



www.unismuh.ac.id

Jurnal Etika Demokrasi Pendidikan Pancasila
dan Kewarganegaraan
Vol II Januari No. 1 2017

Jurnal Etika Demokrasi

PPKn

<http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jed>

Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Mata Pelajaran PKN Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas V SD Inpres Jatia Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

Nasrun Hasan¹⁾ & Nursalam²⁾

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar¹⁾

Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar²⁾

nasrunhasan@unismuh.ac.id¹⁾ & nursalam.h@unismuh.ac.id²⁾

Abstrak. Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana menggunakan model Pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan Hasil belajar Pkn Murid Kelas V SD Inpres Jatia Kel. Mataallo Kec. Bajeng Kab. Gowa. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui model pembelajaran *Role Playing* dalam meningkatkan hasil belajar PKN murid kelas V SD Inpres Jatia Kel. Mataallo Kec. Bajeng Kab. Gowa. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif yang didesain melalui penelitian tindakan kelas (*class room action research*). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus, tiap siklus dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Inpres Jatia Kel. Mataallo Kec. Bajeng Kab. Gowa. Subjek penelitian ini berjumlah 31 orang. Instrumen penelitian ini adalah tes dan lembar observasi. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Model *Role Playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKN pada pokok bahasan Menjaga Keutuhan Negara Republik Indonesia. Pada siklus I, keaktifan murid rata-rata dikategorikan kurang dan meningkat pada siklus II dengan kategori tinggi. Hasil tes siklus I rata-rata 61,09 dan meningkat pada siklus II menjadi 77,25. Ketuntasan belajar siklus I sebanyak 32,25% dan meningkat pada siklus II menjadi 77,45%.

Kata Kunci: Model *Role Playing* dan Hasil Belajar PKN

Abstract. The problem in this research is how to use Role Playing Learning model in improving Student's learning outcomes of V class V SD Inpres Jatia Kel. Mataallo Kec. Bajeng Kab. Gowa. Tujuan to be achieved in this research is to know the model of learning Role Playing in improving the results of learning PKN class V elementary school Inpres Jatia Kel. Mataallo Kec. Bajeng Kab. Gowa. This research includes qualitative descriptive research designed through classroom action research. This classroom action research is conducted in two cycles, each cycle is held 4 times. This research was conducted in class V Primary element of Inpres Jatar Kel. Mataallo Kec. Bajeng Kab. Gowa. Subjects of this study amounted to 31 people. The instrument of this research is test and observation sheet. Data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results showed that the use of Model Role Playing can improve the learning outcomes of Civics on the subject Keeping the Unity of the Republic of Indonesia. In cycle I, the average student activity is categorized less and increased in cycle II with high category. The results of the first cycle test average of 61.09 and increased in cycle II to 77.25. The completeness of learning cycle I as much as 32.25% and increased in cycle II to 77.45%.

Keywords: Model Role Playing and Learning Outcomes Civics

PENDAHULUAN

Kedisiplinan Belajar dapat ditanamkan kepada murid melalui beberapa metode pembelajaran di kelas. Belajar pada idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju ke perkembangan pribadi yang seutuhnya. Namun, realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidak demikian. Belajar dianggap properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar di sekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan. Anggapan tersebut tidak seluruhnya salah, sebab seperti dikatakan Reber (2009:3), belajar adalah *"the process of acquiring knowledge"*.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Suprijono (2009:3) belajar sebagai konsep mendapatkan pengetahuan dalam praktiknya banyak dianut. Guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya.

Dalam hal ini perubahan pilihan metode atau model pembelajaran merupakan bagian yang penting dan membutuhkan kejelian serta inovasi guru dalam proses transformasi ilmu pengetahuan atau nilai-nilai. Kita menyadari bahwa pada dasarnya manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, baik pendidikan formal maupun pendidikan non-formal, agar dengan pendidikan potensi dirinya dapat berkembang melalui proses pembelajaran atau cara lain yang dikenal dan dilakukan oleh masyarakat. Lahirnya generasi baru yang cerdas dan handal adalah suatu keharusan bagi suatu bangsa, para pendidik (guru) serta orang tua. Seperti yang tercermin dalam nilai-nilai mata pelajaran PKN, bahwa masa depan bangsa ditentukan oleh generasi muda yang cerdas.

