

Improving Civics Learning Activity and Outcomes Through the Role Playing Model

Endah Sri Peni

SD Negeri 01 Jatirejo
maysunku@gmail.com

Article History

accepted 1/11/2022

approved 15/11/2022

published 30/11/2022

Abstract

This study aims to find out the role playing learning model can increase learning activity and to find out through the role playing model can improve learning outcomes in class IV semester I SD Negeri 01 Jatirejo in the 2021/2022 academic year. This research is a classroom action research using data collection techniques, tests, observations, and documentation. The data analysis technique uses a comparative descriptive technique. The research procedure includes: the planning stage, the action stage, the observation stage, the reflection stage. The results of the study: (1) there is an increase in learning activity. Before the study, learning activity was 35.71% (low), cycle I was 51.48% (medium), and in cycle II it increased to 80.88% (high). (2) increase in learning outcomes. Before the research, the percentage of completeness of student learning outcomes was 28.57% (6 students); cycle I 42.85% (9 students), cycle II 90.47% (19 students). (3) the implementation of the role playing model went well with an average score of 60.71% (good) in the first cycle, and increased with an average score of 91.06% (very good) in the second cycle.

Keywords: *Role playing models, learning activeness, learning outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran role playing dapat meningkatkan keaktifan belajar dan untuk mengetahui melalui model role playing dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV semester I SD Negeri 01 Jatirejo tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data menggunakan, tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif. Prosedur penelitian meliputi: tahapan perencanaan, tahapan aksi, tahapan observasi, tahapan refleksi. Hasil penelitian: (1) terjadi peningkatan keaktifan belajar. Pada sebelum penelitian keaktifan belajar sebesar 35,71% (rendah), siklus I 51,48% (sedang), dan pada siklus II meningkat menjadi 80,88% (tinggi). (2) peningkatan hasil belajar. Pada sebelum peneltiab, persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 28,57% (6 siswa); siklus I 42,85% (9 siswa), siklus II 90,47% (19 siswa). (3) penerapan model role playing berjalan baik dengan skor rata-rata siklus I 60,71% (baik), dan pada siklus II meningkat dengan skor rata-rata 91,06% (sangat baik).

Kata kunci: *Model role playing, keaktifan Belajar, Hasil Belajar.*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series p-ISSN 2620-9284
<https://jurnal.uns.ac.id/shes> e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang selalu mengalami perubahan karena adanya perkembangan di segala bidang kehidupan. Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi pendidik (guru) dengan siswa. Interaksi yang dimaksud yaitu saling mempengaruhi antara pendidik dengan peserta didik (Ikhsan, 2003: 3). Pendidikan berfungsi mengembangkan apa yang secara potensi dan aktual dimiliki peserta didik. Salah satu pola yang terbentuk antara guru dan siswa adalah tentang perilaku atau lebih signifikan disebut dengan perilaku belajar.

Perilaku belajar dalam hubungannya dengan belajar adalah perubahan tingkah laku. Salah satu faktor terjadinya perubahan tingkah laku yang tidak sesuai dengan perubahan positif tingkah laku. Perilaku belajar dalam psikologi pendidikan diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Yudhawati dan Haryanto, 2011: 22). Perilaku belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar karena belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi di dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang bisa mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut (Sobur:220).

Banyak hal yang mempengaruhi rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Jatirejo beberapa hal diantaranya adalah: 1) pembelajaran yang kurang efektif. Selama ini guru belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif, 2) dalam merancang skenario pembelajaran terkesan monoton dengan tidak menyesuaikan karakter pembelajaran dan kondisi siswa sehingga memungkinkan siswa bosan dan kurang aktif, 3) guru dalam menyampaikan materi kurang memberikan implikasi materi dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan, 4) rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Jatirejo.

Hasil observasi terhadap hasil belajar di kelas IV SD Negeri 01 Jatirejo pada bulan Maret 2022 menunjukkan bahwa nilai pada mata pelajaran PKN masih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain dengan jumlah seluruh siswa sebanyak 14, dalam mata pelajaran matematika 80% berhasil mencapai nilai diatas KKM (≥ 70), dalam mata pelajaran bahasa indonesia 85% berhasil mencapai nilai diatas KKM (≥ 75), dalam mata pelajaran IPA 75% berhasil mencapai nilai diatas KKM (≥ 70), dalam mata pelajaran IPS 70% berhasil mencapai nilai diatas KKM (≥ 70), sedangkan dalam mata pelajaran PKN yang berhasil mencapai KKM (≥ 70) baru 6 siswa atau 28,57% dari siswa keseluruhan dan yang belum mencapai KKM (≥ 70) sebanyak 14 siswa atau 71,43%.

