

PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn DENGAN MENGGUNAKAN MODEL ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS V SDN 1 BATU KUTA TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Hafsah, M.Pd. & Seri Suhaini
(Dosen Kopertis Wilayah VIII Nusra)

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 01-03-2016

Disetujui: 30-03-2016

Kata Kunci: Role Playing,
Prestasi Belajar

ABSTRAK

Abstrak: Hal Pokok yang menjadi dasar peneliti mengadakan penelitian adalah rendahnya hasil belajar pada siswa kelas V SDN I Batukuta. Salah satu sebabnya yaitu penggunaan model pembelajaran yang masih didominasi dengan metode ceramah. Strategi pembelajaran yang sering diterapkan pada proses belajar mengajar di kelas V SDN I Batukuta Tahun pelajaran 2014/2015 adalah metode ceramah tanpa menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Dengan strategi pembelajaran yang demikian siswa merasa kesulitan memahami dan menyerap materi pelajaran yang diajarkan sehingga menyebabkan mata pelajaran yang diajarkan kurang dapat dipahami dengan baik dan menyebabkan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar kurang aktif. Dari latar belakang tersebut diatas, penulis merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran PKn". Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar PKn pada siswa kelas V SDN I Batukuta tahun pelajaran 2014/2015 melalui penggunaan model pembelajaran *Role Playing*.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui tes evaluasi yang diberikan setiap akhir siklus.

Hasil penelitian pada siklus pertama diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 66,05 dengan presentasi ketuntasan sebesar 39,47 %. Sedangkan pada siklus dua diperoleh nilai rata-rata 78,68% dengan presentase ketuntasan sebesar 84,21% Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus dua mengalami peningkatan dari siklus pertama dan sudah memenuhi KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu minimal 80% siswa mendapat nilai di atas 70 Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN I Batu Kuta tahun pelajaran 2014/2015.

A. LATAR BELAKANG

Penggunaan model pembelajaran yang tepat merupakan suatu alternatif mengatasi masalah rendahnya kemampuan memahami pelajaran guna meningkatkan mutu pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang diterapkan dalam melibatkan siswa secara aktif guna menunjang kelancaran proses belajar mengajar adalah penggunaan model pembelajaran *Role Playing*. Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*, diharapkan mampu memancing keaktifan siswa, sikap serta kemampuan siswa dalam proses pembelajaran, serta tidak menimbulkan kebosanan dan tumpang tindih dapat dihindari terutama pada mata pelajaran PKn. Hal ini penting karena PKn diselenggarakan di semua tingkat, jalur, dan jenjang pendidikan, bahkan sepanjang hayat. Oleh karena itu, setiap guru diharapkan agar dapat mengajarkan PKn sesuai

dengan panduan yang ada dan melalui keteladanan guru.

B. METODE PENELITIAN

1. Rancangan Penelitian
2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN I Batukuta Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat. Sekolah ini merupakan salah satu dari tujuh sekolah yang terdapat di Gugus V kecamatan Narmada.

• Setting Kelas

Dalam penelitian ini, kelas yang akan diteliti adalah kelas V yang memiliki jumlah siswa sebanyak 38 orang yang terdiri atas 17 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap antara awal bulan Mei sampai ahir Mei tahun pelajaran 2014/2015 dengan mengacu pada kalender akademik sekolah dan batasan kurikulum pembelajaran PKn.

- **Subyek penelitian**

PTK ini di buat untuk kelas V Siswa SDN 1 Batu Kuta yang diselenggarakan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015

- **Obyek penelitian**

Siswa
1. Perhatian siswa
1. Kelompok belajar dan pemahaman kompetensi yang akan dicapai
3. Melakonkan scenario
2. Disjkusi tentang hasil pementasan scenario
5. Menyimpulkan hasil diskusi
6. Penguasaan Kompetensi/ tes evaluasi

- 4. **Prosedur Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran sedangkan guru kelas bertindak sebagai observer berjalannya kegiatan pembelajaran. Peneliti dan guru bekerja sama selama penelitian berlangsung sehingga terbentuk kesepakatan dan pandangan yang sama dalam pemecahan masalah yang dihadapi di dalam kelas. Penelitian ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran PKn.

