kelas.

terdiri dari beberapa tahap yaitu tes awal, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mengacu pada desain yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart dalam Wiriadmadja (2005:66). Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan jadwal mata pelajaran PKn di kelas VIII A SMP Negeri 3 Mepanga.

Pelaksanaan penelitian mengikuti tahap penelitian yang tiap tahapnya disebut siklus. Rencana masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahap yaitu observasi awal, perencanaan, tindakan, pengamatan, evaluasi dan refleksi. Tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mengacu pada desain yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart dalam Wiriadmadja³ (2005:66), Data kualitatif diperoleh dengan cara menggunakan lembar observasi tentang aktivitas siswa dan aktivitas guru selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Lembar observasi guru digunakan untuk mengetahui kemampuan guru PKn (Drs. Budi Sulisty) dalam melaksanakan dan mengelola pembelajaran, sedangkan lembar observasi siswa digunakan untuk mengetahui perilaku siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap observasi ini peneliti sebagai observator menggunakan tanda check list pada lembar observasi berdasarkan pengamatan belajar mengajar. Penelitian dianggap berhasil jika aspek tersebut berada pada kategori baik atau sangat baik, dengan perhitungan pada lembar observasi setiap indikator berdasarkan presentase (Depdiknas, 2002:4) sebagai berikut : 1) 86 – 100 : Hasil belajar baik sekali, 2) 71 – 85 : Hasil belajar baik, 3) 56 – 70 : Hasil belajar cukup, 4) 41 - 55 : Hasil belajar kurang, dan 4) < 40 : Hasil belajar sangat kurang.

Validasi data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi data seperti yang dikemukakan oleh Hopkins dalam Ishak (2010:17) yaitu:

1. *Triangulasi*, yaitu mengecek kebenaran data kepada guru lain yang ada di sekolah tersebut. Kebenaran data yang dicek oleh peneliti yaitu kepada ibu Dra. Hj Bintana selaku kepala sekolah. Dan Ibu Hamriah S.Ag sebagai guru mata pelajaran PKn di kelas XI agama Madrasah Aliyah Darul dakwah wal Irsyad.
2. *Memberchek*, yaitu memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi dan wawancara dari nara sumber (guru PKn), apakah keterangan atau informasi tetap sifatnya atau tidak berubah sehingga dapat dipastikan keabsahan dan data itu diperiksa kebenarannya. Pemeriksaan kembali keterangan-keterangan atau informasi dilakukan oleh Drs. Budi sebagai guru mata pelajaran PKn di kelas VIII A SMP Negeri 3 Mepanga.
3. *Audit Trail*, yaitu mengecek kebenaran dan keaslian data temuan dengan cara mendiskusikan bersama teman. Pengecekan kebenaran dan keaslian data didiskusikan bersama dengan Muh Arlan, Nasriani, dan Naftalia Palimbong.
4. *Expertopinion*, yaitu meminta nasehat kepada pakar, dalam hal ini dosen pembimbing penelitian yang akan memeriksa semua tahapan penelitian yang dilakukan dengan memberikan arahan terhadap masalah-masalah dalam penelitian.

³ Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Wiriadmadja, 2005:66). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Rineka Cipta Hal. 15

III. HASIL

Sudjana⁴ (1984: 78-79) “mengemukakan bahwa tehnik bermain peran(*Role Playing*) adalah suatu tehnik kegiatan belajar yang menekankan pada kemampuan penanpilan warga belajar untuk memerankan suatu setatus atau fungsi pihak –pihak lain yang terdapat pada dunia kehidupan.

Tompkins (1998) mengatakan bahwa permainan peran semata-mata hanya focus pada tema-tema yang disenyuka dan menggunakan kosakata untuk bidang-bidang tertentu, dan tidak menangkap seponantitas dalam percakapan sehari-hari

Dauvillier dan Levy-Hillerich (2004) mengungkapkan, bahwa *Role Playing* memiliki beberapa istilah yang memiliki arti yang hamper sama, yakni *simulation*, *game*, *role play*, *simulation game*, *role play simulatoan*, dan *role play game* (Crookall dan Oxfrud dalam Tompkins 1998).