Berdasarkan hasil tersebut, peneliti berusaha menggunakan model pembelajaran yang berbeda dari yang di terapkan oleh guru kelas IV SD Negeri 01 Jatirejo. Model yang akan di gunakan oleh peneliti adalah model Role Playing. Pembelajaran Role Playing merupakan proses pembelajaran PKN dengan lingkungan sekitar, jadi siswa diajak mempelajari dan menyelesaikan masalah-masalah dalam PKN yang berkaitan langsung maupun tidak langsung dalam kehidupan siswa sehari-hari. Salah satu pokok bahasan PKN erat kaitanya dengan kehidupan sehari-hari adalah di lingkungan masyarakat.

Model pembelajaran Role Playing ini sangatlah bermanfaat. Role Playing ini dapat memberikan semacam Hiden Praticce, dimana siswa dengan tidak sadar mengungkapkan ungkapan-ungkapan terhadap materi yang telah dan sedang di pelajari, Role Playing ini melibatkan jumlah siswa yang cukup banyak, dengan Role Playing dapat memberikan kepada siswa kesenangan siswa karena Role Playing pada dasarnya adalah permainan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dikemukakan dalam bagian berikut:

1. Apakah melalui model Role Playing dapat meningkatkan keaktifan belajar pada siswa kelas IV semester I SD Negeri 01 Jatirejo Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2021/2022?
2. Apakah melalui model Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV semester I SD Negeri 01 Jatirejo Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar tahun pelajaran 2021/2022?

METODE

Pendekatan ini menggunakan jenis pendekatan tindakan kelas PTK. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Jatirejo Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar. Penelitian dilaksanakan ditempat tersebut karena masih banyak peserta didik yang mempunyai keaktifan dan hasil belajar yang rendah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Penelitian ini dilaksanakan selama 4 bulan yaitu april sampai dengan agustus tahun pelajaran 2022. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai subjek penelitian yang menerima tindakan adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 01 Jatirejo Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar.

Data-data yang berkaitan dengan penilaian dikumpulkan melalui dua teknik, yaitu pengamatan/observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: Observasi, Tes, Kajian Dokumentasi

Data penelitian ini dapat dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif. Menurut Amri (Sudiyana, 2012: 75), analisis deskriptif komparatif adalah membandingkan nilai tes awal dan tes akhir atau antarsiklus. Dilanjutkan refleksi untuk mengkaji dan menilai hasil tindakan masing-masing siklus untuk dijadikan masukan terhadap pelaksanaan pembelajaran.

Prosedur penelitian adalah serangkaian proses atau tahapan-tahapan penelitian awal sampai akhir yang harus dilaksanakan oleh peneliti dalam mencapai tujuan penelitiannya secara bersiklus yaitu terdiri atas pra siklus, siklus I dan siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Jatirejo Kecamatan Jumapolo Kabupaten Karanganyar semester I tahun pelajaran 2021/2022 memiliki siswa sejumlah 21 yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Adapun, pembahasan hasil penelitian ini meliputi:

1. Keaktifan dan Belajar

Berdasarkan data observasi yang telah disajikan dalam hasil penelitian, keaktifan belajar siswa pada siklus I pembelajaran role playing belum berjalan sesuai yang diinginkan, hasil yang diharapkan juga belum optimal dengan perolehan persentase keaktifan belajar sebesar 51,48% berkategori rendah.