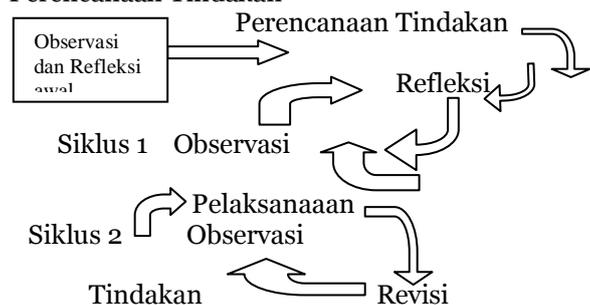
- **Perencanaan**

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan tindakan pada siklus 1 ini adalah sebagai berikut :

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Mempelajari SK, KD dan Silabus
3. Menyusun scenario pembelajaran dengan menggunakan model role playing
4. Menyusun alat evaluasi berupa naskah tes 1 untuk mengetahui rsepon dan hasil unjuk kerja siswa pada siklus I
5. Menyiapkan Instrumen penilaian untuk mengetahui prestasi siswa

Secara ringkas Penelitian Tindakan Kelas dimulai dari tahap perencanaan, setelah ditemukannya masalah dalam pembelajaran, dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Masalah pembelajaran dapat ditemukan melalui observasi dan atau refleksi awal terhadap pembelajaran. Siklus tersebut dapat digambarkan sebagai beriku

Gambar : Tahapan dan siklus penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin (Dalam Ibrahim dkk, 2008 : 31 Perencanaan Tindakan



- b. **Pelaksanaan Tindakan**

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah mengaplikasikan skenario pembelajaran dengan

menerapkan model pembelajaran *Role Playing* untuk pembelajaran PKn kelas V melalui rancangan RPP yang telah dipersiapkan. Sebelum proses pembelajaran, terlebih dahulu guru menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, dan menunjuk beberapa orang siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum proses pembelajaran.

Adapun pelaksanaan *Role Playing* pada:

siklus I

1. Kegiatan Awal

- a. Guru mengawali pembelajaran dengan mengadakan apersepsi
- b. Memotivasi siswa dengan menjelaskan tujuan dan manfaat mempelajari materi yang akan disampaikan.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 4-5 orang.
- b. Guru memberi penjelasan tentang kompetensi yang ingin di capai.
- c. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk.
- d. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya.
- e. Setelah selesai pementasan, setiap peserta didik diberi kertas kerja untuk pembahasan
- f. Masing - masing kelompok menyampaikan kesimpulannya.
- g. Guru memberikan kesimpulan secara umum

b. Kegiatan Akhir

- a. Evaluasi
- b. Menutup pelajaran

- **Observasi dan evaluasi**

Agar pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai dengan rencana, maka dilakukan pengamatan/observasi. Pada tahap ini peneliti dan observer melaksanakan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru. Tahap pengamatan ini berguna sebagai bahan pertimbangan untuk evaluasi lebih lanjut. Selain Observasi juga dilaksanakan Evaluasi pada akhir pembelajaran untuk mengetahui apakah tujuan yang diharapkan sudah tercapai serta untuk memperbaiki dan mengarahkan proses belajar mengajar.

- **Refleksi**

Kegiatan Refleksi adalah kegiatan evaluasi, analisi, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan dan identifikasi tindak lanjut dalam perencanaan siklus selanjutnya. Data yang dikumpulkan dalam siklus I dianalisis, didiskusikan dengan observer kemudian dideskripsikan. Hasilnya dijadikan sebagai bahan perencanaan untuk melaksanakan tindakan yang dimodifikasi dari siklus sebelumnya guna mencapai hasil yang lebih baik

Siklus II

Pelaksanaan siklus kedua sama urutannya dengan siklus pertama, yaitu mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi hanya saja pada tahap ini siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang lebih heterogen. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan rencana program pembelajaran yang telah disusun yang terdiri dari kegiatan awal sampai pada kegiatan akhir.

Adapun data yang diperoleh dari kegiatan ini adalah untuk dijadikan bahan untuk melaksanakan refleksi. Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut untuk mengetahui sejauh mana peningkatan prestasi siswa bila dibandingkan dengan ketika dilaksanakannya tes pada siklus I sehingga ada pengaruh penggunaan

model pembelajaran Role Playing antara siklus I dan siklus II

5. Tehnik Pengumpulan data dan Instrumen Penelitian

Tehnik Pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes

Jenis-Jenis Tes yang digunakan:

1. Dari segi bentuk pelaksanaannya
 - Tes Tertulis (paper and pencil test); Tes tertulis dalam pelaksanaannya lebih menekankan pada penggunaan kertas dan pencil sebagai instrumen utamanya.
 - Tes Lisan (oral test)
Tes lisan dilakukan dengan pembicaraan atau wawancara tatap muka antara guru dan murid.
 - Tes Perbuatan (performance test)
Tes perbuatan mengacu pada proses penampilan seseorang dalam melakukan sesuatu unit kerja.
2. Dari segi bentuk soal dan kemungkinan jawabannya
 - Tes Essay (uraian)
Tes Essay adalah tes yang disusun dalam bentuk pertanyaan terstruktur dan siswa menyusun, mengorganisasikan sendiri jawaban tiap pertanyaan itu dengan bahasa sendiri. Tes essay ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan dalam menjelaskan atau mengungkapkan suatu pendapat dalam bahasa sendiri.
 - b. Tes Objektif
Tes objektif adalah tes yang disusun sedemikian rupa dan telah disediakan alternatif jawabannya. Tes ini terdiri dari berbagai macam bentuk, antara lain ;
Tes Betul-Salah (TrueFalse)
Tes Pilihan Ganda (Multiple Choice)
Tes Menjodohkan (Matching)
Tes Analisa Hubungan (Relationship Analysis)

Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian tindakan kelas ini adalah dalam bentuk obyektif tes pilihan ganda

Item-item dalam tes pilihan berganda (multiple choice) biasanya berupa pertanyaan atau pernyataan yang dapat dijawab dengan memilih salah satu dari empat atau lima alternatif jawaban yang mengiringi setiap soal". artinya pilihan-pilihan telah disediakan pembuat soal, untuk dipilih siswa sesuai dengan pernyataan atau pertanyaannya, sehingga terjadi kesesuaian antara pertanyaan atau pernyataan yang disajikan dengan jawaban yang dipilih siswa.

Pilihan berganda disajikan dengan teknik tertentu yang memungkinkan terjadinya kesetaraan antara item-item yang disajikan, dengan demikian ketika dilakukan pemilihan item mana yang sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan, pemilih dihadapkan pada dua atau lebih pilihan yang mirip, dengan demikian perlu adanya seleksi yang ketat dari sipemilih tersebut. Ketika terjadi proses pemilihan item yang tepat inilah sebenarnya kompetensi seorang siswa diuji. Kesanggupan siswa memilih item yang tepat menunjukkan ia menguasai pertanyaan atau pernyataan yang disajikan, artinya ia menguasai suatu kompetensi tertentu dalam pembelajaran yang diikuti sebelumnya. Jika ini terjadi,

sama artinya dengan siswa tersebut telah mencapai tujuan belajarnya.

Tes pilihan berganda memiliki kelebihan dan kekurangan, diantara kelebihan tes pilihan berganda ini adalah :

1. Test pilihan berganda dapat disusun untuk meneliti secara efektif kemampuan pelajar untuk membuat tafsiran, melakukan pemilihan, mendiskriminasikan, menentukan pendapat, menarik kesimpulan
2. Cara penilaian dapat mudah dan cepat dilakukan serta obyektif
3. Faktor terkaan (menebak-nebak) dapat dihilangkan atau sedikit tidaknya dapat dikurangi sampai minimal.

Adapun kekurangan tes pilihan berganda adalah :

1. Kurang mendorong kreativitas ranah cipta dan karsa siswa, karena ia hanya merasa disuruh berspekulasi, yakni menebak dan menyilang secara untung-untungan
2. Sering terdapat dua jawaban (diantara empat atau lima alternatif) yang identik atau sangat mirip, sehingga terkesan kurang diskriminatif
3. Sering terdapat satu jawaban yang sangat mencolok kebenarannya, sehingga jawaban-jawaban lainnya terlalu gampang untuk ditinggalkan

• Tes akhir / post tes

Untuk mengetahui prestasi belajar digunakan instrumen tes yang diberikan pada akhir tiap siklus berupa tes essay yang terdiri 5 soal dengan bobot yang berbeda-beda. Skor yang digunakan skala 100.

Untuk tes essay siklus I bobot penskorannya adalah :

- Soal no 1 diberikan bobot 2
- Soal no 2 diberikan bobot 2
- Soal no 3 diberikan bobot 2
- Soal no 4 diberikan bobot 2
- Soal no 5 diberikan bobot 2

Untuk tes essay siklus 2 bobot penskorannya adalah:

- Soal no 1 diberikan bobot 2
- Soal no 2 diberikan bobot 2
- Soal no 3 diberikan bobot 2
- Soal no 4 diberikan bobot 2
- Soal no 5 diberikan bobot 2

6. Tehnik Analisa Data Dan Kreteria Keberhasilan

1. Tenik Analisa Data

- Data prestasi belajar siswa
Data prestasi belajar siswa diperoleh dari hasil tes yang dilakukan pada setiap siklus. Tes ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana materi yang disampaikan telah diserap oleh siswa
Adapun untuk menghitung data hasil evaluasi/ prestasi belajar secara individu ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Nurkencana dan Sunartana, 1990 (dalam Aini, Qurrata, 2010 : 37)