Peters mengemukakan *Role Playing* tidak memiliki satu tujuan yang sama yang biasanya harus dicapai oleh pelaku, diperlukan kerjasama dan strategi bersama.

Role Playing merupakan suatu metode sekaligus permainan yang menuntut pelakunya untuk memerankan satu peran atau pemimikiran yang tidak nyata atau dibentuk. Pelaku bbertindak seolah-olah dia berada dalam dunia yang nyata. Alat bantu utama dalam permainan ini adalah fantasi dan imajinasi dari si pelaku sendiri dan juga aturan permainan yang membingkai permainan ini.

A. Hasil Penelitian

Tindakan siklus I ini dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama memasuki materi pelajaran dari sub pokok bahasan yang sedang berjalan sesuai dengan program semester yang ada. Pertemuan kedua pada siklus I memberikan permainan peran sebagai bahan penilaian keberhasilan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti. Selanjutnya pada siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan sama seperti siklus I. Pada 2 siklus ini ada dua kompetensi dasar yang dibahas yaitu Sikap positif terhadap pelaksanaan demokrasi dalam berbagai kehidupan dan Memahami pentingnya penerapan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara

1. Pra Tindakan

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu bertemu dengan kepala sekolah SMP Negeri 3 Mepanga (Bapak Drs. Agustan) pada hari senin 14 Januari 2013 pukul 10.00 yang pada saat itu berada di tempat. Pada kesempatan tersebut peneliti menyampaikan maksud dan tujuan yaitu ingin melakukan observasi dan penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir akademik (skripsi), serta menyerahkan surat izin penelitian dari Universitas Tadulako. Selanjutnya bapak kepala sekolah SMP Negeri 3 Mepanga memanggil salah satu

⁴ Sudjana (1984: 78-79) Pengertian *Role Playing*.

staf untuk mengarahkan peneliti bertemu dengan guru mata pelajaran PKn bapak Drs. Budi yang pada saat itu berada diruang guru, Kegiatan penelitian dimulai hari senin 21 Januari sesuai dengan jadwal mata pelajaran PKn, dan melakukan observasi pada proses pembelajaran PKn yang dilaksanakan oleh Drs. Budi selaku guru PKn.

2. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

Tindakan siklus ini dilaksanakan dua kali pertemuan dikelas, satu kali pertemuan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran).

A) Perencanaan Tindakan

Pada siklus I ini, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- 2) Menyiapkan Skenario derama siswa
- 3) Menyiapkan Lembar Observasi Aktifitas Guru dan Siswa
- 4) Daftar Petanyaan Wawancara Guru dan Siswa
- 5) Menyiapkan Lembar Poin Kelompok Hasil Darama

B) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 9 January 2013 dan pada tanggal 21 Januari 2013 selama 2 jam pelajaran (2 x 45 menit). Tahapan tindakan ini yaitu tahapan tahap pendahuluan, tahap inti dan tahap akhir dengan uraian sebagai berikut:

a. Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan guru mempersilahkan kepada siswa untuk berdoa sebelum memulai aktivitas belajar dan mengajar. Selanjutnya guru memberikan apresiasi dan motivasi terhadap siswa dengan cara memberikan kalimat-kalimat motivasi serta kisah dan contoh dari tokoh-tokoh yang berhasil dan sukses di dunia. Guru menulis judul bab beserta indikator pembelajaran dipapan tulis, selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, serta menyediakan hand out untuk siswa.

b. Tahap Inti

Guru melakukan apersepsi sekalian dengan membuka pelajaran, guru mengingatkan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya yang kelak dapat membantu siswa dalam mengikuti dan memerankan derama yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari, selain itu memberikan informasi tentang model pembelajaran yang digunakan serta topik yang akan dipelajari, dalam pertemuan dan membahas topik “ Memahami Pelaksanaan Demokrasi Dalam Berbagai Aspek Kehidupan”. Yang dimuat dalam scenario yang berjudul “PEMILU”. Dalam penyajian materi ini guru menyiapkan siswa untuk bermain peran dengan skenario yang berkaitan dengan topik yang dibahas.

