

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS VI
SDN 022 SEBULU DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI
ROLE PLAYING**

Sunardi

Guru/Kepala SD Negeri 022 Sebulu Kabupaten
KutaiKaratnegara,Provinsi Kalimantan Timur

Abstract

This classroom action research aims to (1) increase students' motivation in learning, and (2) improve student learning outcomes sixth grade, SDN 022 Sebulu in Civics subjects using experiential learning approach through role playing strategy. PTK was conducted in two cycles. The results of the study concluded that the class action learning approach Civics by using experiential learning through role-playing strategy can increase the motivation shown by the liveliness, enthusiasm, and student learning outcomes. Student learning results obtained from the tests showed 58.13 value before the action research, increased to 68.84 in Cycle 1 and increased to 80.94 in cycle 2.

Keywords: *role playing, learning outcomes*

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk (1) meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, dan (2) meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI, SDN 022 Sebulu dalam mata pelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *experiential learning* melalui strategi *role playing*. PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian tindakan kelas menyimpulkan bahwa pembelajaran PKn dengan menggunakan pendekatan *experiential learning* melalui strategi *role playing* dapat meningkatkan motivasi yang ditunjukkan oleh keaktifan, antusiasme, dan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang diperoleh dari tes menunjukkan nilai 58,13 sebelum penelitian tindakan, meningkat menjadi 68,84 pada siklus 1 dan meningkat lagi menjadi 80,94 pada siklus 2.

Kata kunci: role playing, hasil belajar

PENDAHULUAN

Di era globalisasi seperti sekarang ini, guru sebagai pendidik dituntut untuk memiliki kompetensi profesional yang tinggi dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan terutama yang berkaitan dengan profesinya sehingga mampu bersaing. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru adalah dapat berpikir dan bertindak ilmiah untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hidup yang sangat penting. Hal ini sangat berdasar mengingat pendidikan dijadikan sebagai salah satu tolok ukur tingkat kesejahteraan manusia. Tentu saja, berkualitas tidaknya tingkat kesejahteraan seseorang dipengaruhi oleh sejauh mana kualitas pendidikan yang didapatkannya di bangku sekolah. Atau dengan kata lain, kualitas proses belajar berimplikasi tidak langsung pada tingkat kesejahteraan manusia. Tidak terkecuali kualitas pelaksanaan proses belajar PPKn.

Setiap proses pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan potensi manusiawi yang dimiliki siswa agar mampu menjalankan tugas-

tugas kehidupan sebagai manusia, baik secara individual maupun sebagai anggota masyarakat. Partisipasi guru dan siswa mempengaruhi berhasil atau tidaknya proses pembelajaran tersebut. Partisipasi guru dan siswa adalah sebagai dukungan untuk mencapai tujuan akhir sekolah tentunya melalui proses pembelajaran.

Keterlibatan siswa adalah hal paling utama untuk menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Semakin tinggi keterlibatan siswa, maka semakin cepat siswa menguasai materi. Sebaliknya, semakin rendah keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran maka semakin lambat siswa menguasai materi.

Ada banyak cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn. Salah satunya yaitu pemilihan metode. Guru sebagai salah satu sumber belajar selalu berusaha memberikan cara terbaik dalam menyampaikan materi pelajaran. Agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik maka guru memerlukan strategi belajar mengajar yang tepat. Guru sebagai ujung tombak dalam pencapaian tujuan pendidikan perlu memilih strategi pembelajaran yang efektif dan efisien. Pengelolaan proses pembelajaran yang efektif merupakan langkah awal keberhasilan pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Apa yang telah dikemukakan di atas setidaknya cukup berdasar mengingat fakta di lapangan menyebutkan demikian. Pemilihan strategi yang kurang tepat berimplikasi pada prestasi belajar yang rendah karena penguasaan terhadap materi pelajaran kurang, siswa bersikap pasif, dan guru cenderung mendominasi sehingga siswa kurang mandiri. Oleh sebab itu diperlukan studi khusus yang nantinya diharapkan dapat menemukan solusi tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya dengan melaksanakan penelitian tindakan kelas.

