

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode *Role Playing* Pada Pelajaran PKn Di Kelas IV SDIT Persis Palu

Muhamad Alkaf, Widayati Pujiastuti, dan Amran Mahmud

Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

ABSTRAK

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDIT Persis Palu pada pembelajaran PKn. Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar, diantaranya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang memberi peran kepada siswa, guru yang terlihat monoton dalam proses belajar mengajar, misalnya penggunaan metode ceramah, dan siswa tidak terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Salah satu langkah yang dilakukan guna meningkatkan hasil belajar siswa adalah penggunaan metode *role playing* sebagai sarana penunjang proses belajar mengajar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDIT Persis Palu dengan jumlah 15 orang yang terdaftar pada tahun ajaran 2013/2014. Pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 66,66%, sedangkan pada siklus II diperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 93,33%. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung masuk pada tahap atau kategori sangat baik, hal ini terlihat pada siklus I persentase aktivitas guru sebesar 80% dan pada siklus II sebesar 95%.

Kata Kunci: Hasil belajar, *Role Playing*, Pembelajaran PKn

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran atau sistem penyampaian PKn selama ini lebih menekankan pada pembelajaran satu arah dengan dominasi guru yang lebih menonjol yakni siswa kurang dilibatkan. Ada beberapa kemungkinan faktor penyebab rendahnya minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn diantaranya adalah faktor siswa, guru, sarana dan prasarana, alat peraga, metode, dan proses mengajar yang kurang menarik minat siswa untuk belajar.

Siswa kurang memperhatikan guru saat menerima pelajaran, kurang fokus, enggan berpikir, merasa malu, dan bosan. Guru kurang persiapan dalam

merencanakan pembelajaran dan kurang menguasai materi pembelajaran, dalam proses belajar mengajar masih satu arah.

Guna meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, peneliti memanfaatkan metode *role playing* sebagai sarana penunjang proses belajar mengajar. Peneliti meyakini metode *role playing* akan mampu membangkitkan aktivitas belajar PKn siswa.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah pokok dari penelitian ini adalah: apakah metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDIT Persis Palu?

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDIT Persis Palu melalui penerapan metode *role playing* pada pelajaran PKn.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar menjadi meningkat (Wardhani, 2007:14). Tindakan kelas yang dimaksud bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa atau memecahkan masalah yang sedang dihadapi di kelas. Sedangkan kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun cara pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pemberian tes terdiri dari tes awal dan tes akhir

Tes awal digunakan untuk mengumpulkan data kemampuan siswa menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan, dan tes akhir tindakan diberikan pada setiap akhir tindakan dengan tujuan mengetahui

penguasaan materi dan peningkatan hasil belajar PKn siswa setelah pemberian tindakan.

b. Observasi

Observasi dilakukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Pelaksanaannya dilakukan dengan mengisi format yang telah disiapkan oleh peneliti dengan tujuan mengetahui aktifitas guru dan siswa dalam kelas selama kegiatan pembelajaran.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan berpedoman pada pekerjaan siswa. Pertanyaan yang diajukan pada saat wawancara tidak terstruktur, artinya disesuaikan dengan kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa pada hasil tes.

Indikator Keberhasilan Tindakan

Tindakan dianggap berhasil jika nilai yang diperoleh siswa menunjukkan peningkatan lebih dari atau sama dengan 65% dengan ketuntasan belajar secara klasikal minimal 70% yang diukur dengan persentase ketuntasan belajar secara klasikal dihitung dengan rumus:

$$\text{Persentase ketuntasan klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa peserta tes}} \times 100 \%$$

Keberhasilan untuk penilaian kinerja yang dilakukan guru dan siswa diukur dengan presentase nilai rata-rata dengan rumus, Masyita 2009 (dalam Razak 2011:29).

$$\text{Persentase nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Dengan kriteria taraf keberhasilan

$$90\% \leq \text{NR} \leq 100 \% = \text{sangat baik}$$

$$70\% \leq \text{NR} < 90 \% = \text{baik}$$

$$50\% \leq \text{NR} < 70 \% = \text{cukup}$$

$$30\% \leq \text{NR} < 50 \% = \text{kurang}$$

$$\text{NR} < 30 \% = \text{sangat kurang}$$

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pra Tindakan

Peneliti dan guru PKn saling berdiskusi untuk menentukan waktu pelaksanaan penelitian. Selain itu peneliti juga menyampaikan bahwa sebelum melaksanakan penelitian, peneliti akan mengadakan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi sistem pemerintahan desa dan kecamatan.