Guru membagi siswa kedalam delapan kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan lima sampai enam orang siswa. Guru mengintrusikan kelompok agar duduk

berdasarkan kelompok yang telah dibentuk oleh guru, kemudian guru memberikan gambaran tentang bermain peran yang telah di skenario dan guru meminta siswa untuk segera memerankan peran yang telah menjadi tanggung jawab setiap kelompok yaitu menjadi KPU, partai politik dan masyarakat yang akan diperankan setiap individu dalam kelompok, KPU berperan untuk menerima nama parpol dan nama calon presiden dari setiap parpol yang diperankan oleh setiap kelompok dan partai politik menyiapkan calon presiden dari kelompoknya dan persiapan untuk melakukan kampanye (visi dan misi), dan dari kelompok masyarakat menyaksikan kampanye yang dilakukan setiap partai politik dan ikut serta dalam pemilihan presiden.

guru mengawasi jalannya proses permainan peran dan memberikan arahan serta poin pada setiap kelompok peran.

c. Tahap Akhir

Pada tahap ini, guru bersama-sama siswa menghubungkan pengetahuan yang dimiliki siswa sebelumnya dengan pengetahuan yang baru didapatkan dari hasil permainan peran. Tahap terakhir ini guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang dilaksanakan, kemudian guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

C) Hasil Observasi

Ada 2 (dua) hal yang menjadi fokus observasi dalam penelitian ini yaitu lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

a. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa lembar observasi menunjukkan jumlah skor maksimal dari sebelas komponen yang ada pada model pembelajaran *Role Playing* adalah 32 poin. Pada lembar observasi siswa ini terbagi empat kriteria penilaian yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik. Untuk siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Mepanga pada lembar observasi siswa mendapatkan presentase sebesar 53,33% sehingga mendapatkan kriteria baik.

Hasil yang didapatkan pada observasi siswa pada siklus I ini dilihat pada keseluruhan siswa yang ada pada kelas tersebut. Pada siklus I ini menunjukkan siswa belum maksimal memanfaatkan model pembelajaran *Role Playing* hal ini disebabkan oleh model pembelajaran ini baru pertama kali diaplikasikan pada SMP 3 Mepanga pada umumnya dan siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Mepanga pada khususnya. Jadi siswa masih belum dapat menyesuaikan diri secara penuh pada model pembelajaran *Role Playing* yang guru terapkan. Akan tetapi antusias siswa ternyata cukup baik dengan terlihatnya presentasi sebesar 53,33% sehingga mendapatkan kriteria baik.

Pada siklus I menunjukkan model pembelajaran *Role Palying* cukup baik untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Tentunya peneliti merasa perlu dilanjutkan ke siklus II untuk mendapatkan hasil yang lebih optimal pada penerapan model pembelajaran CTL terhadap siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Mepanga

b. Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan dengan tujuan melihat kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan sebelas komponen yang ada pada model pembelajaran *Role Playing*.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada lembar observasi menunjukkan jumlah skor 33 dari skor maksimal 60 sehingga diperoleh presentase rata-rata 55% dengan kriteria baik. Pengamatan dilakukan oleh guru dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru.

Pada siklus I guru masih belum optimal dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing* karena pendidik belum secara penuh berinteraksi dengan siswa kelas VIII A SMP Negeri 3. Ada beberapa poin dari *Role Playing* yang belum optimal diterapkan oleh guru antara lain: Menyampaikan indikator pembelajaran, Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan, Membentuk siswa dalam melakukan permainan dan mengecek pemahaman siswa pada komponen bertanya, selanjutnya poin mengajarkan siswa untuk saling mengenal baik latar belakang sosial dan tingkat pemahaman siswa satu sama lain pada komponen masyarakat belajar dan yang terakhir poin membantu siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan baru pada komponen refleksi.

