

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR**

JURNAL

Oleh

**HERMAWAN
RAPANI
ASMAUL KHAIR**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2015**

HALAMAN PENGESAHAN

JURNAL SKRIPSI

Judul Skripsi : **PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING*
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN HASIL BELAJAR**

Nama Mahasiswa : Hermawan

Nomor Pokok Mahasiswa : 0913053028

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : S.1 PGSD

Metro, Januari 2015
Peneliti,

Hermawan
NPM 0913053028

MENGESAHKAN,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Rapani, M.Pd
NIP 19600706 198403 1 004

Dra. Asmaul Khair, M. Pd.
NIP 19520919 197803 2 002

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR

Oleh

**HERMAWAN *)
RAPANI**)
ASMAUL KHAIR***)**

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan model *role playing*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model *role playing* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Model *role playing*, aktivitas, hasil belajar.

Keterangan

- *) Penulis (Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA Jln. Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng, Bandar Lampung)
- **) Pembimbing I (Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA Jln. Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng, Bandar Lampung)
- ***) Pembimbing II (Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA Jln. Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng, Bandar Lampung)

ABSTRACT

MODEL APPLICATION ROLE PLAYING FOR IMPROVING LEARNING ACTIVITIES AND RESULTS

by

**HERMAWAN
RAPANI
ASMAUL KHAIR**

The purpose of research is to increase the activity and student learning outcomes through the implementation of a model of role playing. This type of research is a classroom action research with the phases of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection tool uses observation and tests. Data were analyzed using qualitative analysis and quantitative analysis. The results showed the application of the model of role playing can increase the activity and student learning outcomes.

Keywords: activity, learning model outcomes of playing, role

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan setiap individu. Hal ini dijelaskan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1.1, tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghadirkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara. Selanjutnya, Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Sisdiknas menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, serta bertanggung jawab. Hal ini didukung dengan pendapat Lestari, dkk (2009: 1.2) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses dimana setiap individu mengembangkan kemampuan, sikap, serta bentuk-bentuk tingkah laku lainnya. Pendidikan dapat menghasilkan perubahan-perubahan yang tetap disertai kebiasaan, pemikiran, dan sikap. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan setiap individu untuk belajar, mengembangkan potensi dirinya, kemampuan, sikap, dan tingkah laku sehingga menghasilkan pengaruh positif dalam dirinya. Mengingat pentingnya pendidikan bagi setiap individu, maka proses pendidikan harus dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan melalui jenjang pendidikan. Pendidikan di Indonesia terdiri dari berbagai jenjang, salah satunya yaitu pendidikan dasar. Pendidikan dasar (SD) merupakan landasan utama pendidikan yang dimiliki oleh setiap individu untuk menempuh pendidikan pada jenjang berikutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari, dkk (2009: 1.9) yang menyatakan bahwa pendidikan di SD tidak hanya memberi bekal kemampuan membaca, menulis dan berhitung melainkan pada penyiapan intelektual, personal, dan sosial individu secara maksimal. Unsur intelektual diperoleh dari konsep materi yang diajarkan, sedangkan unsur personal dan sosial individu diperoleh dari konsep dan penerapan dari materi yang diajarkan pada setiap mata pelajaran, salah satunya PKn.

PKn merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter sebagai individu dan warga negara yang berkualitas. Winataputra, dkk (2008: 1.1) mengungkapkan bahwa PKn merupakan pengembangan pendidikan demokrasi yang mengemban tiga fungsi pokok, yaitu kecerdasan warga negara, tanggung jawab warga negara, dan partisipasi warga negara. Warga negara yang baik bukan hanya dalam dimensi rasional, melainkan dimensi spiritual, emosional dan sosial sehingga setiap individu memiliki karakter dan bersifat multi dimensional.