Setelah pelaksanaan tes awal, peneliti memeriksa hasil pekerjaan siswa untuk melihat kemampuan siswa sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 1 Hasil Analisis Tes Awal

| No | Aspek Perolehan | Hasil |
|----|---------------------|---------|
| 1 | Skor Tertinggi | 90 |
| 2 | Skor Terendah | 45 |
| 3 | Ketuntasan Klasikal | 46,66%, |

Tabel di atas terlihat bahwa skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 75, dan skor terendah yang diperoleh siswa 35. Siswa yang memperoleh nilai dan memenuhi standar ketuntasan klasikal berjumlah 7 orang dengan persentase 46,66%., sedangkan yang tidak memenuhi standar ketuntasan berjumlah 8 orang dengan persentase 53,33%. Peneliti bersama guru PKn kelas IV membentuk 3 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 5 orang. Selain itu, peneliti bersama guru PKn kelas IV SDIT Persis Palu menentukan informan penelitian sebanyak 5 orang yang memperoleh skor terendah dalam mengikuti tes awal. Adapun ke-5 siswa tersebut adalah Apri, Ajab, Rehan, Putra, dan Rafli.

Hasil Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada setiap siklus terdiri dari (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Adapun hasil pelaksanaan dari siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Siklus I

- 1) Perencanaan

Berdasarkan hasil analisis tes akhir pada siklus I, diperoleh informasi sebagai berikut:

1. Siswa yang memenuhi yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal adalah 10 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 66,66%.
2. Siswa yang memperoleh nilai yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal 5 orang dengan persentase sebesar 26,66%.
3. Skor tertinggi yang diperoleh siswa pada tes akhir siklus I adalah 100, sedangkan skor terendah adalah 50.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 6 Desember dan Sabtu 13 Desember 2014 dengan materi sistem pemerintahan desan dan kecamatan, pengertian desa, membedakan desa dan kelurahan, organisasi yang ada dipemerintahan desa, tokoh-tokoh dalam organisasi pemerintahan desa, dan penyelenggaraan pemilihan kepala desa. Tindakan siklus I ini dilaksanakan 2 kali pertemuan, yakni 1 kali pertemuan kegiatan proses pembelajaran dan 1 kali pemberian tes akhir siklus I.

3) Hasil Observasi Tindakan Siklus I

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh teman sejawat dan pengamat/observer untuk melihat aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran diamati dan diberi penilaian oleh teman sejawat dengan menggunakan lembar observasi kegiatan siswa, dan kegiatan guru dalam proses pembelajaran diamati dan diberi penilaian pengamat/observer dengan menggunakan lembar observasi kegiatan guru. Selain itu, peneliti juga mengobservasi dan menilai hasil kerja siswa, baik pekerjaan kelompok maupun individu.

4) Hasil Tes Akhir Tindakan Siklus I

Setelah selesai pelaksanaan tindakan siklus I dengan menerapkan metode *role playing*, kegiatan selanjutnya adalah pemberian tes akhir tindakan siklus I. Soal terdiri dari 6 butir soal. Hasil tes akhir tindakan siklus I, diperoleh data bahwa siswa

yang tuntas berjumlah 10 siswa dari 15 siswa yang mengikuti tes, sedangkan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 66,66%. Sedangkan analisis tes akhir pada siklus I yang diikuti 15 orang siswa terdapat 5 orang siswa belum mencapai ketuntasan dengan persentase 33,33%

5) Data Hasil Wawancara Siklus I

Kegiatan wawancara ini dilaksanakan pada hari Sabtu 6 Desember 2014 di ruang kantor SDIT Persis Palu, dengan informan sebanyak 5 orang informan yaitu Apri, Ajab, Rehan, Putra, dan Rafli.