Jadi peneliti dan sekaligus pendidik merasa sangat perlu dilanjutkan ke siklus II untuk memperbaiki penerapan model pembelajaran *Role Playing* bagi pendidik dan siswa.

D) Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dalam pembelajaran *Role Playing* adalah sebagai berikut:

1. Guru harus pandai memotivasi siswa pada saat jam pelajaran dimulai dengan cara memahami karakter siswa yang berbeda-beda.
2. Guru hendaknya memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan kehidupan nyata dan mudah untuk dimengerti oleh siswa.
3. Guru dapat mengatur waktu berdasarkan dengan RPP yang ada.
4. Guru harus pandai memotivasi siswa untuk berani mengungkapkan pendapatnya berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya.
5. Dan pada kelompok masyarakat belajar guru perlu memberikan pengertian bahwa dalam belajar kelompok, keberhasilan tergantung kepada semua anggota kelompok dan terlibat secara aktif dalam memecahkan permasalahan atau sebuah pertanyaan yang diberikan oleh guru.
6. Guru agar lebih memerhatikan siswa yang berkemampuan rendah pada saat presentasi hasil kelompok disiklus II kedepannya.
7. Siswa mulai mampu mengaitkan pengetahuan awal dengan pengetahuan yang baru didapatkan oleh siswa dalam pembelajaran.

3. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari rabu tanggal 11 Februari 2013 dikelas VIII A SMP Negeri 3 Mepanga. Pelaksanaan siklus II tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan siklus I, hanya saja beberapa hal yang dianggap kurang pada siklus I diperbaiki pada siklus II dan disesuaikan dengan perubahan yang ingin dicapai. Hasil yang diperoleh pada siklus ini dikumpulkan serta dianalisis. Hasilnya digunakan untuk menetapkan suatu kesimpulan.

A) Perencanaan tindakan siklus II

Setelah dilakukan analisis dan refleksi tindakan siklus I, maka kegiatan yang dilakukan pada tindakan siklus II adalah:

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- 2) Menyiapkan Skenario Derama Siswa
- 3) Menyiapkan Lembar Observasi Aktifitas Guru dan Siswa
- 4) Menyiapkan Lembar Poin Kelompok Hasil Darama
- 5) Daftar Pertanyaan Wawancara Guru dan Siswa

B) Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II, guru melaksanakan pada hari Senin tanggal 11 Februari 2013 selama 2 jam (2x45menit). Tahapan tindakan ini yaitu: tahap pendahuluan, tahap inti, dan tahap akhir, dengan uraian sebagai berikut:

a. Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan pendidik mempersilahkan kepada siswa untuk berdoa sebelum memulai aktivitas belajar dan mengajar. Selanjutnya guru memberika apresiasi dan motivasi terhadap siswa dengan cara memberikan kalimat-kalimat motivasi serta kisah dan contoh dari tokoh-tokoh yang berhasil dan sukses di dunia. Guru menulis judul bab beserta indikator pembelajaran dipapan tulis, selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, serta menyediakan hand out untuk siswa.

b. Tahap inti

Pada tahapan inti, sebelum menyajikan materi guru mencoba merangsang siswa untuk membangun pengetahuanya mengenai topik pada judul bab pembelajaran. Guru yang menempatkan dirinya sebagai fasilitator dalam pengajaran memberikan rumusan masalah untuk diamati dan dianalisis oleh siswa. Pada saat siswa mengamati dan menganalisis, guru berupaya mengamati perkembangan dari pengamatan dan hasil analisis siswa. Selanjutnya guru memastikan pemahaman yang baru didapatkan oleh siswa dengan memberikan sejumlah pertanyaan dan memotivasi siswa agar mau bertanya mengenai topik masalah yang dibahas dalam pembelajaran bermain peran.