Berdasarkan gradasi sebagai berikut:

- 90 – 100 : Sangat Baik
 80 – 89: Baik
 70 – 79 : Cukup Baik
 60 – 69: Kurang Baik
 ≤ 59 : Tidak Baik

Nurkencana dan Sunartana, 1990 (dalam Aini, Qurrata, 2010 : 37)

Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal dianalisis dengan rumus:

$$KK = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

KK= Ketuntasan Klasikal

N = Jumlah seluruh siswa yang mendapat nilai \geq 70

N = Jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Data Siklus 1

Setelah dilakukan tes tertulis terhadap prestasi belajar siswa pada materi Musyawarah diperoleh hasil dari 38 siswa memperoleh nilai 251 dari skor maksimal yang harus diperoleh yaitu 380 sehingga rata-rata nilai adalah 66,05 dengan tingkat ketuntasan hanya sebesar 60,53 dengan **katagori prestasi/hasil belajar kurang baik** Nilai tersebut belum memenuhi standar 80% siswa mendapat nilai 70 keatas. Hal ini disebabkan beberapa siswa yang belum menguasai materi dengan baik saat diskusi kelompok. Mereka hanya mengandalkan teman yang memiliki kemampuan akademik yang lebih darinya, sehingga saat ketuntasan belajar pada siklus ini belum tercapai, untuk itu perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pembelajaran pada siklus 1 ini diperoleh hasil sebahai berikut :

b. Observasi Aktifitas siswa siklus 1

No	Indikator	Skor Nilai	Keterangan
1	Aktifitas siswa ketika masuk kelas	8	
2	Aktifitas siswa pada kegiatan pembelajaran	8	
3	Aktifitas siswa pada kegiatan inti	9	
4	Aktifitas siswa dalam kerja kelompok	12	
5	Aktifitas siswa dalam diskusi kelas	11	
6	Aktifitas siswa dalam akhir pembelajaran	2	
Jumlah skor perolehan		50	
Skor maksimal		92	
Prosentase		56,81	
Ketuntasan		50	
Katagori		Cukup Aktif	

Pada siklus 1 mencapai 50 Nilai ini masih dikategorikan cukup aktif,tetapi belum mencapai target yang diinginkan yaitu mencapai 80%. Hal ini disebabkan oleh beberapa siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, masih pasif saat kegiatan diskusi kelompok maupun diskusi kelas. Siswa juga kurang memberikan respon akan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru, hal ini disebabkan karena siswa kurang

percaya diri dan masih bingung dengan model pembelajaran. Dengan demikian agar strategi yang ditentukan dapat tercapai, maka peneliti perlu melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan aktivitas siswa seperti lebih membimbing siswa saat kegiatan diskusi kelompok agar semua siswa terlibat dalam mengerjakan lembar kerja yang telah disediakan. Selain itu guru perlu memberikan informasi secara jelas mengenai model pembelajaran yang dilakukan. Apabila aktivitas siswa mwncapai 80%, maka penelitian dikatakan berhasil.

c. Data prestasi siswa

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{251}{380} \times 100 = 66,05$$

d. Refleksi

Berdasarkan data tabel 1 dan 2 sebelumnya serta hasil evaluasi, menunjukkan siklus I belum mencapai standar yang telah ditetapkan. Meskipun pada siklus I ini terdapat juga beberapa kelebihan antara lain : Pada pra pembelajaran guru sudah maksimal dalam menyusun RPP, LKS serta skenario yang akan ditampilkan oleh siswa. Sedangkan pada awal pembelajaran guru menyampaikan manfaat dan tujuan pembelajaran, pada kegiatan diskusi kelompok guru memantau dan memberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok. Dan terakhir pada akhir pembelajaran siswa diberi kesempatan untuk merangkum hasil diskusi kelas kemudian memajang hasil diskusi kelompok.

Akan tetapi kekurangan-kekurangan pada siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan belum tercapai, maka penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Hal tersebut disebabkan karena dalam proses belajar mengajar pelaksanaan pembelajaran masih belum maksimal seperti belum maksimalnya guru mempersiapkan siswa yang akan bermain peran, kurang maksimal guru dalam memberikan apersepsi dan motivasi pada siswa, kurang memberikan kesempatan pada siswa dalam menanggapi penampilan temannya maupun hasil kerja kelompok lain, masih kurang dalam memberikan bimbingan untuk merumuskan hasil diskusi maupun dalam memecahkan permasalahan yang ada dalam LKS, guru kurang memberikan perhatian pada siswa yang masih pasif dalam kegiatan diskusi, serta pada akhir pembelajaran guru kurang mengajak/mengarahkan siswa untuk bersama-sama membuat kesimpulan.

Jadi kesimpulannya pada pelaksanaan tindakan siklus I belum tercapai. Kekurangan pada siklus ini tentunya akan diperbaiki pada siklus II. Adapun perbaikan-perbaikan yang akan dilaksanakan pada siklus II antara lain :

1. Pada persiapan guru hendaknya lebih maksimal mempersiapkan siswa yang akan bermain peran.
2. Guru lebih maksimal dalam memberikan apersepsi dan motivasi agar siswa lebih focus dalam mengikuti pelajaran.
3. Memberikan pengarahan lebih baik yang berhubungan dengan penampilan temannya.

4. Guru sebaiknya memberikan lebih luas pada siswa untuk menanggapi penampilan temannya.
5. Lebih banyak membimbing dan memotivasi siswa dalam berdiskusi kelompok sehingga siswa bisa merumuskan hasil diskusinya serta mau mengajukan pendapat dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dalam LKS.
6. Memberikan kesempatan lebih leluasa pada siswa untuk menanggapi hasil kerja kelompok lain.
7. Sebaiknya guru lebih banyak memberikan perhatian pada siswa yang masih pasif dalam kegiatan diskusi. Pada akhir pembelajaran sebaiknya guru mengajak siswa untuk membuat kesimpulan terhadap materi yang sudah diajarkan.

2. Data Siklus II

Pada siklus II ini materi yang diajarkan mengenai pemungutan suara dilaksanakan pada hari Senin tanggal 11 Januari 2015 (Minggu kedua). Pada prinsipnya metode dan model pembelajaran yang digunakan pada siklus II ini sama dengan siklus I, namun pada siklus II dilakukan perbaikan-perbaikan berdasarkan siklus I. Langkah-langkah penelitian yang digunakan sama dengan tindakan pada siklus I yaitu sebagai berikut

a. Data Aktivitas Siswa

Data hasil observasi aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sesuai dengan rancangan model Role Playing.

Hasil observasi aktivitas siswa siklus II

No	Indikator	Skor nilai	Keterangan
1.	Aktivitas siswa ketika masuk kelas	12	
2.	Aktivitas siswa pada kegiatan pemb	14	
3	Aktivitas siswa pada kegiatan inti	13	
4	Aktivitas siswa dalam kerja kelompok	15	
5.	Aktivitas siswa dalam diskusi kelas	17	
6.	Aktivitas siswa pada akhir pembelajaran	6	
Jumlah skor perolehan		77	
-Skor Maksimal		92	
-Persentase		87,05	
Ketuntasan		77	
-Kategori		Sangat aktif	

Tingkat aktivitas siswa sudah mencapai 77 dari tingkat aktivitas siswa yang berkategori sangat aktif, karena nilai akhir ketercapaian yaitu 77,89 dilihat dari nilai akhir tersebut yang sudah mencapai target 80%, maka penelitian ini dapat dikatakan berakhir.

b. Data Prestasi Siswa

Sama seperti pada siklus I maka rumus untuk mengetahui tingkat ketuntasan siswa adalah

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Akhir} &= \frac{299}{380} \times 100 \\ &= 78,68 \end{aligned}$$

Dari hasil tes tertulis terhadap prestasi siswa pada siklus II diperoleh data yang dapat dilihat pada lampiran

menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa sudah memenuhi standar minimal yaitu 80% siswa mendapat nilai 70 ke atas. Nilai rata-rata kelas pada siklus II ini adalah 78,68 dan persentase ketuntasan belajar pada siklus ini sudah tercapai yaitu 84,21 % siswa yang mendapat nilai 70 ke atas. Artinya Prestasi belajar siswa sudah dapat dikategorikan dengan Cukup Baik Dengan tercapainya kriteria ketuntasan minimal (KKM) siswa pada penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

a. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta tes tertulis hasil belajar siswa menunjukkan bahwa indikator kinerja telah tercapai, baik untuk aktivitas guru dan siswa maupun untuk hasil prestasi belajar siswa, maka penelitian ini dikatakan berhasil.

Adapun kekurangan pada siklus II hanya terdapat pada siswa yang masih terlalu lamban dalam menerima pelajaran yang terkadang masih menjadi beban bagi guru yang bersangkutan.