Saat kegiatan wawancara, peneliti melakukan wawancara berdasarkan hasil tes individu yang berfokus pada tiga pertanyaan utama, yaitu:

1. Bagaimana tanggapan anda ketika mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*.
2. Apakah anda senang saat bermain peran berdasarkan materi yang telah ditentukan.
3. Kesulitan apa yang anda alami saat bermain peran berdasarkan materi yang ada.

Berdasarkan ketiga fokus pertanyaan tersebut, diperoleh jawaban dari informan yang dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Siswa merasa senang belajar dengan menggunakan metode *role playing*
2. Seluruh informan senang dalam bermain peran, berdasarkan peran yang telah ditentukan. Karena dengan metode ini siswa dapat mengetahui secara langsung materi yang diajarkan.
3. Informan Putra, dan Rafli mengalami kesulitan dalam menyelesaikan peran yang telah ditentukan, apalagi jikalau tidak mendapatkan bimbingan dari teman dan guru.

6) Refleksi Hasil Tindakan Siklus I

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat dan pengamat/observer selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukan guru dan siswa berjalan dengan baik. Kegiatan guru dalam melakukan proses pembelajaran telah sesuai dengan skenario pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Demikian pula kegiatan siswa dalam belajar

kelompok berlangsung dengan baik, meskipun terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam menyelesaikan soal.

Berdasarkan hasil analisis tes akhir tindakan pada siklus I, diperoleh informasi subyek penelitian termasuk informan telah menunjukkan peningkatan hasil belajar 66,66%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar secara klasikal. Dari kegiatan refleksi tersebut diputuskan untuk melanjutkan penelitian tindakan selanjutnya dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I.

Siklus II

1) Perencanaan

Perencanaan tindakan siklus II ini pada umumnya sama dengan siklus I, yaitu menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi sistem pemerintahan desa dan kecamatan, menyiapkan bahan ajar, serta instrument penelitian yang meliputi, tes akhir tindakan dan lembar observasi kegiatan guru dan siswa selama pelaksanaan pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Rabu 10 Desember 2014 dengan materi mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan desa. Tindakan siklus II ini dilaksanakan 2 kali pertemuan di kelas, yakni 1 kali pertemuan kegiatan proses pembelajaran dan 1 kali pemberian akhir siklus II. Pembelajaran pada tindakan ini menggunakan metode *role playing* yang terdiri dari:

3) Data Hasil Obsevasi Siklus II

Hasil observasi untuk kegiatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan aktivitas siswa lebih meningkat dari siklus I dimana seluruh siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dan dapat bekerja sama dengan baik bersama teman sekelompoknya.

Hasil observasi yang dilakukan pengamat untuk kegiatan guru selama melakukan kegiatan pembelajaran, menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan

kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Artinya aktivitas guru pada siklus II ini lebih baik dari siklus I, karena persentase nilai rata-rata untuk aktivitas guru pada siklus II ini diperoleh sebesar 95% dan masuk kategori sangat baik.

4) Hasil Tes Akhir Tindakan Siklus II

Setelah selesai pelaksanaan tindakan siklus II dengan menerapkan metode *role playing*, kegiatan selanjutnya adalah pemberian tes akhir tindakan siklus II. Soal terdiri dari 6 butir soal. Hasil tes akhir tindakan siklus II, diperoleh data bahwa siswa yang tuntas berjumlah 14 siswa dari 15 siswa yang mengikuti tes. Berdasarkan hasil analisis tes akhir pada siklus II, diperoleh informasi sebagai berikut:

1. Siswa yang memperoleh nilai yang memenuhi standar ketuntasan adalah 14 orang dengan persentase ketuntasan sebesar ,33%.
2. Siswa yang memperoleh nilai yang belum memenuhi standar ketuntasan adalah 1 orang dengan persentase sebesar 6,66%.
3. Skor tertinggi yang diperoleh siswa pada tes akhir siklus II adalah 100, sedangkan skor terendah 65.