Selanjutnya guru masuk ke materi pembelajaran dengan membentuk kelompok belajar yang terdiri atas 8 kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang siswa dan masing-masing diberi peran sesuai dengan indikator pembelajaran yang diberikan. Pembagian peran dilakukan dengan cara pengundian yang diikuti oleh masing-masing ketua kelompok. Selanjutnya, masing-masing anggotanya setiap kelompok berdiskusi mengenai topik masalah yang diberikan oleh pendidik dengan mengaitkan topik masalah tersebut terhadap kehidupan nyata (*kontekstual*). Setelah selesai merampung hasil diskusi, masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Sesuai dengan naskah drama yang ada. Selanjutnya memberikan kesempatan terhadap anggota kelompok yang lain memberikan pertanyaan dan tanggapan terhadap kelompok drama sesuai aturan yang telah dibuat dalam permainan drama, guru mengawasi jalannya permainan peran dan sesekali mengarahkan kelompok peran. Setelah kelompok selesai memainkan peran, guru memberikan apresiasi dan menyimpulkan hasil permainan peran yang di bewakan oleh kelompok siswa tersebut.

c. Tahap Akhir

Pada tahap ini, guru bersama-sama siswa menghubungkan pengetahuan yang dimiliki siswa sebelumnya dengan pengetahuan yang baru didapatkan dari hasil permainan memerankan peran. Selanjutnya guru membantu siswa untuk merangkum menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari, memberikan evaluasi dengan cara menugaskan siswa untuk merangkum materi pelajaran dengan tujuan mengetahui pemahaman siswa setelah menerima materi.

C) Hasil Observasi

Ada dua 2 hal yang menjadi fokus observasi yaitu observasi aktivitas guru/peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berikut penjelasan selanjutnya

a. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada lembar observasi aktivitas siswa menunjukkan jumlah skor maksimal dari sebelas komponen yang ada pada model pembelajaran *Role Playing* adalah 42 poin. Pada lembar observasi siswa ini terbagi empat kriteria penilaian yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik. Untuk siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Mepanga pada lembar observasi siswa mendapatkan presentase sebesar 70% sehingga mendapatkan kriteria baik.

Hasil yang didapatkan pada observasi siswa pada siklus II (ini dilihat pada keseluruhan siswa yang ada pada kelas tersebut. Pada siklus II ini menunjukkan siswa telah baik memanfaatkan model pembelajaran *Role Playing* hal ini disebabkan oleh model pembelajaran ini telah diaplikasikan sebelumnya pada siklus I diaplikasikan pada SMP Negeri 3 Palu pada umumnya dan siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Mepanga pada khususnya. Jadi siswa mulai memahami dan dapat menyesuaikan diri secara penuh pada model pembelajaran *Role Playing* yang guru terapkan. antusias siswa ternyata baik dengan terlihatnya presentasi sebesar 70% sehingga mendapatkan kriteria baik.

Pada siklus II menunjukkan model pembelajaran *Role Playing* baik untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Tentunya peneliti merasa telah cukup pada siklus II karena telah mendapatkan hasil lebih baik dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* terhadap siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Mepanga.

b. Akrivitas guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan dengan tujuan melihat kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan sebelas komponen yang ada pada model pembelajaran *Role Playing*. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru lembar observasi menunjukkan jumlah skor 42 dari skor maksimal 60 sehingga diperoleh presentase rata-rata 70% dengan kriteria baik. Pengamatan dilakukan oleh guru dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru.

Dari hasil observasi pada siklus II guru telah optimal dalam menerapkan model pembelajaran *Role Playing* karena guru telah berinteraksi dan memahami karakter siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Mepanga

Jadi peneliti dan sekaligus guru merasa telah cukup di siklus II yang telah baik meningkatkan hasil belajar siswa karena pelaksanaan siklus II yang sangat baik dan siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan memakai model pembelajaran *Role Playing*.

D) Refleksi

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa saat pelaksanaan siklus II, pengamat memberi nilai yang baik dibandingkan dengan siklus I. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran lebih baik. Para siswa menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* sehingga dalam setiap kelompok permainan peran dapat mendorong siswa yang berkemampuan rendah untuk termotivasi mengembangkan pemahaman mereka dalam memerankan peran yang diberikan dan semakin berani mengajukan pertanyaan dan pendapatnya.