Karakteristik dan tujuan PKn di atas tidak mudah untuk diwujudkan. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan di lapangan bahwa pembelajaran PKn yang dilakukan saat ini dinilai belum optimal dalam membentuk karakter siswa menjadi individu dan warga negara yang berkualitas dari dimensi intelektual, spiritual, emosional, dan sosial secara maksimal. Untuk memaksimalkan

kegiatan pembelajaran PKn sesuai harapan di atas, diperlukan peran serta guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran *role playing*.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 3 Tempuran, Lampung Tengah pada tanggal 23 dan 30 Oktober 2012 terdapat proses pembelajaran yang masih didominasi oleh peran guru (*teacher centered*) sehingga siswa kurang aktif dalam merespon materi yang diberikan. Selain itu, pada saat guru menyampaikan materi pelajaran banyak siswa yang mengobrol. Siswa kurang antusias dalam bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Pertanyaan yang diberikan guru tidak direspon maksimal oleh siswa, hanya beberapa siswa saja yang tergolong siswa pandai yang antusias menjawab pertanyaan. Hal tersebut merupakan indikasi rendahnya aktivitas belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* sebagai salah satu variasi pembelajaran. Dilihat dari hasil ujian mid semester ganjil pada pembelajaran PKn, banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 65. Dari jumlah siswa keseluruhan yaitu 14 orang siswa, 5 orang siswa atau 36% sudah mencapai KKM, sedangkan 9 orang siswa atau 64% belum mencapai KKM.

Kondisi pembelajaran yang tidak mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PKn di atas, harus dapat diatasi oleh guru. Sebagaimana dijelaskan Rakhmat (2006: 213) yang menyatakan bahwa guru harus dapat mengadakan perubahan, dari kelas yang membosankan menjadi kelas yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan dapat diwujudkan jika guru sebagai fasilitator pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas pada diri siswa tetapi tidak melupakan hakikat pembelajaran yang efektif dan kondusif. Salah satu model pembelajaran yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dimaksud adalah model pembelajaran *role playing*. Melalui model ini siswa dapat melakukan aktivitas yang menyenangkan dalam kelompok sehingga selain pemahaman konsep, siswa dapat menghibur diri dengan kegiatan yang menyenangkan. Menurut Hamalik (2008: 214) melalui *role playing* siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan serta pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Selain itu bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain.

Diharapkan melalui penerapan model *role playing*, aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat. Menurut Suparlan, dkk (2010: 53) model pembelajaran *role playing* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya meningkatkan kecerdasan sosial, membangun kesadaran sosial dalam hidup bermasyarakat, memunculkan bakat seni setiap siswa, mengembangkan keterampilan berbahasa lisan, serta memupuk kerja sama pemain peran.

Berdasarkan uraian di atas, dalam penelitian tindakan kelas ini penulis mengangkat judul penerapan model pembelajaran *role playing* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas V SD Negeri 3 Tempuran Lampung Tengah tahun pelajaran 2012/2013.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan memperbaiki kinerja sehingga hasil belajar siswa meningkat (Wardhani, 2007: 1.15). Prosedur penelitian yang digunakan berbentuk siklus. Siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi dapat beberapa kali sampai tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan pokok yang saling terkait dan berkesinambungan, yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan (*acting*), tahap pengamatan (*observing*) dan tahap refleksi (*reflecting*). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif partisipatif antara peneliti dengan guru dan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2012/2013. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 3 Tempuran dengan jumlah siswa 14 orang.

Teknik pengumpulan data menggunakan non tes dan tes. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi dan tes tertulis. Lembar observasi digunakan untuk mengamati kinerja guru dan hasil belajar siswa pada kompetensi sikap dan kompetensi keterampilan. Tes tertulis digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa kompetensi pengetahuan. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SD Negeri 3 Tempuran Lampung Tengah terletak di Bedeng 12B Desa Tempuran, Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah. Sekolah ini dibangun pada tanggal 13 November 1982. SD Negeri 3 Tempuran memiliki luas lahan $\pm 7000 \text{ m}^2$ yang di atasnya terdapat 8 ruangan, terdiri dari 6 ruang kelas, 1 ruang guru dan 1 ruang perpustakaan. 3 ruangan kelas dalam kondisi baik, karena baru dilakukan renovasi bangunan, sedangkan 3 ruang kelas yang lain dalam kondisi yang kurang memenuhi syarat kriteria ruang kelas yang baik, karena kondisi kelas yang memiliki atap bocor, sebagian besar lantai rusak serta dinding kelas yang retak.

