

PENGARUH MODEL *ROLE PLAYING* TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR PKN SISWA KELAS IV SD

Putri Melly Andani Marbun

Mahasiswa Pascasarjana Prodi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Medan
Jalan Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, 20221 Medan, Sumatera Utara, Indonesia
Corresponding author: putrimellymarbun@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Role Playing* terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PKN pokok bahasan Pemilu di kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilakukan di salah satu SD Negeri di Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang. Alat pengumpul data yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas siswa dan ada 10 aspek yang akan diobservasi. Hasil aktivitas belajar siswa menggunakan model *Role Playing* pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 31,2% yaitu pada siklus I mendapat jumlah nilai 64 dan meningkat pada siklus II menjadi 84. Jumlah nilai yang di dapat pada siklus I berkategori cukup aktif dan pada siklus II meningkat menjadi kategori Aktif. Dengan demikian dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dan sudah berkategori aktif setelah menggunakan model *Role Playing* pada mata pelajaran PKN pokok bahasan Pemilu di kelas IV SD.

Kata Kunci : model *Role Playing*, aktivitas

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah proses yang dengan sengaja dilaksanakan dan bertujuan untuk mencerdaskan. Melalui proses pendidikan akan terbentuk sosok-sosok individu sebagai sumber daya manusia yang akan berperan besar dalam proses pembangunan bangsa dan negara. Permasalahan pokok dalam pendidikan di Indonesia saat ini masih berkisar pada kualitas proses belajar mengajar dan khususnya dalam penelitian ini pada mata pelajaran PKN yang cenderung masih rendah dan hal tersebut terjadi di salah satu SD Negeri di Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter bangsa Indonesia, cerdas, terampil, dan bertanggungjawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai dengan ketentuan pancasila dan UUD 1945 (Setiawan, 2016).

Tidak sedikit siswa yang menganggap bahwa pelajaran PKN merupakan pelajaran yang membosankan. Hal itulah yang menyebabkan siswa itu sendiri merasa kurang bersemangat dalam belajar. Hal ini karena pembelajaran PKN disajikan dalam bentuk yang kurang menarik, sehingga terkesan membosankan dan menyebabkan kesalahan fatal terhadap keberhasilan belajar siswa.

Slameto (2013) menyatakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan. Rusman (2013) menyatakan proses belajar akan terjadi bila siswa berhubungan secara aktif dengan lingkungan belajarnya, sehingga menghasilkan pengalaman. Pengalaman harus menghasilkan pengetahuan, pengetahuan di dapat dari belajar, belajar artinya melakukan eksperimen. Bereksperimen artinya beraktivitas. Artinya tidak ada belajar kalau tidak melakukan aktivitas. Dengan alasan inilah aktivitas merupakan bagian yang penting dalam hubungan belajar-mengajar. Karena tanpa aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Sejalan dengan teori di atas untuk meningkatkan kembali semangat siswa dalam belajar dan mengajak mereka untuk bisa menikmati pembelajaran serta tidak lagi merasa bosan, perlu dilakukan perubahan untuk perbaikan proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Model pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman (Hamalik, 2001). Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role playing* merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreativitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 050702 Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat. Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD yang berjumlah 30 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Di dalam lembar observasi yang digunakan tersebut terdapat 10 aspek yang diobservasi. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran PKN pokok bahasan Pemilu di kelas IV SD dengan menggunakan model *Role Playing*.

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* diamati menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Adapun aktivitas siswa yang diamati ada 10, yaitu : (1) mempersiapkan alat pelajaran, (2) kesiapan

diri untuk mengikuti pelajaran, (3) mendengarkan penjelasan guru, (4) memperhatikan penjelasan guru, (5) berpartisipasi dalam pembelajaran, (6) keinginan untuk bertanya bertanya pada guru, (7) menjawab pertanyaan guru, (8) disiplin dalam mengikuti pembelajaran, (9) aktivitas yang baik mengerjakan soal, dan (10) kesenangan belajar. Rumus yang digunakan untuk melihat Hasil Pelaksanaan (HP) adalah

$$HP = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

HP = Hasil Pelaksanaan
(Sunarti dan Rahmawati, 2014)

Kategori penilaian aktivitas di adaptasi dari Arikunto (2005):

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Siswa

Interval (%)	Kriteria
90-100	Aktif Sekali
70-89	Aktif
50-69	Cukup Aktif
30-49	Kurang Aktif
0-29	Sangat Kurang

