**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PKN MATERI KEBEBASAN
BERORGANISASI MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
ROLE PLAYING DI KELAS V SD NEGERI POPONGAN
KECAMATAN BRINGIN**

**Agus Purwantoro
SD Negeri Popongan**

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

*Dikirim : 21 Agustus 2020
Revisi pertama : 25 Agustus 2020
Diterima : 26 Agustus 2020
Tersedia online : 29 Agustus 2020*

*Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Role
Playing*

Email: purwantoroa194@gmail.com

Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar PKN siswa kelas V SD Negeri Popongan Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018. Alternatif pemecahan masalah adalah pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan Model Role Playing. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Popongan yang berjumlah 32 orang siswa. Data dikumpulkan melalui lembar aktivitas siswa dan guru (observasi), tes hasil tindakan, wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa dan guru mengalami peningkatan yang cukup berarti dari siklus I ke siklus II. Tes hasil tindakan siklus I diperoleh ketuntasan klasikal 60% dan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan pada ketuntasan belajar yaitu 91%. Hal ini menunjukkan persentase peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 31%. Hasil daya serap klasikal pada siklus I adalah 68,4% dan siklus II daya serap klasikal adalah 83,1% hal ini menunjukkan persentase peningkatan hasil belajar PKN dari siklus I ke siklus II sebesar 14,7%. Berdasarkan hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Role playing yang dilakukan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar PKN pada siswa kelas V SD Negeri Popongan.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup/hayat. Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan hidup manusia. Pendidik adalah suatu upaya untuk memberi tuntunan pada segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka menjadi baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup lahir dan batin yang setinggi-tingginya.

Berdasarkan uraian di atas, maka Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, berilmu, sehat, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selain itu, secara filosofis pendidikan dimaksudkan dalam rangka untuk perkembangan manusia.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sangat ditentukan oleh guru dalam perencanaan, pelaksanaan, dan menilai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SD Negeri Popongan saat ini masih ditemukan berbagai masalah salah satunya hasil belajar siswa yang rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa dari hasil penilaian pada tanggal 9 Januari 2018, masalah yang dihadapi oleh siswa khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas V semester II pada pembelajaran keputusan bersama adalah siswa kurang begitu tertarik dengan PKn, hal ini disebabkan PKn dianggap membosankan, materinya susah dimengerti, membuat para siswa menjadi mengantuk saat pelajaran sedang berlangsung. Sehingga penguasaan terhadap materi rendah dan anak tidak konsentrasi dalam belajar/mengantuk dalam pembelajaran, sehingga dari 32 siswa ada 14 siswa (75%) siswa yang kurang dari nilai KKM, yaitu KKM yang ditentukan adalah 70. Kondisi seperti ini tentunya tidak diharapkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menduga bahwa penyebab rendahnya hasil belajar siswa tersebut karena guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode yang monoton/tidak bervariasi yaitu metode ceramah, sehingga siswa menjadi jenuh/bosan dan kurang menarik minat belajar para siswa yang akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Siswa juga tampak kurang atau bahkan tidak aktif sama sekali. Pada saat pembelajaran banyak siswa yang mengantuk. Mereka hanya menerima apa yang disampaikan guru dan mencatat keterangan dari guru ketika disuruh oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian awal, peneliti dan teman sejawat melakukan diskusi, untuk memecahkan masalah pembelajaran PKn, peneliti dengan teman sejawat menetapkan alternatif tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran PKn, yang dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan kreativitas serta keterampilan guru. Maka peneliti menggunakan salah satu model pembelajaran kooperatif tipe *Role playing*.

Berdasarkan uraian diatas yang menjelaskan masalah-masalah yang terjadi di SD Negeri Popongan Kecamatan Bringin Kelas V Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), maka peneliti menetapkan judul dalam penelitian ini yaitu “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Materi Kebebasan Berorganisasi Melalui Model Pembelajaran *Role playing* Di Kelas V SD Negeri Popongan Kecamatan Bringin ”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi di atas, dapat di ajukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi sebelum menggunakan model pembelajaran *Role playing* di kelas V SD Negeri Popongan Kecamatan Bringin Tahun pelajaran 2017/2018?
2. Bagaimana hasil belajar siswa selama pembelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* di kelas V SD Negeri Popongan Kecamatan Bringin Tahun pelajaran 2017/2018?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi di kelas V SD Negeri Popongan Kecamatan Bringin Tahun pelajaran 2017/2018?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Popongan Kecamatan Bringin pada mata pelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi sebelum menggunakan model pembelajaran *Role playing*.
2. Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Popongan Kecamatan Bringin setelah pembelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*.
3. Peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Popongan Kecamatan Bringin pada mata pelajaran PKn materi kebebasan berorganisasi dengan menggunakan model pembelajaran *Role playing*.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Hasil Belajar