IV. PEMBAHASAN

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945⁵ (Depdiknas, 2006:2).

Dengan metode *Role Playing* di maksudkan agar dapat menambah efektifitas belajar siswa pada mata pelajaran Ppkn disekolah dapat berlangsung dengan sebaik mungkin. *Role Playing* adalah teknik yang bermanfaat untuk mewujudkan kehidupan nyata di dalam kelas, bermain peran akan membangkitkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan dan memacu siswa untuk memandang suatu permasalahan dari sudut yang berbeda. Oleh karena siswa

⁵ UUD 1945⁵ (Depdiknas, 2006:2).

dilibatkan sepenuhnya dalam pembelajaran, maka teknik ini mengembangkan dimensi emosi, psikomotor, dan kognisi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing (bermain peran)* khususnya pada pokok bahasan Demokrasi dalam berbagai aspek kehidupan dapat meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Mepanga

Model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Mepanga. Hal ini dapat dilihat pada siklus I dan II. Seluruh siswa pada hakikat pembelajarannya sudah baik akan tetapi masih banyak kesalahan ataupun kekeliruhan. Hal ini disebabkan karena siswa masih kurang perhatian dan merasa malu pada saat melakukan permainan peran yang diberikan oleh guru. Pembahasan hasil penelitian ini dimulai dari pra tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

A. Kegiatan Pra Tindakan

Peneliti mengambil data awal dan hasil tes awal pokok bahasan yang telah diajarkan oleh guru PKn (Drs. Budi) di kelas VIII A. Hasil tes memberikan gambaran bahwa pembelajaran yang dilaksanakan kurang efektif. Berdasarkan hasil tes awal yang diperoleh menunjukkan 21 orang dari 40 orang yang belum tuntas secara individu. Siswa dikatakan tuntas apabila yang diperoleh mencapai nilai 80. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang digunakan selama ini kurang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu peneliti menggunakan strategi model pembelajaran *Role Playing* sebagai antisipasi guna mengatasi problem belajar siswa untuk pokok bahasan selanjutnya yaitu demokrasi dalam berbagai aspek kehidupan.

B. Pelaksanaan Tindakan

Tahap berikutnya ialah pelaksanaan tindakan yang merupakan proses dan langkah-langkah penelitian. Pada penelitian ini pelaksanaan tindakan perencanaan untuk setiap siklus adalah sama yaitu mempersiapkan rancangan persiapan pembelajaran (RPP), mempersiapkan materi pembelajaran, menyiapkan buku yang relevan, membuat lembar observasi dan mempersiapkan tes hasil belajar.

Dalam pelaksanaan tindakan ini dilakukan langkah-langkah seperti yang ada pada rancangan pelaksanaan pembelajaran. Dalam melaksanakan tindakan peneliti berperan sebagai observer. Pada pelaksanaan tindakan ini peneliti menerapkan model pembelajaran *Role Playing* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dalam penelitian ini guru memulai pembelajaran dengan menggali pengetahuan awal siswa berdasarkan materi yang diajarkan. Pengetahuan awal tersebut dimiliki siswa dari pengalaman nyata dalam kehidupan realita kehidupannya. Setelah itu guru yang berperan sebagai fasilitator mengarahkan siswa untuk membentuk masyarakat belajar yaitu kelompok belajar yang setiap kelompok telah ada masing-masing siswa yang berkemampuan tinggi, berkemampuan sedang, dan berkemampuan rendah. Selama pelaksanaan tindakan ini guru memberi arahan terhadap siswa mengenai tugas-tugas apa yang akan dikerjakan oleh siswa dalam bermain peran serta memantau dan memastikan siswa benar-benar mengikuti instruksi pembelajaran dengan optimal atau tidak.

Observasi pada aktivitas guru dan siswa. Semua hasil observasi tersebut didiskusikan bersama guru PKn pada tahap refleksi, dan hasil diskusi inilah menjadi perbaikan untuk pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan memperhatikan kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I sehingga kekurangan tersebut dapat diperbaiki dan kualitas pembelajaran dapat dioptimalkan pada siklus II.