Peneliti mengamati aktivitas belajar siswa sebanyak 2 siklus. Berikut penilaian aktivitas belajar siswa berdasarkan 10 aspek yang diamati pada siklus I dan II yang dimuat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek yang Diobservasi	Penilaian
1	Mempersiapkan alat pelajaran	4
2	Kesiapan diri untuk mengikuti pelajaran	3
3	Mendengarkan penjelasan guru	3
4	Memperhatikan penjelasan guru	3
5	Berpartisipasi dalam pembelajaran	3
6	Keinginan untuk bertanya bertanya pada guru	3
7	Menjawab pertanyaan guru	3
8	Disiplin dalam mengikuti pembelajaran	3
9	Aktivitas yang baik mengerjakan soal	3
10	Kesenangan belajar	4
Jumlah Skor		32
Jumlah Inlay		64
Kategori		Cukup Aktif
Skor Maksimal		50

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek yang Diobservasi	Penilaian
1	Mempersiapkan alat pelajaran	5
2	Kesiapan diri untuk mengikuti pelajaran	4
3	Mendengarkan penjelasan guru	4
4	Memperhatikan penjelasan guru	4
5	Berpartisipasi dalam pembelajaran	5
6	Keinginan untuk bertanya bertanya pada guru	4
7	Menjawab pertanyaan guru	4
8	Disiplin dalam mengikuti pembelajaran	3
9	Aktivitas yang baik mengerjakan soal	4
10	Kesenangan belajar	5
Jumlah Skor		42
Jumlah Inlay		84
Kategori		Aktif
Skor Maksimal		50

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan hasil dari kedua siklus tersebut. Dengan menggunakan rumus hasil pengamatan, pada Siklus I aktivitas siswa mendapat jumlah nilai 64 dan termasuk kategori cukup aktif. Dan pada siklus II mendapat jumlah nilai 84 dan termasuk kategori aktif.

Aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 31,2% dari jumlah nilai 60 (Siklus I) ke jumlah nilai 84 (Siklus II).

Pada siklus I banyak siswa yang enggan untuk memberikan pendapat, bertanya maupun menjawab pertanyaan guru dikarenakan kurangnya kepercayaan diri mereka saat ingin menyampaikannya di depan kelas. Ketertiban siswa di dalam kelas pada siklus I juga masih sangat kurang. Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan guru di depan kelas. Dan beberapa di antara mereka berbicara dengan temannya. Namun, setelah diberi penguatan dan pengertian maka pada pembelajaran di siklus II siswa semakin berani untuk menyampaikan pendapat di depan kelas.

Aktivitas siswa yang baik pada siklus II tampak pada keinginan mereka sendiri yang berani untuk mengajukan diri menjadi bagian dari peran-peran yang akan dimainkan dalam pokok bahasan pemilu mata pelajaran PKn ini. Mereka mulai ada keberanian untuk bertanya mengenai peran yang baru saja mereka lakukan. Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan, ternyata di dalam pembelajaran siswa masih jarang dibelajarkan dengan menggunakan model-model pembelajaran yang menarik, terutama dalam mata pelajaran PKn. Kesempatan untuk belajar menggunakan model pembelajaran *Role Playing* ini dimanfaatkan dengan baik oleh siswa. Dan mereka sudah mulai merasakan kesenangan belajar itu pada siklus II.

Menurut Israni (2012) penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dilakukan apabila ingin menerangkan kepada siswa tentang suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut banyak orang. Hal ini sangat bersangkutan dan sesuai dengan materi PKn yang di bahas dalam penelitian ini, guru ingin menyampaikan kepada siswa bahwa kegiatan pemilihan umum di dalam praktek nyatanya tidak akan berjalan jika di dalamnya tidak menyangkut banyak orang.

Menurut Miftahul A'la (2011) model pembelajaran *Role Playing* selain memiliki kelebihan yaitu melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi dan mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam kerja sama, kelebihan lainnya yaitu guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan peran. Ketika siswa melakukan peran mereka, itu merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Pemilihan aktivitas siswa yang dipilih sebagai sesuatu yang akan diamati sudah disesuaikan dengan penggunaan model pembelajaran *Role Playing*.

SIMPULAN

Pembelajaran PKn pada pokok bahasan Pemilu di SD kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajar mata pelajaran PKn karena dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa aktivitas belajar siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 31,2% yaitu pada siklus I mendapat jumlah nilai 64 dan meningkat pada siklus II menjadi 84. Jumlah nilai yang di dapat pada siklus I berkategori cukup aktif dan pada siklus II meningkat menjadi kategori aktif. Dengan demikian ada pengaruh penerapan model *Role Playing* terhadap aktivitas siswa pada mata pelajaran PKn pokok bahasan Pemilu di SD kelas IV.

REFERENSI

- Hardini, Israni dan Dewi Puspisari. 2012. *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia
- A'la, Miftahun. 2011. *Quantum Teaching*. Yogyakarta: Diva Press
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya
- Hamalik, O. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Setiawan, Deny. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Medan: Madenatera
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sunarti dan Rahmawati, S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: ANDI.