Setiap kegiatan pembelajaran pada hakikatnya tentu menginginkan sebuah perubahan yang memuaskan sebagai hasil dari belajar. Pada kegiatan akhir dalam proses pembelajaran adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Nawawi dalam K. Brahim (dalam Susanto, 2013: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran. Selanjutnya Sardiman (2011: 84) menjelaskan bahwa hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, maka akan berhasil pula pelajaran itu. Jadi, motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Sudjana (dalam Mulyabato Tenge, 2011:8) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah mempelajari materi yang diwujudkan melalui perubahan pada diri siswa tersebut yang meliputi perubahan reaksi dan sikap siswa secara fisik maupun mental. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan- kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu. Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam yaitu: a) Keterampilan dan kebiasaan; b) Pengetahuan dan pengertian; c) Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah, (Nana Sudjana, 2002:22).

Menurut Gagne (dalam Marlina, 2010:12) terdapat lima macam hasil belajar, tiga yang pertama bersifat kognitif, yang keempat bersifat afektif dan yang kelima bersifat psikomotorik. Adapun taksonomi Gagne tentang hasil – hasil belajar meliputi:

- a. Informasi verbal (*verba information*)
- b. Keterampilan-keterampilan intelektual (*intelektual skills*)
 1. Diskriminasi (*diskrimination*)
 2. Konsep – konsep konkrit (*concrete concepts*)
 3. Konsep – konsep terdefinisi (*defined concept*)
 4. Aturan – aturan (*rules*)
- c. Strategi - strategi kognitif (*cognitive strategies*)
- d. Sikap –sikap (*attitudes*)
- e. Keterampilan-keterampilan (*motor skills*)

Dari pendapat beberapa ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu ukuran untuk menentukan hasil yang telah diperoleh seorang siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Hasil belajar akan menjadi lebih bermakna apabila seorang guru memberikan motivasi dan pesan /amanat terhadap siswanya.

Pengertian PKn

PKn merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mengajarkan siswa untuk mengenal hubungan sosial kemasyarakatan sebagai individu dan warga negara yang berkarakter. Sebagaimana Winataputra (2008: 115) yang menyatakan bahwa PKn merupakan materi pembelajaran yang memuat komponen-komponen pengetahuan, keterampilan, serta disposisi kepribadian

warga negara yang fungsional bukan hanya dalam tataran kehidupan berbangsa dan bernegara melainkan juga masyarakat di era global.

Soemantri menyatakan bahwa PKN berbeda dengan PKn. PKN akronim dari pendidikan kewargaanegara, sedangkan PKn akronim dari pendidikan kewarganegaraan. PKN merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik. Sedangkan PKn merupakan pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang berisi tentang diri kewarganegaraan, peraturan naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga negara Indonesia (Ruminiati, 2007: 1.25).

Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) adalah usaha sadar untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan menumbuhkan sikap serta wawasan kebangsaan, cinta tanah air yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan konstitusi Negara. Pendidikan Kewarganegaraan juga merupakan mata pelajaran yang di dalamnya terdapat komponen pengetahuan dan keterampilan sebagai warga negara serta membahas tentang status formal warga negara dan naturalisasi atau pemerolehan warga negara.

Tujuan PKn

Tujuan pembelajaran PKn yang diharapkan secara umum adalah untuk membentuk warganegara yang tahu akan hak dan kewajibannya. Sebagaimana Ruminiati (2007: 1.26) yang menyatakan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warganegara yang baik, yaitu warganegara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya.

Tujuan pembelajaran PKn di SD menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi adalah sebagai berikut.

1. Berpikir secara kritis dan rasional dalam menghadapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif, bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia baik secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan ilmu dan teknologi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan mata pelajaran PKn di SD adalah untuk membuat siswa menjadi warganegara yang baik, yaitu sebagai warganegara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya serta dapat berpartisipasi dengan penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia.