Pada siklus II dalam pembelajaran role playing sudah berjalan jauh lebih baik dan mengalami peningkatan skor setiap indikator, persentase keaktifan belajar siswa menjadi sebesar 80,88% berkategori tinggi. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu persentase klasikal keaktifan belajar sebesar 80% berkategori tinggi, maka dapat dikatakan bahwa penerapan model role playing berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Tabel 1. Peningkatan keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD N 01 Jatirejo Tahun Pelajaran 2021/2022

No	Aspek keaktifan Belajar	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Sering bertanya pada guru	50,59%	79,76%	29,17%
2	Mau mengerjakan tugas yang diberikan guru	48,21%	82,14%	33,93%
3	Mampu menjawab pertanyaan	59,52%	80,95%	21,43%

4	Senang diberi tugas	48,21%	82,14%	33,93%
5	Adanya penghargaan dalam belajar bagi siswa	53,56%	79,76%	26,20%
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	48,80%	80,55%	31,75%
	Jumlah Persentase keaktifan Belajar Siswa	51,48%	80,88%	29,40%

2. Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa dijadikan patokan sebelum tindakan berasal dari hasil tes awal pre test. Data tersebut menunjukkan hasil yang belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu sebesar 80% tuntas KKM. Data yang diperoleh menunjukkan terdapat 15 siswa atau 71,42% yang masih dibawah atau belum tuntas KKM dan 6 siswa atau sebanyak 28,58% sudah tuntas KKM.

Pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar. Hasil belajar ranah kognitif pada siklus I diambil dari tes LKS dan evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir pertemuan dan akhir siklus. Dari tes tersebut diketahui bahwa sebanyak 9 siswa atau 42,85% telah tuntas KKM, sedangkan sebanyak 12 siswa atau 57,14% masih belum tuntas atau di bawah KKM.

Data hasil belajar pada siklus II dalam ranah pengetahuan dan keterampilan diketahui bahwa sebanyak 19 siswa atau 90,47% telah tuntas KKM, sedangkan sebanyak 2 siswa atau 9,53% masih belum tuntas atau di bawah KKM. Hasil belajar ranah spiritual siswa siklus II juga meningkat sebanyak 19 siswa, dan ranah sosial siswa siklus II sebanyak 18 siswa. Hal tersebut disebabkan karena siswa antusias dan menumbuhkan minat untuk belajar. Perbandingan hasil belajar siswa sebelum penelitian, siklus I, dan siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Sebelum Penelitian, Siklus I, dan Siklus II

No	Indikator	Sebelum Penelitian	Siklus I	Siklus II
1	Siswa yang Belum Tuntas	15	12	2
2	Siswa Tuntas	6	9	19
3	Rata-Rata	74,00	75,05	89,46
4	Persentase Ketuntasan	28,57%	42,85%	90,47%

Dari tabel diatas menunjukkan awalnya pada siklus I ada peningkatan jumlah siswa yang tuntas KKM dari sebelum penelitian terdapat 6 siswa (28,57%) dengan rata-rata 74, siklus I terdapat 9 siswa (42,85%) dengan rata-rata 75,05, dan siklus II terjadi peningkatan signifikan menjadi 19 siswa (90,47%) dengan rata-rata 82,50.

Pelaksanaan role playing pada siklus I awalnya keaktifan dan hasil belajar siswa dalam kegiatan penyampaian materi masih cenderung belum bisa terkondisikan dengan baik, keadaan kelas yang meriah dan ramai membuat siswa belum bisa fokus dengan materi yang disampaikan guru. Dalam pembelajaran kelompok, beberapa siswa cenderung mendominasi dan tidak membiarkan teman satu kelompoknya ikut memberikan sumbang saran. Skor yang diperoleh di siklus I pertemuan I sebesar 62,50% dan di pertemuan II sebesar 75%, sehingga diperoleh rata-rata pelaksanaan model role playing sebesar 68,75% berkategori baik.

Peneliti menarik kesimpulan bahwa siswa yang mempunyai keaktifan belajar yang rendah disebabkan siswa yang kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa kurang optimal dan belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 80%, maka peneliti bersama guru memutuskan untuk melakukan tindakan perbaikan ke siklus II.