Sistem pendidikan nasional yang awalnya bersifat sentralisasi, seiring dengan perkembangan zaman. Dan tahun 2012 yang lalu ini sedang dicangkan penerapan awal kurikulum tuntas berkelanjutan (KTB) khususnya di kabupaten Gowa. Pembaharuan dari visi pendidikan nasional adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai perantara sosial yang kuat dan berwibawa untuk

memberdayakan seluruh warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu dan produktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Upaya meningkatkan aktivitas belajar murid merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam profesi keguruan dan pendidikan. Banyak upaya yang telah dilakukan dan banyak pula keberhasilan yang telah dicapai, meskipun keberhasilan itu belum sepenuhnya memberikan kepuasan bagi masyarakat dan para pendidik, sehingga sangat menuntut renungan, pemikiran dan kerja keras orang-orang yang berkecimpung di dunia pendidikan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Menurut Sanjaya (2006: 86) tujuan pembelajaran adalah kemampuan (kompetensi) atau keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka melakukan proses pembelajaran tertentu. Hal ini seperti dikemukakan oleh Dick & Carey (2006: 86) bahwa *"The instructional goal is statement that describes what is that student will be able to do after they have completed instruction"*. Dalam kurikulum berorientasi pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran itu juga bisa diistilahkan dengan indikator hasil belajar. Artinya, apa hasil yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran.

Proses dan pemecahan masalah pembelajaran di kelas dapat dilakukan melalui berbagai cara, misalnya melalui diskusi kelas, tanya jawab antara guru dan peserta didik, Inquiry dan metode-metode lain. Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk dapat membawa dirinya sebagai agen pembawa informasi dengan baik serta sebagai sumber belajar yang menguasai materi pelajaran dengan baik. Guru pun bertindak sebagai fasilitator yang memberikan pelayanan untuk memudahkan murid dalam kegiatan proses pembelajaran, sebagai pengelola pembelajaran (*learning manajer*) yang dapat menciptakan iklim belajar yang memungkinkan murid dapat belajar secara nyaman, sebagai demonstrator untuk mempertunjukkan kepada murid segala sesuatu yang dapat membuat

murid lebih mengerti dan memahami setiap pesan yang disampaikan, sebagai pembimbing yang membantu murid agar dapat menemukan berbagai potensi yang dimilikinya dan guru pun berperan sebagai motivator untuk mencapai prestasi yang baik bagi setiap muridnya.

Guru yang kreatif selalu mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton. Untuk melaksanakan proses pembelajaran perlu dipikirkan metode pembelajaran yang tepat. Pemilihan metode disamping harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran juga ditetapkan dengan melihat kegiatan yang akan dilakukan, metode serta model pembelajaran sangat beraneka ragam, guru dapat memilih metode pembelajaran yang efektif untuk mengantarkan murid mencapai tujuan.

Keberhasilannya proses belajar mengajar sangat ditentukan oleh seorang guru yang melakukan transfer ilmu (*knowledge transfer*) melalui proses pembelajarannya, dimana hasil belajar itu sendiri menurut Suprijono (2009: 5) adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Dalam hal ini strategi pembelajaran menjadi penting dalam proses belajar tersebut. Banyak metode pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh para guru, metode yang sering digunakan dalam proses pembelajaran tersebut, antara lain: Metode Ceramah, Metode Demonstrasi, Metode Diskusi, Metode Simulasi, Metode Karyawisata serta Metode Kerja Kelompok (*inquiri*).

Kemampuan guru dalam memilih dan memilih metode, yang relevan dengan tujuan dan materi pelajaran merupakan kunci keberhasilan dalam pencapaian prestasi belajar murid. Tuntutan tersebut mutlak dilakukan oleh seorang guru, apabila melakukan transfer ilmu khususnya PKn. Hal tersebut juga sejalan dengan tuntutan kurikulum saat ini yang sangat memperhatikan kepentingan metode pembelajaran yang akan digunakan.

Terdapat banyak strategi dan model pembelajaran, dari sekian banyak metode pembelajaran tersebut, dapat dikatakan bahwa tidak ada model pembelajaran yang lebih baik dari

pada model pembelajaran satu dengan model pembelajaran yang lain. Oleh karena itu, guru perlu menguasai dan menerapkan berbagai model pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sangat beraneka ragam tersebut. Tidaklah cukup bagi seorang guru untuk hanya menggantungkan diri pada satu model pembelajaran saja.