Kebebasan Berorganisasi

Organisasi adalah kumpulan atau himpunan orang yang mempunyai tujuan dan kepentingan bersama, mempunyai pengurus, mempunyai peraturan, dan program kerja yang jelas. Jadi, adanya suatu organisasi ditandai adanya anggota, tujuan, dan kepentingan bersama, pengurus, program kerja, dan peraturan.

Tujuan organisasi ditetapkan bersama oleh para anggota dengan cara musyawarah. Setiap organisasi yang dibentuk mempunyai tujuan yang berbeda sesuai keinginan dan kemauan anggotanya. Setiap anggota dalam organisasi mempunyai hak dan kewajiban tertentu sesuai dengan peraturan yang ditentukan. Setiap anggota organisasi harus melaksanakan hak dan kewajibannya dengan baik agar tujuan organisasi dapat tercapai dengan baik, setiap anggota harus saling bekerja sama dan menyelesaikan masalah bersama dengan cara musyawarah.

Di dalam organisasi dibutuhkan orang-orang yang memiliki kemampuan dan orang-orang yang bertanggung jawab sebagai pengurus organisasi. Pengurus organisasi adalah sekelompok orang yang bertugas dan mengatur program kegiatan organisasi. Pengurus organisasi dibentuk dari para anggota dengan cara pemilihan atau dengan cara musyawarah. Susunan pengurus organisasi pada umumnya terdiri dari seorang ketua, wakil ketua, sekretaris, dan bendahara. Bila diperlukan, dalam pengurus organisasi dapat dibentuk seksi-seksi yang masing-masing bertugas menangani dan melaksanakan kegiatan tertentu.

Pengalaman berorganisasi sangat penting dan bermanfaat dalam mengembangkan potensi diri. Melalui kegiatan dalam berorganisasi kamu dapat mengembangkan bakat dan minat yang kamu miliki.

Pembentukan organisasi memiliki suatu tujuan ingin dicapai. Untuk mencapai tujuan tersebut maka dibutuhkan program kerja organisasi dan peraturan di dalam organisasi. Program kerja adalah rencana kegiatan yang harus dilaksanakan agar tujuan organisasi dapat dengan baik. Program kerja disusun bersama oleh para anggota dengan cara musyawarah.

Peraturan dalam organisasi sangat penting dalam melaksanakan program kerja. Peraturan organisasi adalah aturan yang dibuat untuk dijadikan pedoman dalam melaksanakan program kerja atau kegiatan organisasi. Peraturan organisasi dibuat bertujuan agar tugas-tugas organisasi berjalan dengan baik dan lancar. Pelanggaran terhadap aturan-aturan (peraturan) akan berdampak buruk terhadap program kerja yang dilakukan sehingga akan menghambat dalam pencapaian tujuan organisasi.

Model *Role playing*

Menurut Huda (2014:115), *Role playing* (bermain peran) merupakan sebuah model pengajaran yang berasal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial. *Role playing* atau bermain peran adalah sejenis mainan gerak yang di dalamnya ada tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur senang. Dalam *Role playing*, siswa dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *Role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas di mana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan membayangkan peran orang lain.

Menurut Sudjana (2009: 89), model *role playing* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisaikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. *Role playing* merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang bersifat kompleks. Blatner (dalam Komalasari, 2010: 58) model pembelajaran *role playing* mengeksplorasi situasi sosial yang kompleks, yang menekankan pada keterlibatan emosional dan alat indra ke dalam situasi masalah yang dihadapi. Model *role playing* merupakan suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada yang diperankan.

Maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *Role playing* adalah suatu cara penugasan materi pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal ini bergantung kepada apa yang diperankan dalam hubungan sosial, sehingga siswa dapat melibatkan keterampilan emosional sebagai orang lain di luar dirinya.

Langkah-Langkah Model *Role Playing*

Agar proses pembelajaran dapat terorganisir dengan baik dan lebih mudah untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan maka melalui langkah-langkah model pembelajaran. (dalam Djamarah; 2002: 191) mengungkapkan langkah-langkah model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut.

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

Menurut Mulyasa (2005:43) pembelajaran dengan *role playing* ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap- tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta pengambilan keputusan. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Tahap pemilihan peran

memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa bisa menambah dialog sendiri. Tahap berikutnya adalah menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Setelah semuanya siap maka dilakukan kegiatan pemeranan. Pada tahap ini semua peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing sesuai yang terdapat pada skenario bermain peran

METODE PENELITIAN

Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

Tempat pelaksanaan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mata pelajaran PKn dengan Kompetensi Dasar Kebebasan Berorganisasi dilakukan di SD Negeri Popongan Kelas V Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Dengan Jumlah Siswa 32 orang dan dilaksanakan pada bulan Januari – Maret 2018.