Penelitian ini terdiri dari 3 siklus, setiap siklusnya terdiri 2 kali pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 25 April 2013 pukul 07.30-08.40 WIB dan Kamis, 2 Mei 2013 07.30-08.40 WIB. Siklus II pada hari Kamis, 9 Mei 2013 pukul 07.30-08.40 WIB dan Kamis, 16 Mei 2013 pukul 07.30-08.40 WIB. Siklus III pada hari Kamis, 23 Mei 2013 pukul 07.30-08.40 WIB dan Kamis, 30 Mei 2013 pukul 07.30-08.40.

Selanjutnya, peneliti melakukan rekapitulasi terhadap kinerja guru, aktifitas, dan hasil belajar siswa dari siklus I hingga siklus III antara lain sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Kinerja Guru

Siklus	I		II		III	
Pertemuan (P)	1	2	1	2	1	2
Rata-rata nilai	52,59	61,48	66,67	72,59	80,00	91,85
Rata-rata P1 dan P2	57,04		69,63		85,93	
Kategori	Kurang		Cukup		Baik	
Peningkatan	12,59			16,30		

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa kinerja guru mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I kinerja guru memperoleh nilai 57,04 dengan kategori kurang kemudian meningkat pada siklus II menjadi 69,63 dengan kategori cukup. Kinerja guru pada siklus III kembali mengalami peningkatan, pada siklus III meningkat menjadi 85,93 dengan kategori baik.

Antara siklus I dan II terdapat peningkatan nilai kinerja guru sebesar 12,59 dari 57,04 di siklus I menjadi 69,63 pada siklus II. Kemudian antara siklus II dan siklus III mengalami peningkatan sebesar 16,30 dari nilai kinerja guru pada siklus II sebesar 69,63 menjadi 85,93 di siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa kinerja guru pada saat pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan di setiap siklusnya sebagaimana digambarkan pada grafik yang terus meningkat.

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I, II, III

Siklus	I		II		III	
Pertemuan (P)	1	2	1	2	1	2
Rata-rata nilai	49,82	52,32	59,82	64,28	72,32	79,11
Rata-rata P1 dan P2	51,07		62,05		75,71	
Kategori	Cukup Aktif		Aktif		Aktif	
Peningkatan	10,98			13,66		

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai sebesar 49,82 dan pada siklus I pertemuan 2 diperoleh nilai sebesar 52,32. Nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I adalah sebesar 51,07 dengan kategori cukup aktif.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus II pertemuan 1 diperoleh nilai sebesar 59,82 dan pada siklus II pertemuan 2 diperoleh nilai sebesar 64,28. Nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus II adalah sebesar 62,05 dengan kategori aktif. Terjadi peningkatan nilai rata-rata aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II, yaitu sebesar 10,98.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa siklus III pertemuan 1 diperoleh nilai sebesar 72,32 dan pada siklus III pertemuan 2 diperoleh nilai sebesar 79,11. Nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus III adalah sebesar 75,71 dengan kategori aktif. Terjadi peningkatan nilai rata-rata aktivitas belajar siswa dari siklus II ke siklus III, yaitu sebesar 13,66. Hal ini membuktikan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, III.

Siklus	I	II	III
Jumlah Nilai	795	955	1045
Nilai Rata-rata Hasil Belajar	56,79	68,21	74,64
Peningkatan	11,43		6,43
Persentase Siswa Belum Tuntas	50% (7 siswa)	28,57% (4 siswa)	14,29% (2 siswa)
Persentase Siswa Tuntas	50% (7 siswa)	71,43% (10 siswa)	85,71% (12 siswa)
Kategori	Sedang	Tinggi	Sangat tinggi
Peningkatan	21,43%		14,29%