Metode yang digunakan para guru pada saat proses pembelajaran sebagian besar menggunakan metode ceramah, yang kadang menimbulkan rasa jenuh pada diri murid, sehingga dalam beberapa waktu kemudian murid kurang tertarik lagi akan situasi belajar, kondisi inilah yang menyebabkan nilai kedisiplinan murid dalam hal belajar dan mematuhi peraturan yang telah ditetapkan kurang diterapkan dalam diri murid, sehingga mendorong penulis untuk meneliti lebih lanjut, tentang metode yang dapat meningkatkan kedisiplinan murid dalam belajar.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada proses belajar mengajar mata pelajaran PKn murid kelas V SD Inpres Jatia Kel. Mataallo Kec. Bajeng Kab. Gowa diketahui bahwa masih terdapat beberapa masalah yang kiranya perlu dipecahkan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Masalah-masalah tersebut antara lain : 1) dari sisi guru; berupa penguasaan kelas yang kurang, pengelolaan proses belajar mengajar yang terkesan biasa saja, kurang sistematis, intensitas tugas kelas yang kurang, guru kurang menstimulus aktivitas belajar murid, membiarkan murid yang bermain dengan sesama rekannya, meskipun diberikan teguran, murid tetap saja ribut, sedangkan 2) dari sisi murid antara lain; banyak murid kurang aktif dalam proses belajar mengajar, murid tidak/kurang memperhatikan penjelasan guru, bermain dengan sesama rekannya, murid yang tidur dalam kelas, dan berdasarkan data observasi awal yang didapatkan nilai murid berada di bawah standar nilai KKM yakni 65.

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi pada proses belajar mengajar mata pelajaran PKn pada murid kelas V SD Inpres Jatia Kelurahan Mataallo Kecamatan Bajeng Kabupaten

Gowa di atas, maka salah satu pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan merubah model pembelajaran yang digunakan kearah metode yang dapat memberikan peluang kepada murid untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar mata pelajaran PKn yang notabene membutuhkan pengamatan secara langsung tentang peristiwa-peristiwa yang akan dalam pelajaran PKn itu sendiri. Oleh karena itu, sejalan dengan pernyataan diatas maka guru memerlukan sebuah model pembelajaran yang tepat yang mampu melibatkan secara langsung murid untuk mengambil bagian atau peran dalam peristiwa atau pun kejadian yang di pelajari dalam mata pelajaran PKn.

Roestiyah (2012:90) menyatakan bahwa kadang-kadang banyak peristiwa psikologis atau sosial yang sukar bila dijelaskan dengan kata-kata belaka. Maka perlu didramatisasikan, atau murid dipartisipasikan untuk berperan dalam peristiwa sosial itu. Maka terpilihlah sebuah model pembelajaran yang dianggap tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh murid-murid kelas V SD Inpres Jatia tersebut. Model pembelajaran yang dimaksud tersebut adalah model pembelajaran *role playing*. *Role Playing* berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Puswitasari (2008: 1) pada murid kelas III SD Bandar Pacitan dapat meningkatkan aktivitas, antusiasme, dan prestasi belajar murid. Peningkatan aktivitas, antusiasme dan prestasi belajar murid tersebut dicapai dengan mengoptimalkan perangkat pembelajaran dalam *role playing* itu sendiri.

Seiring dengan meningkatnya aktivitas murid di dalam kelas maka secara tidak langsung akan meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran PKn. Di samping penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan aktivitas, antusiasme dan prestasi belajar murid kelas V di SD Inpres Jatia di atas, beberapa alasan penggunaan model pembelajaran *role playing* pada mata pelajaran PKn murid kelas V di SD Inpres Jatia Kel. Mataallo Kec. Bajeng Kab. Gowa antara lain:

1. Memberikan pengalaman langsung kepada murid untuk memecahkan masalah yang dihadapinya secara nyata.

2. Dengan model pembelajaran *role playing* atau bermain peran membantu murid menentukan makna-makna kehidupan dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya.
3. Melatih murid untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis sekaligus bertanggung jawab dalam mengimplementasikan nilai-nilai pancasila (Mudaimin, 2008)

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Jatia Kel. Mataallo Kec. Bajeng Kab. Gowa dengan subjek Penelitian Murid Kelas V. Jumlah murid 31 orang yang terdiri dari 17 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Penelitian di laksanakan dalam dua siklus kegiatan, di mana pada masing-masing siklus terdiri dari (4X) tiga kali kegiatan tatap muka, sehingga total kegiatan tatap muka selama dua siklus adalah (8X) empat kali kegiatan. Standar kompetensi yang diajarkan pada siklus I adalah : (1) Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), sedangkan siklus II adalah : (2) Menjaga keutuhan Negara Kesatuan republic Indonesia. Dalam penelitian ini pengumpulan data mengenai pelaksanaan dan hasil dari program tindakannya akan dilakukan dengan menggunakan beberapa instrumen penelitian yaitu format observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi. Adapun teknik pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, yaitu Tes dan Observasi. Data hasil pengamatan dari hasil penelitian ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif yaitu dengan menggunakan lembar observasi keaktifan murid dalam mengikuti proses belajar mengajar. Indikator keberhasilan penelitian ini dari segi hasil belajar murid kelas V SD Inpres Jatia Kel. Mataallo Kec. Bajeng Kab. Gowa dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* adalah apabila murid telah mengalami

peningkatan skor hasil belajar PKn pada akhir siklus yaitu untuk individu minimal 65.