Deskripsi Per Siklus

Menurut peneliti dalam pembelajaran terdapat beberapa hal yang kurang berhasil, maka penulis mengambil langkah-langkah perbaikan yang sudah direncanakan dalam dua siklus. Setiap siklus ada 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan atau pengamatan atau pengumpulan data, dan tahap refleksi.

1. Perencanaan

- a. Identifikasi masalah dan perumusan masalah.
- b. Merancang pembelajaran dengan menitikberatkan pada peningkatan kreatifitas siswa, keberanian siswa dalam bertanya, keaktifan kerjasama siswa dalam kelas.
- c. Menyusun alat observasi.
- d. Merancang tes formatif.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I dapat dijelaskan langkah-langkah umum sebagai berikut:

- a. Pengelolaan kelas
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- c. Memotivasi siswa perlunya mempelajari organisasi dalam kehidupan sehari-hari
- d. Guru menyiapkan alat-alat yang akan digunakan.
- e. Guru menjelaskan materi sambil mengadakan tanya jawab.
- f. Guru menjelaskan organisasi sekolah dan masyarakat
- g. Diskusi kelompok
- h. Melakukan *Role playing*
- i. Guru memberi latihan soal
- j. Siswa mengerjakan tes formatif.

3. Pengamatan Observasi

Mengamati jalannya pembelajaran yang difokuskan pada model *role playing* materi kebebasan berorganisasi untuk mengembangkan kreativitas siswa, keberanian

siswa dalam bertanya, keaktifan siswa selama pembelajaran, kerjasama siswa dalam kelas yang telah dicapai. Data dan Teknik Pengumpulan Data.

4. Refleksi

Dalam refleksi berkolaborasi dengan teman sejawat dan kepala sekolah untuk mencatat semua kejadian dan temuan perbaikan pembelajaran yang kelebihan dan kekurangan pada siklus I yang selanjutnya dipergunakan sebagai dasar untuk menyusun langkah perbaikan siklus II.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pra Tindakan

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal, melalui observasi dengan teman sejawat untuk menentukan materi yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu peneliti juga memberikan tes pratindakan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan hasil observasi diperoleh ketercapaian daya serap klasikal siswa adalah 58,1% dan ketuntasan klasikal sebesar 38% yaitu 12 siswa tuntas dari 32 siswa. Hasil tes pratindakan ini mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa. Kemampuan awal siswa ini menjadi patokan bagi peneliti untuk melakukan kegiatan selanjutnya dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa selama pelaksanaan tindakan dengan model *role playing*.

Siklus I

1. Perencanaan Tindakan Siklus I

Setelah melakukan observasi awal, selanjutnya peneliti membuat perencanaan tindakan siklus I sebagai berikut :

- Membuat skenario pembelajaran sesuai dengan model *role playing* yang mengikuti materi sesuai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.
- Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi kebebasan berorganisasi kompetensi dasar mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama.
- Membuat lembar observasi aktivitas siswa dan observasi aktivitas guru mengacu pada model *role playing*.
- Membuat lembar kerja siswa
- Membuat tes tindakan siklus I

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tindakan siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan di kelas yaitu dua kali pertemuan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada tanggal 25 Januari dan 1 Februari 2018 di kelas V SD Negeri Popongan dengan materi Kebebasan organisasi, kompetensi dasarnya yaitu Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat. Pada proses belajar mengajar diterapkan pembelajaran yang menggunakan model *role playing* dengan mengikuti skenario pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pada pelaksanaan tindakan ini juga digunakan lembar kerja siswa.

Selama pelaksanaan tindakan, dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru. Observasi dilakukan oleh observer yang merupakan guru kelas V di sekolah tersebut dengan cara mengamati kegiatan siswa dan guru untuk mengisi lembar observasi yang telah disediakan.

Pada tanggal 26 Februari peneliti melakukan wawancara kepada siswa kelas V terkait dengan pembelajaran siklus I yang telah diajarkan dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai materi Kebebasan organisasi, kompetensi dasarnya yaitu Menyebutkan contoh organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat menggunakan model *role playing*.

3. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Setelah selesai pelaksanaan tindakan siklus I dengan menerapkan model *role playing*, kegiatan selanjutnya memberikan tes formatif yang merupakan akhir dari siklus I. Tes formatif yang diberikan dalam bentuk tes pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 20 nomor. Hasil analisis tes formatif siklus I secara singkat dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Ketuntasan Siklus I

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
$x \geq 70$	19	60	Tuntas belajar
$x < 70$	13	40	Belum tuntas
Jumlah	32	100	
Daya serap	68,4		

Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2018)

Tabel 1 mendiskripsikan ketuntasan belajar siswa siklus I dari 32 siswa kelas V menunjukkan hasil sebaran sebagai berikut, ada 19 siswa yang nilainya diatas nilai KKM yaitu 70 atau sebesar 60 % tuntas belajar dan 13 siswa atau sebesar 40 % nilainya di bawah 70 belum tuntas belajar sesuai dengan KKM yang ditentukan, dengan daya serap klasikal 68,4. Jika disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut :

Gambar 1. Grafik Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I

Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2018)

Selanjutnya dari hasil wawancara yang dilakukan setelah selesai pemberian tes formatif menunjukkan bahwa siswa senang dengan penggunaan model *role playing* yang diterapkan oleh peneliti.

4. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan guru siklus I, hasil tes tindakan siklus I dan hasil wawancara siklus I selanjutnya dilakukan evaluasi. Hasil evaluasi siklus I digunakan sebagai acuan untuk merencanakan tindakan

lebih efektif untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik pada siklus berikutnya. Adapun hasil evaluasi siklus I dengan kekurangan yaitu:

- a. Motivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran masih kurang, sehingga proses pembelajaran masih didominasi oleh guru.
- b. Pada saat mengerjakan tugas siswa masih terlihat banyak bercerita dengan teman kelompoknya.
- c. Siswa belum bisa menyimpulkan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- d. Guru kurang memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk bertanya.
- e. Dari hasil analisis tes formatif diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 68,4% dengan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 13 orang.

Siklus II

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, maka dilakukan tindakan siklus II dengan perencanaan sebagai berikut:

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan materi keputusan bersama dengan kompetensi dasar mematuhi keputusan bersama.
- b. Membuat lembar observasi aktivitas siswa dan observasi aktivitas guru.
- c. Membuat lembar kerja siswa.
- d. Membuat tes tindakan siklus II.
- e. Memberikan waktu bertanya yang cukup kepada siswa.
- f. Menyampaikan hasil tes formatif siklus I kepada siswa agar siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran.
- g. Membimbing siswa agar lebih aktif dalam berfikir bersama (*head together*) dan saling kerjasama sesuai tanggungjawab yang diberikan.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Tindakan siklus II dilaksanakan dengan dua kali pertemuan di kelas. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada tanggal 15 dan 22 Februari 2018 di Kelas V SD Negeri Popongan dengan materi keputusan bersama dengan kompetensi dasar mematuhi keputusan bersama. Pada pelaksanaan tindakan ini diterapkan pembelajaran menggunakan model *role playing* dengan mengikuti rencana pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan tindakan ini juga menggunakan lembar kerja siswa. Selama pelaksanaan tindakan dilakukan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru. Observasi dilakukan oleh observer yang merupakan guru Kelas V SD Negeri Popongan dengan cara mengamati kegiatan siswa dan guru dengan mengisi lembar observasi yang telah disediakan. Tes siklus II dan wawancara dilakukan oleh peneliti pada tanggal 23 Februari 2018 materi keputusan bersama dengan kompetensi dasar mematuhi keputusan bersama menggunakan model *role playing*.

3. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Setelah selesai pelaksanaan tindakan siklus II dengan menerapkan model *role playing*, kegiatan selanjutnya memberikan tes formatif yang merupakan akhir dari siklus II. Hasil analisis tes formatif siklus II secara singkat dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Tes Formatif Siklus II

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
$x \geq 70$	29	91	Tuntas belajar
$x < 70$	3	9	Belum tuntas
Jumlah	32	100	
Daya serap	83,1		

Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2018)

Tabel 2 mendiskripsikan ketuntasan belajar siswa siklus II dari 32 siswa kelas V menunjukkan hasil sebaran sebagai berikut, ada 29 siswa yang nilainya diatas nilai KKM yaitu 70 atau sebesar 91 % tuntas belajar dan 3 siswa atau sebesar 9 % nilainya di bawah 70 belum tuntas belajar sesuai dengan KKM yang ditentukan, dengan daya serap klasikal 83,1. Jika disajikan dalam bentuk grafik adalah sebagai berikut :

Gambar 2. Grafik Persentase Ketuntasan Belajar Siklus II

Sumber: Hasil Penelitian, diolah (2018)

Selanjutnya dari hasil wawancara yang dilakukan setelah selesai pemberian tes formatif siklus II menunjukkan bahwa siswa senang dengan penggunaan model *role playing* yang diterapkan oleh peneliti.