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa pada siklus I terdapat sebanyak 7 orang siswa atau 50% dari jumlah siswa masuk ke dalam kategori tuntas, dan sebanyak 7 orang siswa atau 50% dari jumlah siswa masuk ke dalam kategori belum tuntas. Ketuntasan hasil belajar klasikal memiliki persentase sebesar 50% pada siklus I. Kemudian pada siklus II terdapat sebanyak 10 orang siswa atau 71,43 % dari jumlah siswa masuk ke dalam kategori tuntas, dan sebanyak 4 orang siswa atau 28,57% dari jumlah siswa masuk ke dalam kategori belum tuntas. Ketuntasan hasil belajar klasikal memiliki persentase sebesar 71,43% pada siklus II. Selanjutnya pada siklus III terdapat sebanyak 12 orang siswa atau 85,71 % dari jumlah siswa yang masuk ke dalam kategori tuntas, dan sebanyak 2 orang siswa atau 14,29% dari jumlah siswa yang masuk ke dalam kategori belum tuntas. Ketuntasan hasil belajar klasikal memiliki persentase sebesar 85,71% pada siklus III.

Antara siklus I dan II terjadi peningkatan persentase ketuntasan klasikal sebesar 21,43% dari 50% pada siklus I menjadi 71,43% di siklus II. Kemudian antara siklus II dan siklus III terdapat peningkatan sebesar 14,29% dari 71,43% pada siklus II menjadi 85,71% di siklus III.

Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa juga ditunjukkan antara siklus I, II, III. Antara siklus I dan II terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 11,43 dari nilai rata-rata hasil belajar siklus I yaitu 56,79 meningkat menjadi 68,21 di siklus II. Kemudian peningkatan antara siklus II dan III adalah 6,43. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata hasil belajar siklus II yaitu 68,21 meningkat menjadi 74,64 di siklus III. Hal ini membuktikan bahwa model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas melalui penerapan model *role playing* pada siswa kelas V SD Negeri 3 Tempuran Lampung Tahun pelajaran 2012/2013 dapat disimpulkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Pada siklus I nilai rata-rata aktivitas belajar siswa adalah 51,07, kemudian meningkat sebesar 10,98 menjadi 62,05 pada siklus II. Selanjutnya meningkat kembali sebesar 13,66 menjadi 75,71 pada siklus III. Penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 56,79. Kemudian meningkat sebesar 11,43 menjadi 68,21 pada siklus II. Kemudian meningkat kembali sebesar 6,43 menjadi 74,64 pada siklus III. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I adalah 50%, kemudian meningkat sebesar 21,43% menjadi 71,43% pada siklus II. Selanjutnya meningkat kembali sebesar 14,29% menjadi 85,71% pada siklus III.

SARAN

Hendaknya siswa dapat selalu aktif serta memiliki antusias menunjukkan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat menghasilkan pengetahuan yang bersifat komperhensif baik kognitif, afektif dan psikomotor. Oleh karena itu guru juga harus lebih kreatif dalam menginovasi pembelajaran. Berani berinovasi untuk menerapkan dan menggunakan model serta media pembelajaran yang kreatif dan menarik bersifat menyenangkan

sehingga menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan proses pembelajaran dengan menerapkan variasi pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk menambah wawasan dan keterampilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Untuk itu, sekolah juga harus menyediakan fasilitas penunjang yang mampu mendukung usaha pelaksanaan pembelajaran siswa yang aktif, kreatif dan menyenangkan dalam menerapkan model pembelajaran *role playing*. Penelitian ini dilakukan melalui penerapan model *role playing* pada mata pelajaran PKn dengan materi yang berbeda pada setiap siklusnya. Diharapkan peneliti berikutnya dapat mengembangkan dan melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model dan media pembelajaran sejenis pada mata pelajaran serta materi lain yang bervariasi

DAFTAR RUJUKAN

- Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta. 256 hlm
- Lestari, Puji, dkk. 2009. *Pendidikan Anak di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta. 423 hlm
- Rakhmat, Cece, dkk. 2006. *Psikologi Pendidikan*. UPI Press. Bandung. 248 hlm
- Suparlan, dkk. 2010. *PAKEM*. Genesindo. Jakarta. 189 hlm
- UU Nomor 20. Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika. Jakarta.
- Wardhani, IGAK. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, UdinS., dkk. 2008. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Universitas Terbuka. Jakarta. 236 hlm