PEMBAHASAN

Hasi Belajar

Pada siklus ini dilaksanakan tes hasil belajar yang berbentuk ulangan harian setelah selesai penyajian materi untuk Siklus I pertemuan pertama dan pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Dimana evaluasi ini diterapkan pada hari Sabtu, 24 Agustus 2013 terhadap murid yang berisi 4 butir soal tes tertulis esai. Dimana rentan waktu antara pertemuan kedua dengan evaluasi siklus I yang cukup lama membuat murid sedikit lupa terhadap pelajaran yang telah lalu. Kemudian, evaluasi dilakukan setelah tiga kali pertemuan. Murid dites setelah penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar murid. Berdasarkan pelaksanaan evaluasi siklus I, diperoleh hasil analisis statistik deskriptif penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar murid. Statistik dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 1 Statistik Nilai Hasil Tes Siklus I

No	Statistik	Nilai
1.	Jumlah murid	31
2.	Nilai rata-rata	61,09
3.	Nilai maksimum	90
4.	Nilai minimum	45

Sumber: Data Tes Hasil Belajar PKn

Berdasarkan tabel 1, tampak nilai rata-rata murid siklus I, yaitu 61,09. Nilai tertinggi adalah 83 dan nilai terendah adalah 45. Apabila nilai siklus I dikelompokkan dalam distribusi frekuensi, diperoleh gambaran pada tabel 4.3 di bawah ini:

Tabel 2 Distribusi Nilai Siklus I

No	Interval (dalam Skor)	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81-90	Sangat Tinggi	1	3,2
2	71-80	Tinggi	6	19.35
3	61-70	Sedang	7	22.58
4	51-60	Rendah	12	38.70
5	41-50	Sangat Rendah	5	16,12
Jumlah			31	100

Sumber: Data Tes Hasil Belajar PKn

Berdasarkan tabel di atas terlihat secara umum pada siklus I yang berkategori rendah. Murid yang memperoleh nilai berkategori sangat rendah sebanyak 5 orang. Selanjutnya, yang memperoleh nilai rendah sebanyak 12 orang. Murid yang memperoleh nilai sedang sebanyak 7 orang. Murid yang memperoleh nilai tinggi sebanyak 6 murid, dan murid yang memperoleh nilai sangat tinggi sebanyak 1 murid. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar PKn siklus I dikategorikan masih rendah.

Berdasarkan tabel 2 tersebut diketahui pula distribusi frekuensi, persentase, serta kategori ketercapaian ketuntasan belajar pada siklus I ditunjukkan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Distribusi Ketuntasan pada Siklus I

Tes Belajar	Interval nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Siklus I	Nilai 65 ke atas	Tuntas	10	32,25
	Nilai di bawah 65	Tidak tuntas	21	67,75
	Jumlah		31	100

Sumber: Data Tes Belajar Pkn

Berdasarkan tabel 3 di atas tampak ketuntasan proses hasil pembelajaran *Role Playing* dalam mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas V SD Inpres Jatia Kel. Mataallo Kec. Bajeng Kab. Gowa siklus I sebesar 32,25% atau 10 murid berada dalam kategori tuntas dan sebanyak 21 orang atau 67,75% berada dalam kategori tidak tuntas. Berdasarkan kriteria hasil belajar mengenai ketuntasan kelas, yaitu $\geq 75\%$, data hasil penelitian pada siklus I dianggap belum tuntas kelas karena yang tuntas hanya mencapai 32,25% dari 10 orang murid.

Refleksi siklus I

Refleksi siklus I dilakukan setelah pembelajaran berlangsung. Dalam tahap ini, peneliti dan guru mengadakan diskusi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Hal-hal yang dilaksanakan adalah (1) menganalisis tindakan yang telah dilaksanakan yakni pembelajaran PKn dengan model *Role Playing*, (2) mendiskusikan dan membahas kesesuaian tindakan dengan perencanaan yang telah dilaksanakan dan temuan lain yang muncul selama kegiatan pelaksanaan

berlangsung, (3) mendiskusikan dan menemukan pemecahan masalah apabila terdapat kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dan (4) melakukan pemaknaan dan penyimpulan data yang diperoleh.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan guru bersama peneliti, maka yang ditemukan beberapa hal pada siklus I sebagai berikut: Murid kurang responsif terhadap pembelajaran PKn dengan model *Role Playing*. Tahap-tahap model *Role Playing* belum mampu dilakukan oleh murid dengan baik. Murid tampak pula kurang mampu memahami pengertian model *Role Playing* sehingga kemampuan murid memahami materi belum berhasil dengan maksimal. Pada kegiatan diskusi kelompok, masih banyak murid belum aktif melakukan diskusi mengenai pertanyaan yang telah diberikan. Murid tampak belum mampu memahami materi kebebasan berorganisasi sehingga keterampilan menyimpulkan materi pembelajaran dinilai kurang sesuai dengan materi yang telah diajarkan.