4. Refleksi Siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa dan guru, tes hasil tindakan dan wawancara selama pelaksanaan tindakan siklus II, selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengetahui dampak dari tindakan yang diberikan. Adapun hasil evaluasi pelaksanaan tindakan siklus II yaitu:

- Hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran semakin meningkat, hal ini terlihat ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh peneliti, siswa lebih aktif dan kreatif tanpa bercerita dengan teman sebangkunya.
- Siswa sudah paham bagaimana cara menyimpulkan materi pelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- Guru memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami, sehingga siswa dapat mengemukakan pendapat.
- Dari hasil analisis tes formatif diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 91% dengan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 3 orang.

Pembahasan

Pada hasil analisis tes formatif siklus I, diperoleh persentase daya serap klasikal sebesar 68,4% dan ketuntasan klasikal 60% dengan 19 siswa yang tuntas dari 32 siswa. Masih rendahnya persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I

ini disebabkan karena motivasi siswa dalam pembelajaran masih kurang sehingga pemahaman siswa terhadap tugas yang diberikan juga belum maksimal. Berdasarkan hasil evaluasi siklus I dilakukan perbaikan pada siklus II dengan meningkatkan motivasi dan bimbingan kepada siswa. Perlakuan ini memberikan dampak yang baik, ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II dengan persentase daya serap klasikal mencapai 83,1%, ketuntasan belajar klasikal 91% dengan 29 siswa yang tuntas dari 32 siswa.

Persentase peningkatan hasil belajar pada tiap siklus dapat dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh pada siklus I dan siklus II. Skor daya serap klasikal yang diperoleh pada siklus I yaitu 68,4% dan daya serap klasikal yang diperoleh pada siklus II sebesar 83,1%. Dengan menggunakan persamaan diperoleh persentase peningkatan hasil belajar sebesar 14,7%. Ini menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar pada tiap siklus.

Penerapan model *role playing* dapat menghidupkan suasana belajar karena siswa terlibat aktif dalam setiap proses belajar mengajar. Suasana belajar yang mendukung merupakan salah satu motivasi siswa dalam belajar. Model *role playing* bukan saja membelajarkan siswa tapi juga membelajarkan guru. Guru dituntut untuk bisa sabar dan peka terhadap kesulitan-kesulitan yang berbeda dari setiap siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran PKn di Kelas V SD Negeri Popongan. Hal ini dibuktikan dengan tercapainya indikator kinerja pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 60% dan daya serap klasikal sebesar 68,4% pada siklus II hasil tes formatif menunjukkan persentase ketuntasan klasikal sebesar 91% dan daya serap klasikal sebesar 83,1%. Dengan menggunakan persamaan diperoleh persentase peningkatan ketuntasan belajar klasikal 31%. Dengan menggunakan persamaan diperoleh persentase peningkatan daya serap klasikal sebesar 14,7%.

Hasil observasi aktivitas siswa dan guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II mencapai kategori sangat baik, hasil wawancara siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa siswa senang dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti.

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn menggunakan model *role playing* disarankan agar melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam kelas dan mampu mengembangkan penyusunan tugas agar siswa tidak merasa bosan. Kepada pihak pengambil kebijakan (kepala sekolah), agar memperhatikan segala kesulitan yang dialami siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Mulyasa. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional,
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pembelajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.
- Marlina. 2010. *Pengembangan Model Pelatihan Berbasis Produksi pada Pendidikan Vokasional*. Aptekindo ISSN 1907-2006. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia
- Mulyabato Tenge. 2011. *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sains Kelas V SD BK Jono Oge*. Skripsi tidak dipublikasikan. Palu: Universitas Tadulako.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Depdiknas. Jakarta
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2002. *Media pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. Nana. 2009. *Dasar-Dasar Prosedur Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Materi Pokok Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka.