

**PENINGKATAN PARTISIPASI BELAJAR SISWA KELAS IV DENGAN
METODE *ROLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN PKn
DI SDN 05 PADANG PASIR KOTA PADANG**

Yelly¹, Nurharmi², Erwinsyah Satria¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email: jel_jelly@ymail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of student participation in the teaching fourth grade civics at SDN 05 Padang Pasir, Padang, both in asking, answering and concluded that due to the lessons during the learning process more teachers tend to use the lecture method which adversely affects the student learning outcomes . The purpose of this study is to increase the participation of students in the fourth grade civics lesson with role playing method in SDN 05 Padang Pasir. Type of research is a class act and this study used a qualitative approach. This study was conducted in two cycles, the data of this study in the form of information about the data obtained from the results of action, observation of student participation. Subjects in this study were the teacher and fourth grade students. The results showed that the percentage of student participation in the first cycle is 41.66% increase to 56.10% in the second cycle. Average civics student learning outcomes are in the first cycle is 54.82 with 42.85 mastery learning percentage increased to 77.67% with 78.57% percentage of mastery learning on the second cycle. It can be concluded that civics lesson using role playing to improve learning outcomes fourth grade students of SDN 05 Padang Pasir. Researchers suggest that teachers can use role-playing method to improve student learning outcomes.

Keywords: Participation, Role Playing, Civics

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan

timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Mata pelajaran Kewarganegaraan (PKn) merupakan satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Proses pembelajaran PKn diperlukan suatu metode yang

dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kemampuan menguasai metode pembelajaran merupakan salah satu persyaratan utama yang harus dimiliki guru, karena kemampuan menguasai dan menggunakan metode yang tepat akan berpengaruh terhadap keberhasilan siswa baik keberhasilan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Penggunaan berbagai metode harus disesuaikan dengan karakteristik tujuan pembelajaran, karakter/kualifikasi butiran materi pelajaran, situasi dan lingkungan belajar siswa, tingkat perkembangan dan kemampuan belajar siswa.

Kegiatan belajar mengajar harus lebih menekankan pada proses daripada hasil. Setiap orang pasti memiliki potensi dalam dirinya. Untuk itulah potensi yang dimiliki oleh siswa harus dapat digali oleh guru. Guru harus berusaha mengembangkan kompetensi dan potensi siswa berdasarkan asumsi bahwa usaha dan pendidikan bisa meningkatkan kemampuan mereka.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan ibu Susilawati guru kelas IV SDN 05 Padang Pasir, Kecamatan Padang

Barat, Kota Padang, pada hari Senin tanggal 8 Oktober 2012, diketahui bahwa pembelajaran PKn selama ini masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Seperti yang diketahui metode ceramah adalah metode yang berpusat pada guru. Pada waktu guru menyuruh siswa menganalisis pelajaran, siswa seolah-olah bekerja semuanya. Metode ceramah dan tanya jawab sering digunakan sedangkan metode yang lainnya jarang digunakan seperti diskusi, walaupun metode diskusi ada digunakan oleh guru tersebut, tetapi dalam pelaksanaannya banyak siswa yang tidak bekerja dan hanya mengandalkan teman yang pintar saja.

Diperoleh informasi dari guru setiap proses pembelajaran PKn siswa memang terlihat pasif dan kurang berpartisipasi, dari 30 orang siswa hanya 5 orang siswa yang ingin bertanya (16%), 3 orang siswa menjawab (10%) dan 2 orang siswa menyimpulkan pelajaran (6,6%). Hasil ujian mid semester 1 tahun ajaran 2012/2013 masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≥ 70 dan dari

30 orang siswa hanya 6 orang siswa yang sudah mencapai KKM dengan persentase 20% dan selebihnya mendapat nilai di bawah KKM dengan persentase 80%. Rendahnya nilai siswa diantaranya disebabkan oleh kurang tepatnya model yang digunakan oleh guru dan ketidaktersedian sumber belajar.

Mata pelajaran PKn membutuhkan strategi atau teknik pembelajaran yang baik agar guru mampu secara kondusif mengantarkan siswa untuk memahami pelajaran PKn dan memberi suasana bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu dalam proses belajar mengajar PKn siswa dituntut untuk aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. Kelemahan selama ini dalam pembelajaran PKn adalah penyampaian materi oleh pendidik sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga siswa menjadi bosan dan sering meribut dalam proses belajar mengajar dan akhirnya belajar tidak menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan bagi mereka. Salah satu metode pembelajaran yang

dianggap cocok diterapkan dalam PKn adalah metode *Role Playing*. Martinis (2008:152) menjelaskan bahwa "Metode *Role Playing* adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi". Dari pengertian tersebut dapat terlihat bahwa dengan metode *Role Playing* dituntut kemampuan siswa untuk dapat memerankan suatu situasi yang mungkin pernah dialami dalam kesehariannya. Dengan menggunakan metode *Role Playing*, siswa juga akan merasakan proses pembelajaran yang berbeda dari yang biasa dilakukannya selama ini.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Role Playing* dalam pembelajaran banyak manfaatnya bagi siswa, seperti dapat mengembangkan dan memupuk kerjasama antarsiswa, menimbulkan bakat siswa dalam seni drama, siswa lebih memperhatikan pembelajaran karena menghayati sendiri, dapat memupuk keberanian berpendapat di kelas, melatih siswa untuk dapat menganalisis masalah, mengambil kesimpulan dalam waktu yang singkat serta siswa dapat

menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti berupaya memecahkan masalah dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diberi judul: “Peningkatan Partisipasi Siswa Kelas IV dengan Metode *Role Playing* pada Pembelajaran PKn di SDN 05 Padang Pasir Kota Padang”.

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut: untuk mendeskripsikan peningkatan partisipasi belajar siswa kelas IV dengan metode *Role Playing* pada pembelajaran PKn yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan model pembelajaran berbasis portofolio. Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan

fakta yang ada dan mendiskripsikan sesuai dengan fenomena.

Subyek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 05 Padang Pasir Padang Tahun Pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 30 orang siswa yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 20 anak laki-laki. Alasan memilih lokasi ini adalah karena siswa pada kelas ini memiliki kemampuan yang cenderung bervariasi, mulai dari yang rendah, sedang dan tinggi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV semester II tahun ajaran 2012/2013 di SDN 05 Padang Pasir Kecamatan Padang Barat Kota Padang.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa:

a) Lembaran Observasi Guru

Lembaran observasi dilakukan untuk mengamati latar kelas tempat berlangsungnya pembelajaran PKn. Dengan berpedoman kepada lembaran observasi peneliti mengamati apa

yang terjadi selama proses pembelajaran.

b) Lembar Observasi Partisipasi Siswa

Digunakan untuk mendapatkan informasi apakah dengan melalui metode *Role Playing* dapat meningkatkan partisipasi siswa.

c) Lembar Tes Hasil Belajar

Digunakan untuk mendapatkan pengaruh partisipasi siswa terhadap pembelajaran PKn pada berbagai materi.

D. Rencana Tindakan

Penelitian tindakan memerlukan beberapa siklus dalam upaya mencapai hasil sesuai yang diinginkan. Tiap siklus dilakukan perubahan sesuai dengan maksud penelitian yang ingin dicapai. Untuk dapat melihat kelemahan peserta didik dalam penguasaan kompetensi pada suatu proses belajar mengajar dilakukan evaluasi di akhir pada setiap siklusnya. Selanjutnya, observasi dilakukan untuk mengetahui tindakan yang tepat untuk meminimalkan kelemahan-kelemahan tersebut. Kedua tindakan ini evaluasi dan pengamatan, digunakan sebagai refleksi

menetapkan tindakan untuk meminimalkan kelemahan peserta didik.

E. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan ini direncanakan selama dua siklus. Setiap siklusnya proses pembelajaran PKn menggunakan metode *Role Playing*. Dalam setiap siklus terdapat beberapa kegiatan yang meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dan observasi serta refleksi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Siklus I

Pada siklus I pembelajaran PKn direncanakan dua kali pertemuan, untuk memperlancar dan mempermudah dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *Role Playing* dan media gambar agar materi pembelajaran mudah dipahami.

b) Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi tindakan siklus I, maka dilakukan revisi pada rancangan tindakan siklus II. Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini merupakan kelanjutan pada siklus I yang dinyatakan belum mencapai

standar yang diterapkan. Guru merubah rancangan tindakan yang dilakukan pada siklus II berdasarkan hasil observasi pada siklus I.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Artinya dari data penelitian yang diperoleh disajikan apa adanya sesuai dengan keadaan di kelas kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran mengenai fakta yang ada. Sedangkan untuk mengukur partisipasi belajar siswa digunakan model analisis data kuantitatif persentase yang didapat melalui lembar observasi siswa, untuk melihat proses dan perkembangan partisipasi yang terjadi selama pembelajaran berlangsung dan untuk mengukur kemampuan hasil belajar siswa menggunakan sistem nilai rata-rata kelas pada hasil evaluasi setiap akhir siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Sebelum metode *Role Playing* disampaikan, siswa mengalami kejenuhan dalam belajar dikarenakan

pembelajaran yang monoton dan hanya terpaku pada buku paket dan LKS siswa. Hal tersebut tampak dari nilai rata-rata siswa jauh di bawah nilai KKM pembelajaran PKn sebesar ≥ 70 . Sehingga siswa kurang memahami materi pembelajaran yang mengakibatkan nilai dari setiap tes ataupun LKS siswa rendah atau minim.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas IV SDN 05 Padang Pasir Kecamatan Padang Barat Kota Padang, menunjukkan bahwa metode *Role Playing* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa pada pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SDN 05 Padang Pasir Kota Padang tahun Ajaran 2012/2013. Hal ini disebabkan karena aktivitas pembelajaran yang semula pembelajaran berpusat pada guru yang monoton kini pembelajaran lebih berpusat pada siswa yang lebih aktif.

1) Aktivitas Pelaksanaan Pembelajaran Guru

Kegiatan peneliti dalam mengelola pembelajaran mendapat peningkatan dari siklus I ke siklus II. Rata-rata persentase pada siklus I

adalah 63,33%. Hal ini belum mencapai target indikator yang telah ditentukan. Pada siklus II sudah ada peningkatan dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus I dengan

rata-rata persentase sudah mencapai 79,99%. Hal ini diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah mencapai target indikator yang ditentukan.

Tabel 8. Persentase Rata-rata Kegiatan Guru pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Rata-rata per Siklus
I	63,33%
II	79,99%
Rata-rata persentase	71,66%
Target	70%

2) Partisipasi Belajar Siswa

Partisipasi belajar siswa pada pelaksanaan pembelajaran siklus I masih belum mencapai target indikator keberhasilan yang telah ditentukan karena siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran yang

disebabkan karena pada awal pelaksanaan metode *Role Playing* siswa masih malu-malu dalam bertanya, menjawab dan menyimpulkan pelajaran karena hal yang baru baginya, dan siswa masih kurang berinteraksi antarsiswa.

Tabel 7. Persentase Rata-rata Partisipasi Belajar Siswa pada Siklus I dan II

No.	Aspek yang Diamati	Rata-rata Persentase		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
1	Siswa bertanya	51,66%	61,66%	Mengalami kenaikan (10%)
2	Siswa menjawab	43,33%	53,33%	Mengalami kenaikan (10%)
3	Siswa menyimpulkan pelajaran	31,66%	53,33%	Mengalami kenaikan (21,67%)

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *Role Playing*, terjadi peningkatan partisipasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

1. Partisipasi belajar siswa dalam bertanya, terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II terlihat pada siklus I (51,66%), dan target yang ingin dicapai 60%, pada siklus II (61,66%). Jadi

Partisipasi belajar siswa dalam bertanya terhadap pelajaran sudah mengalami peningkatan (10%).

2. Partisipasi belajar siswa dalam menjawab pertanyaan, terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II terlihat pada siklus I (43,33%), dan target yang ingin dicapai 50%, pada siklus II (53,33%). Jadi Partisipasi belajar siswa dalam menjawab pertanyaan sudah mengalami peningkatan (10%).
3. Partisipasi belajar siswa dalam menyimpulkan pelajaran, terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II terlihat pada siklus I (31,66%), dan target yang ingin dicapai 50%, pada siklus II (53,33%). Jadi Partisipasi belajar siswa dalam menyimpulkan pelajaran sudah mengalami peningkatan (21,67%).

3) Hasil Belajar Siswa

Pada siklus I persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I, siswa yang tuntas belajar ada 12 orang (42,85%) dan yang belum tuntas belajar ada 16 orang (57,14%), dengan nilai rata-rata secara klasikal 54,82. Sedangkan pada siklus II, siswa yang tuntas belajar ada 22 orang (78,57%) dan yang belum tuntas belajar hanya 6 orang (21,42%), dengan nilai rata-rata secara klasikal 77,67.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 35,72%. Sedangkan untuk nilai rata-rata hasil belajar secara klasikal juga mengalami peningkatan dan sudah mencapai standar nilai KKM dan indikator keberhasilan secara klasikal.

Tabel 9. Persentase Rata-rata Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II

No.	Siklus	Siswa yang Tuntas		Siswa yang Belum Tuntas		Rata-rata
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)	
1.	I	12	42,85%	16	57,14%	54,82
2.	II	22	78,57%	6	21,42%	77,67

Berdasarkan pembicaraan peneliti dengan guru setelah selesai pelaksanaan siklus II, bahwa penerapan metode *Role Playing* dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa. Peningkatan juga dapat dilakukan dengan menerapkan strategi-strategi yang lebih bervariasi selama pembelajaran. Dengan penerapan strategi yang bervariasi, dapat diharapkan kelemahan masing-masing strategi pembelajaran sehingga dapat tertutupi dan partisipasi belajar siswa bisa terus meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan partisipasi belajar PKn siswa kelas IV dengan menggunakan metode *role playing* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan partisipasi siswa bertanya pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I yaitu dengan persentase mencapai 51,66% meningkat menjadi 61,66% pada siklus II.

2. Terjadi peningkatan partisipasi siswa bertanya pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I yaitu dengan persentase mencapai 43,33% meningkat menjadi 53,33% pada siklus II.
3. Terjadi peningkatan partisipasi siswa menjawab pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* pada siklus I yaitu dengan persentase mencapai 31,66% meningkat menjadi 53,33% pada siklus II.
4. Pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 05 Padang Pasir Kota Padang. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 54,82 dengan persentase 42,85% dan meningkat pada siklus II menjadi 77,67 dengan persentase 78,57% hal ini merupakan bukti pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 05 Padang Pasir.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dicantumkan di atas, maka peneliti

mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat memotivasi dan membina guru untuk menggunakan metode *role playing* dalam pembelajaran di sekolah terutama pada pembelajaran PKn
2. Bagi guru hendaknya metode *role playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKn dan sebagai suatu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswas
3. Bagi peneliti lain, yang merasa tertarik dengan metode *role playing* agar dapat melakukan penelitian dengan menggunakan metode *role playing* dengan menggunakan materi yang lain
4. Bagi pembaca, agar bagi siapapun yang membaca tulisan ini dapat menambah wawasan bagi pembaca

DAFTAR PUSTAKA

Aderusliana. 2007. *Konsep Dasar Evaluasi Hasil Belajar* (<http://aderusliana.wordpress.co>

m/2007/11/05/konsep-dasar-evaluasi-hasil-belajar/ diakses tanggal 2 Oktober 2012)

Ahmadi, Abu. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung: Pustaka Setia

Andreas. 2007. *Ruang Lingkup PKn*.http://andries980blogspot.com/2007/07/ruang_lingkup.html (diakses 10 Oktober 2012)

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Azis, Abdul. 2007. *Penggunaan Metode Role Playing Dalam Pembelajaran IPS*. Jakarta

Azzahra. 2008. <http://azzahra08.wordpress.com/2008/07/17/bermain-peran-metode-alternatif-atasi-rasa-takut/> (Diakses tanggal 27 Oktober 2012)

BSNP. 2008. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Menengah*. Padang: UNP

Depdiknas. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas

Djamarah, Syaiful, Bahari. 2000. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta

2006.
Strategi Belajar Mengajar.
Jakarta Rineka Cipta
- Fenfen.2009.<http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080527070602AAQ5Pc2> (Diakses tanggal 04 Oktober 2012)
- Guruh.2008.http://pakguruonline.pendidikan.net/buku_tua_pakguru_dasar_kpdd_b12.html (Diakses tanggal 06 April 2009)
- Hamalik, Oemar. 2003. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nurasia. 2008.
<http://ind.sps.upi.edu/?p=175>
(diakses tanggal 04 maret 2009)
- Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 2003. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algesindo
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Wahab, Azis. 2002. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wardani, IGAK. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Yamin, Martinis. 2008. *Profesionalisasi Guru Dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press