Dapat disimpulkan bahwa selama pembelajaran siklus I, aktivitas belajar murid belum maksimal. Murid kurang memberikan respon dengan baik terhadap pembelajaran model simulasi. Hal ini terlihat dengan adanya murid yang tidak memperhatikan materi, mengganggu murid atau temannya, bercerita, dan kadang terdengar keributan. Berdasarkan wawancara dengan murid secara klasikal, rata-rata menyatakan bahwa pembelajaran model *Role Playing* kurang menyenangkan sehingga sulit mengikuti materi pelajaran. Selain itu, murid menyatakan bahwa model *Role Playing* sulit dilakukan dalam pembelajaran PKn.

Hasil Analisis Data

Pembelajaran penerapan *Role Playing* yang telah dilakukan kurang efektif dan efisien. Pengetahuan yang diperoleh murid masih minim yang ditandai dengan kurang berkembangnya permainan peran yang dihasilkan murid. Hal ini dapat mempengaruhi nilai hasil belajar murid. Berdasarkan data hasil belajar murid maka diperoleh hasil sebagai berikut: (1) Nilai murid.

Berdasarkan data hasil belajar di atas rata-rata nilai adalah 61,09 dimana nilai KKM yang harus dicapai murid adalah 65. (2) Ketuntasan Belajar (a) Nilai murid yang sama atau melebihi 65 sebanyak 10 anak atau 32,25% (b) Nilai murid yang kurang dari 65 sebanyak 21 anak atau 67,74%

Siklus II

Hasi Belajar

Pada siklus ini dilaksanakan tes hasil belajar yang berbentuk ulangan harian setelah selesai penyajian materi untuk Siklus II pertemuan pertama, pertemuan kedua dan pertemuan ketiga. Dimana evaluasi ini diterapkan pada hari Sabtu, 07 September 2013 terhadap murid yang berisi 4 butir soal tes tertulis esai. Dimana rentan waktu antara pertemuan kedua dengan evaluasi siklus I yang cukup lama membuat murid sedikit lupa terhadap pelajaran yang telah lalu. Kemudian, evaluasi dilakukan setelah dua kali pertemuan. Murid dites setelah pembelajaran simulasi dalam pembelajaran PKN. Berdasarkan pelaksanaan evaluasi siklus II, diperoleh hasil analisis statistik deskriptif pembelajaran *Role Playing* dalam mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas V SD Inpres Jatia Kel. Mataallo Kec. Bajeng Kab. Gowa. Statistik dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4 Statistik Nilai Hasil Tes Siklus II

No	Statistik	Nilai
1.	Jumlah murid	31
2.	Nilai rata-rata	77,25
3.	Nilai maksimum	90
4.	Nilai minimum	60

Sumber: Data Tes Hasil Belajar PKn

Berdasarkan tabel 4 tampak nilai rata-rata murid siklus II, yaitu 77,25. Nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 60.

Tabel 5 Distribusi Nilai Siklus II

No	Interval (dalam Skor)	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81-90	Sangat Tinggi	12	38.7
2	71-80	Tinggi	12	38.7
3	61-70	Sedang	4	12.90
4	51-60	Rendah	3	9.67
5	41-50	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			31	100

Berdasarkan tabel di atas terlihat secara umum kategori nilai pada siklus II yang berkategori tinggi. Hal ini dinyatakan sebab tidak ada lagi (0%) murid yang memperoleh nilai berkategori sangat rendah. Selanjutnya, murid yang memperoleh nilai sangat tinggi meningkat menjadi 12 orang (38,7%). Demikian halnya yang memperoleh nilai tinggi sebanyak 12 orang (38,7%). Murid memperoleh nilai sedang 4 orang (12,90%) dan nilai rendah sebanyak 3 orang (9,67%). Rata-rata hasil belajar siklus II dikategorikan tinggi.

Berdasarkan tabel 5 tersebut diketahui pula distribusi frekuensi, persentase, serta kategori ketercapaian ketuntasan pada siklus II ditunjukkan pada tabel 6 berikut:

Tabel 6 Distribusi Ketuntasan pada Siklus II

Tes Belajar	Interval nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Siklus II	Nilai 65 ke atas	Tuntas	24	77.42
	Nilai di bawah 65	Tidak tuntas	7	22.58
	Jumlah		31	100

Sumber: Data Tes Belajar PKn

Berdasarkan tabel 6 di atas tampak ketuntasan proses hasil pembelajaran *Role Playing* dalam mata pelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas V SD Inpres Jatia Kel. Mataallo Kec. Bajeng Kab. Gowa siklus II sebesar 77,42% atau 24 murid berada dalam kategori tuntas dan yang tidak tuntas berkurang drastis menjadi 7 orang atau 22,58%. Berdasarkan kriteria hasil belajar mengenai ketuntasan kelas, yaitu $\geq 75\%$, data hasil penelitian pada siklus II telah dinyatakan tuntas kelas karena yang tuntas meningkat menjadi 77,42% dari 31 orang murid.

Hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus II terjadi perubahan baik dari sikap, perhatian maupun keaktifan murid, dan yang paling menonjol adalah jumlah murid yang melakukan kegiatan lain di dalam kelas sudah tidak ada lagi. Begitu juga dengan murid yang meminta bimbingan guru pada saat mengerjakan LKM sudah berkurang. Selain itu murid yang menjawab dan mengajukan tanggapan juga memperlihatkan kemajuan yang cukup baik. Sedangkan murid yang mencatat dan

menyimak penjelasan guru juga menunjukkan kemajuan yang sangat baik. Hal yang paling menonjol juga diperlihatkan pada aktivitas murid dalam mengerjakan LKM semakin kompak. Akan tetapi masih ada beberapa murid dalam satu kelompok yang tidak aktif.

Refleksi

Refleksi siklus II dilakukan setelah selesai pembelajaran siklus I selama tiga kali pertemuan. Dalam tahap ini, peneliti dan guru mengadakan diskusi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Hal-hal yang dilaksanakan adalah menganalisis tindakan yang telah dilaksanakan yakni pembelajaran PKn dengan model *Role Playing*. Selanjutnya, mendiskusikan dan membahas kesesuaian tindakan dengan perencanaan yang telah dilaksanakan dan temuan lain yang muncul selama kegiatan pelaksanaan berlangsung. Guru bersama peneliti mendiskusikan dan berusaha menemukan pemecahan masalah apabila terdapat kendala dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran tidak terdapat lagi masalah yang signifikan seperti siklus I. masalah yang kadang muncul adalah keributan murid dalam melakukan permainan peran. Namun, hal ini tidak menghambat proses bermain peran dan belajar PKn bagi murid yang lain.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan guru bersama dengan peneliti menunjukkan bahwa murid tampak merespons dengan sangat baik terhadap kegiatan pembelajaran PKn dengan model *Role Playing*. Respons positif ini tampak pada setiap kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga informasi dan instruksi yang disampaikan guru dipahami dengan baik oleh murid. Murid juga merespons positif kegiatan menyimak informasi dan tugas-tugas sehingga tidak tampak lagi murid yang sering bertanya ulang mengenai tugas-tugas seperti yang terjadi pada siklus I. Murid rata-rata sudah mampu memahami Keutuhan NKRI. Pada kegiatan diskusi kelompok, menampakkan keaktifan murid bertanya dan kerja sama yang baik dalam membahas materi. Murid tampak sudah memahami materi pembelajaran PKn dan model *Role Playing* sehingga keterampilan menyimpulkan

materi sesuai dengan yang diharapkan. Dengan kata lain, kesimpulan yang diajukan murid sesuai dengan pokok materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa selama pembelajaran siklus II, aktivitas belajar murid sangat baik. Murid responsif dengan baik terhadap pembelajaran PKn melalui penerapan model *Role Playing*. Hal ini terlihat dari antusiasme murid memperhatikan materi. Sebaliknya, tidak tampak lagi murid yang sering mengganggu murid lain atau temannya, tidak lagi bercerita, dan keributan tidak tampak lagi. Berdasarkan wawancara dengan murid secara klasikal, rata-rata menyatakan bahwa pembelajaran dengan model *Role Playing* sangat menyenangkan. Kesenangan dan antusiasme murid dipengaruhi oleh pujian verbal guru terhadap murid serta media pendukung dalam melakukan permainan peran. Tampak pula bahwa model *Role Playing* memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi murid sebab *Role Playing* mengajak murid melakukan suatu kegiatan secara langsung, bukan sekadar teori.

Hasil Analisis Data

Penerapan model *Role Playing* yang dilakukan murid berjalan secara aktif dan efektif. Murid mulai dari kemampuan memerankan peran murid dan kemampuan murid menghayati peran serta kemampuan murid menyimak dan menangkap pesan yang disampaikan oleh kelompok yang memainkan permainan peran tersebut. Pengaruh positif dari perkembangan ini adalah meningkatnya nilai hasil belajar murid. Berdasarkan data hasil belajar murid maka diperoleh hasil sebagai berikut: (1) Nilai murid . Berdasarkan data hasil belajar di atas, rata-rata nilai tes hasil belajar murid adalah 77,25 (2) Ketuntasan Belajar (a) Nilai murid yang sama atau melebihi 65 sebanyak 21 anak atau 67,74 %. (b) Nilai murid yang kurang dari 65 sebanyak 10 anak atau 32,25%.