Adapun kelebihan-kelebihan pada siklus II antara lain :

1. Guru telah mensosialisasikan pembelajaran Role Playing kepada siswa dengan baik
2. Guru sudah banyak memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih aktif dalam menanggapi hasil kerja kelompok lain
3. Dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih aktif dikarenakan adanya usaha guru dalam menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan.
4. Meningkatkan solidaritas siswa untuk bekerja sama dalam kelompok pada pelaksanaan pembelajaran.
5. Siswa sudah bisa menyimpulkan materi pembelajaran dibawah bimbingan guru.

Adapun tindakan atau upaya yang harus ditingkatkan dalam pelaksanaan pembelajaran pada penelitian berikutnya adalah: diupayakan agar pada penelitian selanjutnya guru hendaknya lebih memberikan perhatian khusus pada siswa yang tergolong kemampuannya sangat kurang.

3. PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas V SDN 1 BATU KUTA melalui penggunaan model pembelajaran Role Playing. Kegiatan ini telah dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklusnya terdiri atas satu kali pertemuan. Setelah itu di akhir siklus diadakan tes tertulis secara mandiri untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn.

Adapun perbandingan dari hasil penelitian siklus I dan siklus II yaitu sebagai berikut:

Perbandingan hasil penelitian siklus 1 dan siklus 2

No	Factor yang diteliti	Hasil			
		Siklus I	Kategori	Siklus II	Kategori
1	Aktivitas siswa	50	Cukup Aktif	77	aktif
2	Prestasi belajar	66,05	Kurang baik	78,68	Cukup baik
3	Ketuntasan	60,53	Belum Tuntas	84,21	tuntas

Pada tabel menunjukkan aktivitas guru yang mengajar dengan menggunakan model pembelajaran

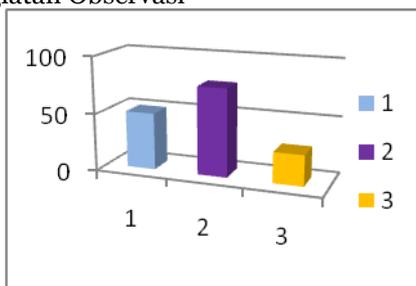
Role Playing mengalami peningkatan pada siklus II dengan kategori sangat baik. Ini terlihat dari nilai akhir pada siklus I yakni 59 meningkat pada siklus II yaitu mencapai 92 Sedangkan untuk hasil aktivitas siswa pada siklus I yaitu 50 dengan kategori cukup aktif meningkatkan pada siklus II yaitu 78,68 dengan kategori sangat aktif. Selanjutnya untuk hasil belajar siswa pada siklus I dengan persentase ketuntasan belajar hanya sebesar 66,05 (Dibawah Nilai KKM 70). Namun pada pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 84,21 siswa yang mendapat nilai di atas 70. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian ini telah mencapai indikator kinerja telah ditetapkan sebelumnya.

1. Aktivitas siswa

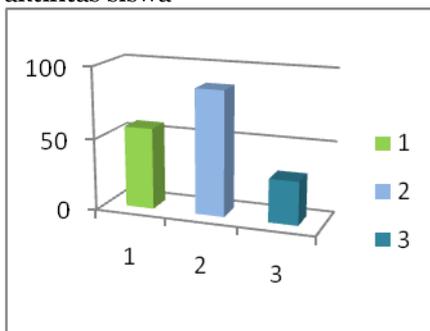
Rekapitulasi Hasil Observasi Aktifitas Siswa s

No	Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Aktifitas siswa ketika masuk kelas	8	12	4
2	Aktifitas siswa pada kegiatan pembelajaran	8	14	6
3	Aktifitas siswa pada kegiatan inti	9	13	4
4	Aktifitas siswa dalam kerja kelompok	12	15	3
5	Aktifitas siswa dalam diskusi kelas	11	17	6
6	Aktifitas siswa dalam ahir pembelajaran	2	6	4
Jumlah skor perolehan		50	77	27
Skor maksimal		88	88	0
Ketuntasan		60,53	84,21	23,68
Kategori		Cukup Aktif	Sangat baik	

Grafik Peningkatan Sekor Aktifitas siswa dalam Kegiatan Observasi



Grafik Prosentase Peningkatan Hasil Observasi aktifitas siswa



Pertasi siswa Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata

pelajaran PKn. Berdasarkan tabel 4.5,meningkatnya aktivitas tersebut dapat dilihat dari nilai akhir ketuntasan pada setiap siklusnya,yaitu pada siklus I nilai akhir ketuntasan mencapai 60,53 yang dikategorikan cukup aktif tetapi belum mencapai target yaitu 80 %. Sedangkan pada siklus II nilai akhir ketuntasan siswa mengalami peningkatan yaitu 84,21 yang dikategorikan sangat aktif dan telah mencapai target yang diinginkan.