5) Data Hasil Wawancara Siklus II

Kegiatan wawancara ini dilaksanakan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan soal tes akhir yaitu:

1. Bagaimana tanggapan anda ketika mengikuti pembelajaran dengan metode *role playing*.
2. Apakah anda senang saat bermain peran berdasarkan materi yang telah ditentukan.
3. Kesulitan apa yang anda alami saat bermain peran berdasarkan materi yang ada.

Dari hasil wawancara tersebut, diperoleh informasi sebagai berikut:

1. Siswa merasa senang dengan metode pembelajaran *role playing*.

2. Siswa senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*, karena dengan metode ini lebih mudah memahami materi yang telah ditentukan, langsung diterapkan, dan lebih mudah untuk dimengerti.
3. Kesulitan yang dialami, siswa belum mampu bermain secara penuh peran yang dilakukan. Siswa belum mampu tampil di depan umum dan masih merasa malu.

6) Refleksi Hasil Tindakan Siklus II

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat dan pengamat/observer selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukan guru dan siswa berjalan dengan baik. Kegiatan guru dalam melakukan proses pembelajaran telah sesuai dengan skenario pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Demikian pula kegiatan siswa dalam belajar kelompok berlangsung dengan baik, siswa yang kurang aktif pada siklus I telah mampu bekerja sama dengan baik dengan kelompoknya masing-masing. Selain itu, guru telah melaksanakan rencana pembelajaran sebagaimana yang diharapkan.

Pembahasan

Hasil analisis tes akhir tindakan siklus I menunjukkan ketuntasan belajar secara klasikal 66,66%. Siswa yang memperoleh nilai dan memenuhi standar ketuntasan sebanyak 10 siswa dari 15 siswa yang mengikuti tes. Dari hasil analisis tes akhir tindakan siklus II menunjukkan ketuntasan belajar secara klasikal yang diperoleh adalah 33%. Siswa yang memperoleh nilai yang memenuhi standar ketuntasan adalah 14 siswa dari 15 siswa yang mengikuti tes. Sedangkan persentase aktivitas siswa yang diperoleh dari informan, April, Ajab, Rehan, Putra dan Rafli, pada siklus II masing-masing adalah 80%, 85%, 95%, 100% dan 65%. Artinya aktivitas siswa khususnya informan pada siklus II jauh lebih baik, jika dibandingkan dengan siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa siklus II lebih meningkat.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDIT Persis Palu. Hal tersebut ditandai dengan ketercapaian indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas dan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I 66,66% dan pada siklus II sebesar 93,33%.

Saran

Adapun saran dari hasil penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Kepada guru khususnya guru yang akan menerapkan metode pembelajaran *role playing* perlu mengalokasikan waktu sebaik mungkin dan menyusun perencanaan yang matang, sehingga proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien.
2. Pengajar hendaknya selalu memotivasi siswa dengan mengingatkan pentingnya tanggungjawab individual, dan mengingatkan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal, (1988). *Evaluasi Intruksional*. Bandung: Remaja Rosada Karya Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gerungan, W, A. (1967). *Psikologi Sosial*. Bandung: Eresco.
- Hamalik, (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhibin, Syah. (2007). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya. 2007.
- Slamet, (1991). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winata, Putra, Udin S. (2009). *Materi Pokok Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Wina, Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Anonim, (2013). *Bahan Ajar Guru Kelas MI dalam PLPG*.
- Anonim. Depdiknas, (2002). *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama
- Crow, D.L, dan Crow, A.(1989). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Nur Cahaya.
<http://eprints.uny.ac.id> (diakses 29 Agustus 2014).
- Kemmis dan Taggart R.MC. (1988). *The action Resesarch Planner*. Australia Deakin University. <http://www.workpress.com> (diakses 13 Juli 2014).
- Pintrich, P.R & Schunk, D.H. (1996). *Motivation in Education. Theory,recearch and application.inglewood cliffs*. New Jersey: Prentice Hall, A Simon & Schuster Company. <http://www.serambimekkah.ac.id> (diakses 20 Juli 2014).