Dengan pembelajaran sebagai aktifitas dasar, upaya-upaya untuk meningkatkan penguasaan materi penting untuk dilakukan. Dengan kata lain, peningkatan penguasaan materi melalui keterlibatan tidak akan bisa dicapai tanpa upaya apapun. Dalam proses KBM di sekolah, permasalahan yang paling sering terjadi dan dihadapi oleh guru adalah rendahnya hasil belajar siswa baik berupa aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar adalah (1) siswa, (2) guru, (3) sarana dan prasarana, dan (4) penilaian. Dari beberapa faktor tersebut, faktor yang utama

adalah siswa, sebab “kegagalan atau keberhasilan belajar sangatlah tergantung kepada peserta didik” (Hudoyo, 1990 : 8).

Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar pada umumnya mempelajari tentang bagaimana menjadi diri sendiri dan cara bergaul yang baik dengan masyarakat, bangsa dan negara dengan didasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Sosok manusia yang paling ideal di negara ini adalah manusia yang mempunyai karakter berdemokrasi tinggi dengan akhlak yang mulia. Untuk itu, PKn mempunyai tiga fungsi pokok dalam mengembangkan pendidikan demokrasi, yakni mengembangkan kecerdasan warga negara (civic intelligence), membina tanggungjawab warga negara (civic responsibility) dan mendorong partisipasi warga negara (civic participation) (Winataputra, 2007 : 11)

Dengan adanya tiga fungsi pokok tersebut, maka jelaslah tujuan dari setiap pembelajaran PKn. Untuk itu, guru dituntut membina peserta didiknya agar menjadi warga negara yang baik. Demi memenuhi tuntutan tersebut, guru diharapkan mampu menjelaskan dengan gamblang semua materi PKn di SD. Tujuan pengajaran PKn kurikulum 2006 adalah agar peserta didik: 1) berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, 2) berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi, 3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lainnya, 4) berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Mendiknas, 2006).

Banyak hal yang dapat menyebabkan hasil belajar siswa kurang memuaskan, diantaranya adalah motivasi belajar siswa kurang. Salah satu tujuan pendidikan adalah menghasilkan siswa yang mempunyai semangat untuk terus belajar seumur hidup, penuh rasa ingin tahu dan keinginan untuk menambah ilmu, meskipun pendidikan formal mereka telah berakhir. Kunci untuk mewujudkan semua itu adalah adanya motivasi yang kuat dan terpelihara dalam diri siswa untuk belajar (Suciati, 2007 : 33). Ketika motivasi belajar siswa berkurang, maka siswa tersebut akan menjadi tidak bergairah, tidak aktif berpartisipasi dalam KBM, tidak antusias bahkan mengantuk sehingga kurang perhatian.

Hal serupa juga dialami oleh penulis selaku guru ketika menjelaskan materi PKn pada Semester I tahun ajaran 2011/2012 di Kelas VI SD Negeri 022 Sebulu. Gejala yang nampak ketika berlangsung KBM adalah kurang memperhatikan penjelasan guru, sehingga ketika diadakan ujian harian pada akhir pembelajaran, hasil belajar siswa tidak memuaskan. Penulis melihat hal tersebut adalah suatu permasalahan yang harus dicari solusinya.

Hasil refleksi diri penulis menyimpulkan bahwa terjadinya permasalahan ini dikarenakan kurangnya keterlibatan siswa dan metode pembelajaran yang tidak tepat dalam KBM. Metode pembelajaran langsung dengan strategi ceramah dan tanya jawab tidak memotivasi murid bahkan membuat murid menjadi bosan dan pasif. Oleh karena itu perlu dikembangkan metode pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan seluruh siswa dalam KBM. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 022 Sebulu dalam mata pelajaran PKn dengan pendekatan *experiential learning* melalui strategi *role playing*.

METODE

Prosedur pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Yang dilaksanakan berulang dan berkelanjutan dengan harapan adanya perubahan kearah peningkatan hasil yang diinginkan dari siklus pertama sampai pada siklus selanjutnya. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai.

Pada tahap perencanaan, hal-hal yang disiapkan dalam tahap perencanaan adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan metode *role playing*, membuat teks dialog dan skenario bermain peran, menyiapkan panduan observasi dan membuat instrumen penilaian.

Pada tahap Pelaksanaan Tindakan, siklus 1 dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Jadwal pelaksanaan penelitian ini disesuaikan dengan jadwal matapelajaran PKn di Kelas VI SD Negeri 022 Sebulu. Materi yang diajarkan adalah materi pada mata pelajaran PKn Kelas VI Semester I, dengan pokok bahasan sistem pemerintahan Republik Indonesia. Pada siklus 1 ini, peneliti menggunakan pendekatan *experiential learning* melalui strategi *role playing*. Pada awal pembelajaran, siswa diajak untuk bermain peran (*role playing*) dengan

membaca teks dialog tokoh yang diperankan kemudian guru menjelaskan lebih lanjut materi pembelajaran tersebut. Hal ini cukup efektif untuk menumbuhkan motivasi siswa, sehingga nantinya pembelajaran dapat berjalan efektif. Pada saat siswa bermain peran, rekan sejawat mengamati dan mencatat hal-hal yang dirasa perlu untuk dimasukkan ke dalam data penelitian melalui lembar observasi. Sedangkan peneliti sendiri, tetap mengatur dan membimbing siswa dalam bermain peran. Siklus 2 dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan langkah hampir sama dengan langkah pada siklus 1.

Pada tahap observasi, saat siswa berdiskusi dengan kelompoknya, teman sejawat mengobservasi siswa dengan panduan observasi. Sedangkan peneliti/guru mengevaluasi siswa dengan kelompoknya (evaluasi proses). Setelah siswa berdiskusi, baru kemudian peneliti selaku guru menambahkan pengetahuan yang belum diketahui oleh siswa dengan strategi tanya jawab. Guru kemudian melakukan *feedback* atas apa yang telah dilakukan selama pembelajaran berlangsung.

Evaluasi akhir pembelajaran menggunakan jenis tes tulis, dengan bentuk subyektif. Dengan adanya penambahan strategi diskusi dan tanya jawab untuk mendukung penggunaan pendekatan *experiential learning* melalui strategi *role playing*, maka hasil belajar siswa menjadi meningkat dan memuaskan.

Pada tahap refleksi ini guru pengajar bersama-sama observer mendiskusikan hasil tindakan yang telah dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran. Dari hasil tindakan tersebut guru pengajar dan observer dapat merefleksikan diri dengan melihat data observasi, apakah melalui belajar tuntas (*mastery learning*) dan penerapan metode diskusi dapat meningkatkan penguasaan materi dan hasil belajar PKn siswa. Hasil analisis data yang dilakukan dalam tahap ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan putaran berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I di SD Negeri 022 Sebulu. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 022 Sebulu. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran strategi *role playing*.

Sesuai dengan tujuan penelitian ini maka teknik pengumpulan data dilakukan yaitu dengan: 1) dokumentasi data yakni data yang dimiliki oleh guru berupa nilai tes pada siklus pertama yang digunakan sebagai perbandingan dengan siklus selanjutnya; 2) catatan lapangan berupa catatan yang berisi mengenai kegiatan hasil belajar mengajar

yang telah dilaksanakan; 3) pemberian tugas individu berupa soal-soal essay. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada setiap akhir pelajaran. 4) tes hasil belajar siswa, diberikan setiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar tiap siklus. Bentuk soal adalah soal essay sesuai dengan pokok bahasan yang telah diajarkan; 5) observasi menggunakan tabel pedoman observasi yang dilakukan melalui pengamatan langsung untuk mengetahui tingkat aktivitas guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data pada penelitian tindakan kelas ini bersifat deskriptif yang berarti hanya memaparkan data yang diperoleh kemudian disusun, dijelaskan dan akhirnya dianalisis dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan dengan menyajikan untuk setiap siklus. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif yang berupa kata-kata bukan rangkaian angka. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu Reduksi data, paparan data atau penyajian data dan penyimpulan data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Pada siklus 1 ini, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP I. Sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan, saat pembelajaran biasa siswa menjadi bosan, malas, mengantuk, dan kurang perhatian. Tetapi setelah peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP I, siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran. Skor hasil belajar merupakan skor tes formatif yang diadakan setiap akhir siklus. Skor maksimal yang diperoleh siswa setiap mengikuti tes adalah 100.

Dari tabel 1 diatas dapat diketahui bahwa sebelum siklus 1, nilai hasil belajar siswa kelas VI Semester I SD Negeri 024 Long Kali rendah, yakni kurang lebih 58,13% keberhasilan belajar atau 58,13 rata-rata hasil belajar. Namun, setelah peneliti menggunakan RPP I yang memakai strategi role playing, hasil belajar siswa meningkat menjadi kurang lebih 68,84% atau 68,84 rata-rata hasil belajar.

Meskipun rata-rata skor hasil belajar meningkat menjadi 68,84 atau sekitar kurang lebih 68,84%, dirasa masih belum cukup memuaskan. Hasil refleksi siklus 1 menunjukkan kelemahan bahwa pada RPP I, setelah peneliti mengajak siswa bermain peran dan setelah guru memberikan penjelasan, siswa sering lupa dan bingung. Sehingga pada saat evaluasi pada akhir pembelajaran, siswa kurang memahami maksud

soal. Untuk itu, masih perlu diadakan siklus 2, dimana siklus 2 adalah untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan sesuai dengan hasil refleksi siklus 1.

Hasil refleksi siklus 1 menemukan adanya kelemahan dalam KBM yaitu tidak adanya penambahan strategi diskusi dan tanya jawab. Dengan strategi diskusi, siswa akan mencoba mencari sendiri pengetahuan yang dibutuhkannya, tentunya dengan panduan LKS dan bimbingan guru. Guru/peneliti menyusun kembali rencana pembelajaran dengan tambahan strategi diskusi dan tanya jawab setelah strategi *role playing*.

SIKLUS 2

Dengan adanya kelemahan pada siklus 1, maka peneliti mencoba memperbaikinya dengan merefleksikan hasil siklus 1. Pada siklus 1, ditemukan kelemahan bahwa siswa mudah lupa. Setelah peneliti mendiskusikan dengan teman sejawat, ternyata hal tersebut dapat diatasi bila siswa belajar untuk menemukan sendiri.

Maksud siswa belajar untuk menemukan sendiri adalah siswa dapat menemukan sendiri pengetahuan yang dibutuhkannya. Untuk itu, perlu diadakan penambahan strategi yang dapat membuat siswa menemukan sendiri pengetahuan yang dibutuhkannya. Peneliti pun mendiskusikannya dengan teman sejawat, dan strategi yang perlu ditambahkan adalah strategi diskusi dan tanya jawab.

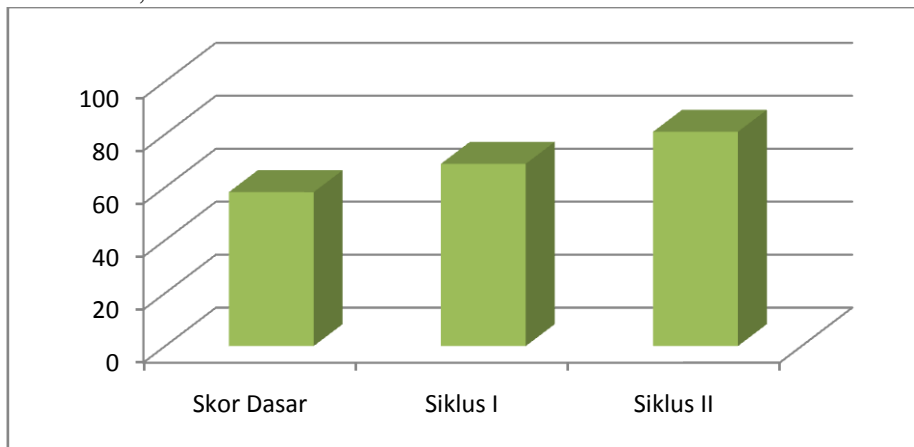
Pada siklus 2 ini, peneliti membuat RPP II. Yang mana pada RPP II tersebut, peneliti memasukkan strategi diskusi dan tanya jawab setelah strategi *role playing*. Jadi setelah siswa diajak bermain peran, siswa kemudian diajak untuk membentuk kelompok dan mendiskusikan dengan kelompoknya dengan bimbingan guru/peneliti. Pada saat diskusi ini, guru/peneliti membagikan LKS sebagai bahan diskusi siswa dengan kelompoknya.