Adapun observator melakukan nobservasi dengan menggunakan lembar observasi guru maupun siswa yang disediakan oleh peneliti. Observer juga melakukan pencatatan tentang kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya akan menjadi acuan atau patokan untuk perbaikan pada siklus selanjutnya.

C. Hasil Belajar

Berdasarkan hasil permainan peran diperoleh keaktifan siswa dilihat dari kekompakan, pendramatisan dan keaktifan di peroleh presentase siklus I 53,33% dan siklus II 70%

a. Siklus I

Dilihat dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal dalam siklus I pertemuan pertama mencapai 38,88% dan siklus I pertemuan kedua mencapai 53,33%. Dari penerapan permainan peran hasil belajar siswa pada siklus I dapat dikatakan cukup baik bila dibandingkan dengan tes awal, perubahan ini terjadi karena siswa dapat memahami model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti dan membuat siswa berani bertanggung jawab memainkan peran yang diberikan oleh guru. Akan tetapi secara individu masih banyak yang belum mampu memainkan peran dengan baik sehingga peneliti melakukan tindakan siklus II.

b. Siklus II

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa siklus II menunjukkan suatu keberhasilan hasil belajar siswa. Siswa telah mampu memainkan peran dengan baik dilihat dari keaktifan, penderamatisan dan kekompakan dalam kelompok. Presentase yang diperoleh siklus II pertemuan pertama sebesar 58,33% dan siklus II pertemuan kedua sebesar 70%. keberhasilan juga didapatkan oleh antusias positif siswa terhadap model pembelajaran *Role Playing* sehingga pada penelitian sedikit sekali terjadi hambatan.

Dalam proses penelitian tindakan. Yaitu setiap kelompok siswa diberikan naskah drama untuk dimainkan untuk melihat keaktifan siswa dalam proses belajar dan menyimpulkan pembelajaran bersama dengan guru sesuai dengan materi yang diajarkan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila keaktifan mulai meningkat dan belajar siswa berjalan baik dan hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa senang dengan model pembelajaran *Role Playing* yang diterapkan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Penerapan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa hal ini ditunjukkan melalui aktifitas pada saat memainkan peran, siswa nampak antusias, siswa sudah aktif, siswa dapat berinteraksi dengan siswa lain, serta sudah memiliki minat dan perhatian dalam mengikuti permainan peran. Selanjutnya dapat dilihat melalui hasil lembar observasi aktifitas siswa siklus I Pertemuan pertama yaitu 38,88% dan pertemuan kedua 50%, terjadi peningkatan pada siklus II pertemuan pertama 58,33% dan pertemuan kedua 70%.

Dari hasil kesimpulan diatas peneliti menilai bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* sangat bagus diterapkan dalam proses pembelajaran PKn pada materi tertentu di SMP Negeri 3 Mepanga, guna meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

B. Saran

Dalam rangka meningkatkan dan mengembangkan mutu belajar pada semua mata pelajaran sekaligus upaya untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa perlu dilakukan sosialisasi terhadap guru untuk menerapkan model-model pembelajaran khususnya model pembelajaran *Role Playing* karena model pembelajaran ini sangat bagus digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Selain itu khususnya pada guru PKn untuk menjadikan model pembelajaran *Role Playing* sebagai salah satu tipe model pembelajaran yang bagus untuk mereka gunakan karena dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa secara keseluruhan dalam materi tertentu dengan mengembangkan pola pikir dan imajinasi siswa disamping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, dan keterlibatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Wiriadmadja, 2005:66). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Rineka Cipta.

Mahasiswa FKIP Universitas Tadulako Program Studi PPKn, Jurusan Pendidikan IPS, Semester akhir yang bernama : Agus

Sudjana (1984: 78-79) Pengertian dan pemahaman Role Playing.

Tompkins (1998). Pengertian Permainan Peran (Role Playing) *Online di akses, 06-02-2012*)

UUD 1945 (Depdiknas, 2006:2). Hak-hak dan kewajiban warganegara