Pada awal observasi pada hari Rabu, tanggal 17 Juli 2013 sampai pada hari Sabtu, tanggal 07 September 2013, hasil belajar sebagian besar murid kelas V SD Inpres Jatia Kel. Mataalo Kec. Bajeng Kab. Gowa dirasakan meningkat. Hasil

penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* dalam mata pelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada materi pelajaran menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Artinya, model ini efektif digunakan untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam materi pelajaran menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Menurut Sudjatmiko (2008: 12) Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara

Berdasarkan hasil penelitian, tampak bahwa model *Role Playing* ini lebih cocok diterapkan pada pembelajaran PKn, sebab dapat menuntun murid memahami materi materi pelajaran menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia melalui memerankan atau mensimulasikan. Model pembelajaran *Role Playing* digunakan untuk meningkatkan keterampilan murid mengeksplorasi materi, melatih kepekaan dalam berinteraksi, meningkatkan keterampilan murid berkomunikasi melalui bermain peran/simulasi, serta meningkatkan kecerdasan murid merefleksikan nilai-nilai materi pelajaran menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Selain itu, model pembelajaran simulasi dalam pembelajaran PKn merupakan suatu cara untuk mengajarkan murid bekerja sama (*tim work*) dengan temannya. Sementara itu, Davies (1987: 19) mengemukakan bahwa penggunaan *role playing* dapat membantu murid dalam mencapai tujuan-tujuan afektif.

Peranan model *Role Palying* dalam pembelajaran tampak pada aktivitas belajar murid dalam memainkan peran sebagai suatu kelompok bangsa dan Negara. Kristiani (1999: 14) bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran akan terjadi suasana yang menggembirakan bagi murid selama mereka belajar. Model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap materi

pelajaran yang sedang dipelajari Aktivitas murid pada siklus I mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir kurang responsif. Pada kegiatan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, secara umum murid kurang aktif menyimak yang disampaikan oleh guru, hanya beberapa orang murid yang terlihat aktif. Kegiatan murid tidak aktif dalam menyimpulkan materi pelajaran. Hal ini membuat guru mengubah cara pembelajaran pada siklus II yang tidak membosankan bagi murid seperti melakukan pendekatan dan tuntunan bagi murid yang kesulitan dalam bermain peran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses kegiatan pembelajaran berlangsung dan hasil penugasan yang diberikan pada murid menunjukkan penelitian tindakan pada siklus I belum berhasil secara maksimal. Hal ini karena respons murid masih kurang terhadap pembelajaran PKn dengan materi keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan model *Role Playing*. Murid tidak fokus pada materi yang disampaikan oleh guru sehingga materi yang disampaikan kurang dipahami.

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Sudjatmiko (2008: 12) adalah mata pelajaran yang secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi individu warga negara Indonesia, sehingga memiliki wawasan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara Berdasarkan pendapat di atas jelas bagi kita bahwa PKn bertujuan mengembangkan potensi individu warga negara, dengan demikian maka seorang guru PKn haruslah menjadi guru yang berkualitas dan profesional, sebab jika guru tidak berkualitas tentu tujuan PKn itu sendiri tidak tercapai.

Menelaah proses kegiatan pembelajaran PKn pada siklus I yang tidak sesuai dengan tujuan penelitian, kegiatan ini menunjukkan bahwa siklus I belum berhasil dengan optimal. Penggunaan model simulasi belum efektif dalam meningkatkan kemampuan murid memahami materi kebebasan berorganisasi dalam pembelajaran PKn, menurut Muchji (2007: 9) bahwa pendidikan

kewarganegaraan adalah pendidikan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu negara agar setiap hal yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang diharapkan

Hasil evaluasi yang dikumpulkan dari 31 murid pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan murid dalam menjawab pertanyaan masih kurang maksimal karena masih ada murid yang tidak mencapai nilai ketuntasan karena murid belum mampu memahami materi berorganisasi secara keseluruhan.

Selanjutnya, siklus II dilaksanakan dengan mengacu pada hasil refleksi siklus I. Penggunaan model *Role Playing* kembali diterapkan oleh guru dan peneliti secara berkolaboratif. Setelah melakukan perencanaan yang matang, siklus II pun dilaksanakan dengan baik. Hal ini terbukti dari hasil aktivitas pada siklus II tampak mengalami perubahan yang sangat signifikan. Secara umum, murid aktif mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Murid aktif menyimak tujuan pembelajaran, aktif menyimak materi pembelajaran, dan murid tampak aktif berdiskusi dengan teman kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang terdapat dalam bahan/materi berdasarkan petunjuk yang dilakukan guru.

Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa kemampuan murid mengalami peningkatan karena guru menggunakan cara mengajar yang santai dan menyenangkan sehingga murid juga tidak merasa bosan berdiskusi dengan teman kelompoknya.

Persentase hasil perolehan murid yang telah melampaui batas minimal ketuntasan belajar menjadi indikator keberhasilan model *Role Playing*. Meskipun belum mencapai interval nilai paling tinggi (100%) dan model *Role Playing* dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap materi pembelajaran PKn. Model *Role Playing* meningkatkan hasil belajar murid dari nilai rata-rata 61,09 pada siklus I meningkat menjadi 77,25 pada siklus II. Selanjutnya, ketuntasan siklus I sebanyak 32,25% dan meningkat pada siklus II menjadi 77,42%. Hal ini disebabkan perbaikan yang

dilakukan pada setiap kekurangan yang terjadi pada siklus I.

Minat dan respons murid pada siklus II secara umum sangat tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran PKn dengan model *Role Playing*. Hal ini tidak terlepas dari motivasi guru kepada murid dalam memainkan peran sebagai kelompok bangsa dan Negara. Selain itu, materi dikemas dengan baik agar menarik perhatian murid. Tidak tampak kekakuan dan ketegangan pada proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran seperti yang terjadi pada siklus I.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, baik pada proses kegiatan maupun pada hasil penugasan, maka siklus II berhasil sesuai dengan tujuan kegiatan penelitian. Penggunaan model simulasi dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas murid serta efektif digunakan dalam upaya mengatasi kesulitan belajar PKn.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Role Playing* merupakan solusi yang tepat dalam memecahkan masalah yang dialami oleh murid kelas V SD Inpres Jatia Kel. Mataallo Kec. Bajeng Kab. Gowa. Ini dapat dilihat dari beberapa peningkatan pembelajaran yang meliputi (1) Meningkatnya kemampuan murid dalam memahami pelajaran PKn yang memicu peningkatan hasil belajar PKn pada pokok bahasan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. (2) Meningkatnya keaktifan murid dalam kelas khususnya dalam mata pelajaran PKn. (3) Berubahnya anggapan murid terhadap pelajaran PKn dari yang dulunya membosankan menjadi pelajaran yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmadi dan Supriyono. (2004). *Psikologi Belajar*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Aqib, Zainal. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas. Untuk Guru*. Bandung: Yrama Widya.
- [3] Direktorat Tenaga Kependidikan. (2008). *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*. Peningkatan Mutu dan Tenaga Kependidikan. Departemen Pendidikan Nasional.
- [4] Ginrings, Abdorakhman. (2008). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Humaniora.Imron,
- [5] Mujiman, Haris. (2006). *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [6] Muslimin, dkk. (2008). *Panduan Penulisan Skripsi*. Makassar: PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- [7] Prasetyo, Anang. (2008). *Inisiasi Pengembangan Pembelajaran Role Playing*. Gresik: SMP Negeri 1 Driyorejo.
- [8] Radjiman. (2007). *Keragaman Bangsa*. Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD Kelas 5. Jakarta: Ganeca Exact.
- [9] Setiawati Widiastuti dan Fajar Rahayuningsih. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan. SD/MI Kelas V*. Jakarta: Aneka Ilmu.
- [10] Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [11] Sudjana, Nana. (2000). *Cara Belajar Murid Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- [12] Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmedia Buana Pustaka.
- [13] Setiawati Widiastuti dan Fajar Rahayuningsih. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan. SD/MI Kelas V*. Jakarta: Aneka Ilmu.
- [14] Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [15] Sudjana, Nana. (2000). *Cara Belajar Murid Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- [16] Sukri Syamsuri Dkk. (2012). *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Presss.
- [17] Uno, Hamsa B. dan Mohammad, Nurdin. (2012). *Belajar Dengan Pendekatan PALKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [18] Wina Sanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- [19] Kamdi, Waras. (2009). *Role Playing sebagai Pembelajaran Yang Efektif*. www.google/waraskamdi.blogspot.com, diakses tanggal 26 Februari 2013.
- [20] Mudairin. (2009). *Role Playing : Suatu Alternatif Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan dalam Meningkatkan Keterampilan Murid*. <http://www.infodiknas.com>, diakses tanggal 26 Februari 2013.
- [21] Syaiful. (2009). *Role Playing*. http://google/ipank_say.blogspot.com, diakses tanggal 26 Februari 2013.