Peningkatan aktivitas belajar siswa ini juga disebabkan oleh factor minat dan motivasi siswa dalam belajar,hal ini sesuai dwngan pendapat Slamet (2010 : 51) yakni apabila minat anak kurang pada suatu pelajaran, maka perhatian mereka tidak akan tertuju pada pelajaran tersebut. Yang berarti bila ingin menciptakan minat anak pada suatu mata pelajaran , maka perlu diterapkan suasana pembelajaran yang menyenangkan yaitu model pembelajaran Role Playing khususnya pada mata pelajaran PKn. Pendapat ini sesuai dengan yang diutarakan Hamalik (2009 : 48) yakni salah satu keuntungan *Role Playing* adalah siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi.

3. Prestasi belajar siswa

Rekapitulasi Data Hasil Evaluasi Siswa

Siklus 1 Dan Siklus II

No	Nama Siswa	Jenis K		N SK I	N SK II	Tunt as I	Tunt as II	Jml penin gkata n
		L	P					
1	Asri		P	70	80	√	√	10
2	Yogi	L		80	100	√	√	20
3	Ahmad	L		80	80	√	√	0
4	Amelia		P	40	60			20
5	Azizun	L		40	60			20
6	Bagas	L		80	80	√	√	0
7	Bayu	L		40	80	√	√	40
8	Deliana		P	60	70	√	√	10
9	Doni	L		80	80	√	√	0
10	Fitriawati		P	60	70	√	√	10
11	Hana		P	100	100	√	√	0
12	Huaena		P	60	60			0
13	Laiala		P	50	80	√	√	30
14	Maulina		P	100	100	√	√	0
15	Mizan		P	60	80		√	20
16	M. S A	L		40	80		√	40
17	Nurul		P	40	80		√	40
18	Onik		P	60	80		√	20
19	Riki	L		60	80		√	20
20	Rizkia		P	80	80		√	0
21	Rizkia		P	60	60		√	0
22	Salsabila		P	60	80		√	20

23	Sulistyaw		P	80	80	√	√	0
24	Wafa		P	80	80	√	√	0
25	Wijdan T	L		60	80		√	20
26	Zahratul		P	100	100	√	√	0
27	Siti Khalifah		P	80	80	√	√	0
28	Netawati		P	40	80		√	40
29	Syukron	L		50	80		√	30
30	Ahmad	L		60	60			0
31	Azra	L		100	100	√	√	0
32	Fasia	L		60	80		√	20
33	M. Agil	L		80	80	√	√	0
34	Ferdian	L		60	80		√	20
35	M. Ikhtiar	L		60	80		√	20
36	M. Ragil	L		80	80	V	√	0
37	Nida`urra		P	60	60			0
38	Nurselina		P	60	70		√	10
Jumlah		17	21	2510	2990	480	23	9
Rata-rata		66,05	78,68	12,63157895		15		6
Nilai Tertinggi				100	100			
Nilai Terendah				40	60			
Ketuntasan				66,05	77,68			
Katagori								

Prestasi dan ketuntasan belajar ternyata lebih tinggi jika diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sebagaimana terlihat pada data yang diperoleh tersebut diatas. Dengan demikian secara umum penggunaan model pembelajaran *Role Playing* sebagaimana terlihat pada data yang diperoleh tersebut diatas. Dengan demikian secara umum penggunaan model pembelajaran *Role Playing* sangat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (2009 : 46) yaitu tujuan pendidikan yang hendak dicapai oleh model pembelajaran *Role Playing* adalah meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan para siswa melalui partisipasi aktif dalam belajar serta menciptakan interaksi sosial positif untuk memperbaiki hubungan sosial didalam kelas.

Keterkaitan antara aktivitas pembelajaran *Role Playing* dengan aktivitas belajar siswa dan prestasi belajar siswa.

Jika dikaitkan antara aktivitas pembelajaran dengan aktivitas belajar siswa serta prestasi belajar siswa sangat erat kaitannya dimana aktivitas pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena pada model pembelajaran ini seperti pendapat Hamalik (2009 : 48) bahwa siswa dapat bertindak dan

mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa sanksi. Hal ini akan menumbuhkan minat belajar siswa yang tinggi seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2010 : 51) yakni apabila minat anak kurang pada suatu pelajaran, maka perhatian mereka tidak akan tertuju pada pelajaran tersebut begitu pula sebaliknya. Sehingga aktivitas belajar siswa akan lebih maksimal dan lebih termotivasi untuk memahami materi yang sedang diajarkan. Hal ini tentu saja akan meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn kelas V. Secara keseluruhan tindakan dari siklus I ke siklus II menunjukkan perbaikan dan peningkatan prestasi belajar siswa. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN I Batu Kuta tahun pelajaran 2014/2015.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* pada mata pelajaran PKn kelas V SDN 1 Batukuta berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Terjadi peningkatan terhadap prestasi belajar siswa kelas V SDN I Batukuta tahun Pelajaran 2014/2015 . Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus sebelumnya yang ketuntasan klasikalnya hanya mencapai 39,50 % yang sudah mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu > 70 meningkat pada siklus II dengan ketuntasan klasikalnya mencapai 78,90 %. Ini berarti dari sebelum siklus I ke siklus II terjadi peningkatan 39,40 %
- Terjadi peningkatan dalam porses belajar mengajar sehingga dapat dijadikan bahan acuan untuk meneliti lebih lanjut dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi yang dilakukan oleh observer pada proses belajar mengajar dimana aktivitas guru pada siklus I adalah 67,04 % yang dikategorikan cukup baik meningkat menjadi 93,18 % yang dikategorikan sangat baik, sedangkan aktivitas siswa pada siklus I adalah 56,81 % menjadi 87,05 % pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* .
- Dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* secara optimal sesuai dengan prosedur/langkah-langkah pembelajaran *Role Playing* mulai dari persiapan skenario yang akan ditampilkan, persiapan peserta didik, pembentukan kelompok, penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, penunjukan siswa yang akan bermain peran, memantau siswa lain mengamati jalannya proses *Role Playing*, Pembagian LKS, memberikan kesempatan pada siswa mempresentasikan hasil kerja, membuat kesimpulan secara bersama, mengadakan evaluasi serta yang terakhir bagaimana seorang guru menutup pelajaran maka dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PKn kelas V semester 2 SDN I Batukuta

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti menyampaikan beberapa

saran, diantaranya sebagai berikut;

a. Bagi Guru

Guru disarankan menggunakan metode pembelajaran maupun model pembelajaran yang menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar. Sebaiknya guru menghindari penggunaan metode maupun model pembelajaran yang monoton dalam jangka waktu tertentu yang berdampak kurangnya minat dan perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, guru disarankan dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru juga harus dapat menanamkan dan membina sikap positif dan demokratis antara siswa, agar siswa tidak canggung mengikuti pelajaran dan dengan mudah bekerjasama dan berinteraksi dengan teman-temannya terutama dalam memecahkan masalah-masalah yang dijumpai siswa dalam belajar.

b. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya dapat bekerjasama dengan teman-temannya tanpa memandang status sosial maupun ekonominya. Dalam bekerjasama, siswa harus bisa menghargai pendapat temannya yang berbeda darinya. Selain itu juga, siswa harus tolong menolong dengan teman-temannya ketika menghadapi permasalahan dalam belajar. Siswa hendaknya tidak mengandalkan kemampuan akademik temannya yang lebih darinya ketika diskusi, siswa harus terlibat aktif secara keseluruhan dalam proses belajar mengajar. Siswa disarankan untuk berani mengemukakan pendapat, berani bertanya pada guru, berani tampil di depan kelas, dan memupuk rasa percaya diri yang kuat dalam belajar.

c. Bagi Sekolah

Peneliti menyarankan agar sekolah senantiasa memotivasi guru-guru untuk menerapkan metode maupun model pembelajaran yang lebih menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu sekolah sebaiknya meningkatkan dan menyediakan fasilitas yang memadai, agar mempermudah guru-guru dalam menerapkan metode maupun model pembelajaran yang inovatif dan variatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.

- Ibrahim, Adi Suyanto, dan Sukirman. 2008, *Bahan Belajar Mandiri Generik PTK dalam Pembelajaran*. Jakarta
- Mahfiroh. 2009. *Strategi Pembelajaran Efektif*. Semarang. PT Sindur Press
- Aditama
- Mulyasa, E. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan kelas*. Bandung. PT Remaja Rosda Karya.
- Nurkencana, W. Sunartana. 1990. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soasiandi, Nika L. 2010. *Penerapan Pembelajaran Kontekstual (Iqkuri)*.
- Panduan Mengajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sekolah Dasar. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 1994. Jakarta: Depdikbud.

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Zaenal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Yrama Widya
- BSNP. 2006. *STANDAR KOMPETENSI DAN KOMPETENSI DASAR SD/MI*
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka.
- Djamarah, Saeful, Bahri. 1994, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* Usaha Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Hanafiah, Nanang. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Refika