Tabel 1 Hasil Penelitian

Tindakan	Nilai rata-rata
Skor Dasar	58,13
Siklus I	68,84
Siklus II	80,94

Sesuai dengan hasil observasi, siswa menemukan sendiri pengetahuan yang dibutuhkannya. Dengan ditemukannya sendiri pengetahuan yang dibutuhkannya, maka siswa tidak akan mudah lupa.

Setelah strategi diskusi, siswa diajak untuk bertanya jawab. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat menanyakan hal yang tidak dimengerti serta untuk mengetahui secara jelas pengetahuan yang dibutuhkannya. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan strategi diskusi, siswa aktif dan antusias dalam berdiskusi dan mengisi LKS. Sedangkan, pada saat strategi tanya jawab, siswa tidak takut lagi untuk bertanya, sehingga banyak siswa yang ingin bertanya kepada guru/peneliti. Dari tabel hasil evaluasi belajar siswa di atas dapat diketahui bahwa, rata-rata skor mencapai 80,94 atau 80,94%. Sehingga dapat dihitung kenaikan prosentase sebesar 17,57% dari RPP I ke RPP II. Jika dihitung kenaikan prosentase dari RPP pembelajaran biasa ke RPP II, maka dapat diketahui sebesar 39,25%.



Gambar 1 Grafik Peningkatan Hasil belajar

Dilihat dari grafik di atas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa terbanyak pada RPP II ada pada interval skor 76 – 80 dan 81 – 85, yakni dengan jumlah masing-masing sebanyak 12 siswa. Sedangkan skor terendah mencapai interval 71 – 75 dengan jumlah sebanyak 4 siswa. Dan skor tertinggi ada pada interval 91 – 95 dengan jumlah sebanyak 1 siswa. Jika dilihat dari prosentase yang naik menjadi 39,25% dari RPP pembelajaran biasa ke RPP II, maka juga dapat disimpulkan bahwa pendekatan *experiential learning* melalui strategi *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 022 Sebulu.

KESIMPULAN

Berhasilnya suatu pembelajaran sangatlah tergantung dari minat siswa terhadap materi. Minat siswa ini dapat dirangsang oleh guru dengan cara memberikan penguatan kepada siswa, penyajian materi yang menarik serta media yang relevan dan menarik. Jika guru dapat menyajikan materi dengan menarik, maka motivasi siswa terhadap materi akan besar. Sehingga, materi pembelajaran apapun yang disampaikan oleh guru akan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Dengan menggunakan strategi role playing, siswa tidak akan menjadi bosan, mengantuk, dan motivasi siswa akan meningkat, dan hal ini akan memudahkan guru untuk memberikan materi pembelajaran. Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, pembelajaran dengan menggunakan pendekatan experiential learning melalui strategi role playing dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sebesar 39,25%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ames, C & Archer, J. 1987. *Achievement Goals In the Classroom*. Paper presented at the annual AERA conference, Washington DC.
- Hudoyo, Herman. 1990. *Strategi Belajar Mengajar*. Malang : IKIP Malang.
- Kolb, D. 1984. *Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Mikarsa, Hera Lestari. 2007. *Pendidikan Anak Di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suciati. 2007. *Belajar & Pembelajaran 2*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Wardani, I Gak. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin S. 2007. *Materi Pembelajaran PKN SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zainul, Asmawi. 2007. *Tes dan Asesmen Di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.