Pelaksanaan role playing pada siklus II awalnya keaktifan dan hasil belajar siswa dalam siklus II kegiatan penyampaian materi sudah bisa terkondisikan dengan baik, keadaan kelas yang meriah sudah mampu menjadi pendorong semangat siswa untuk belajar dan tidak lagi membuat siswa gagal fokus melainkan melatih siswa untuk membiasakan diri dengan pembelajaran yang meriah tapi teratur. Pada siklus II dalam pembelajaran kelompok, siswa telah berhasil menjalin komunikasi yang baik dengan teman satu kelompoknya, pembagian tugas telah dilakukan dengan ada beberapa siswa yang sumbang saran, satu siswa yang menulis jawaban, dan siswa yang lain mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Pada siklus II pertemuan I memperoleh skor dengan persentase sebesar 83,33% dan pertemuan ke II memperoleh skor dengan persentase sebesar 91,67%, sehingga diperoleh skor persentase rata-rata sebesar 87,50% dengan kategori tinggi dalam guru menerapkan model role playing. Perbandingan hasil pengamatan performansi perilaku belajar guru dalam pelaksanaan model role playing sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan Pencapaian Pelaksanaan Model role playing

No	Indikator	Jumlah Aspek	Siklus I		Siklus II	
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
			Skor	Skor	Skor	Skor
1	Membuka Pembelajaran (Keterampilan membuka pelajaran)	4	2	3	4	4
2	Menyampaikan bahan ajar	4	2	3	3	4
3	Mengelola kelas dan mengkondisikan siswa dalam pembelajaran	4	3	3	4	4
4	Mengadakan variasi dalam pembelajaran	4	2	3	3	3
5	Membimbing siswa dalam diskusi dan penyampaian hasil diskusi kelompok	4	2	2	3	4
6	Melakukan tanya jawab dengan siswa dan memberikan latihan soal	4	2	2	3	4
7	Menutup kegiatan pembelajaran	4	2	3	4	3
Jumlah Skor			15	19	24	27
Persentase			53,57%	67,85%	85,71%	96,42%

Rata-Rata Kategori	60,71% Baik	91,06% Sangat Baik
--------------------	----------------	-----------------------

Pembelajaran pada siklus II dapat disimpulkan bahwa penerapan model role playing berhasil meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Ini sesuai dengan pendapat Nur Ayni Sri Adini (Metode Bermain Peran, 2021:93) bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan karena metode role playing merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Setiap siswa mampu melampaui KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Mereka lebih mudah dalam memahami materi yang ada karena mereka diajak untuk terlibat dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran model role playing dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa sebelum penelitian sebesar 35,71% selanjutnya menggunakan model role playing meningkat mencapai rata-rata 51,48% siklus I, kemudian mencapai hasil yang signifikan sebesar 80,88% pada siklus II,
2. Penggunaan model role playing dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar dari sebelum penelitian nilai rata-rata sebesar dengan persentase ketuntasan 28,57%, selanjutnya dengan menggunakan model role playing hasil belajar siswa meningkat mencapai nilai rata-rata dengan persentase ketuntasan 42,85% pada siklus I, kemudian guru melakukan perbaikan pada siklus II yang diperoleh hasil yang signifikan dengan nilai rata-rata dengan persentase ketuntasan sebesar 90,47%,

Keberhasilan penerapan model role playing sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa yang dapat digunakan menjadi dasar bagi peneliti untuk memberikan saran kepada pihak sekolah untuk memaksimalkan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran di sekolah seperti LCD Proyektor dan beberapa media pembelajaran yang lain, sehingga akan mengoptimalkan jalannya kegiatan pembelajaran di SD Negeri 01 Jatirejo.

DAFTAR PUSTAKA

- Adini, Nur Ayni Sri. 2021. *Metode Bermain Peran*. Riau : CV. Dotplus Publisher
- Anggraeni, V (2014), *Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Ajaran 2013/2014*. satya widaya, vol, 30 (2):121-136)
- Arikunto, Suharsimi.(2013).*Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Baharuddin & elsa nurwahyuni. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Bakri, (2009). *pendidikan dan kewarganegaraan*. Pustaka Pelajar
- Barokah, Anik, dkk.(2013).*Peningkatan Pemahaman Kebebasan Berorganisasi Mata Pelajaran PKN Melalui Metode Role Playing*. Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO). Vol.2(2): 1-4.
- Baroroh, Kiromim.(2011).*Upaya Meningkatkan Nilai-Nilai Karakter Peserta Didik Melalui Penerapan Metode Role Playing*.Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. Vol. 8(2): 149-163.
- Ismail. (2011). *Penelitian Pendidikan (Suatu Pengantar)*. Sukoharjo: Univet Bantara.