



**PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS V SDN 004 TERATAK BULUH  
KECAMATAN SIAK HULU KABUPATEN KAMPAR**

**Desima Silalahi**  
[desimasilalahi72@gmail.com](mailto:desimasilalahi72@gmail.com)  
SDN 004 Teratak Buluh

**ABSTRACT**

*The role-playing method is a method of role-playing by providing real experience in learning. The research method used was classroom action research, this study was conducted in two cycles and each cycle was conducted three times. Data collection techniques in this study used teacher observation sheets, student activity sheets, and student learning outcomes. Learning tools consist of the syllabus, and plan for implementing learning. Learning outcomes in the first cycle, the number of students who get a high classification score amounted to 9 people with a percentage of 36%, and a moderate classification of 16 people with a percentage of 64%. In the second cycle, the results of high classification learning were 20 people with a percentage of 80%, and in the middle classification, there were 5 people with a percentage of 20%. So it was concluded that using the role-playing method can improve learning outcomes of PKn.*

**Keyword:** role playing method, learning outcomes PKn

**ABSTRAK**

Metode *role playing* merupakan metode bermain peran dengan memberikan pengalaman yang nyata dalam belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi guru, lembar aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Perangkat pembelajaran terdiri dari silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Hasil belajar pada siklus I, jumlah siswa yang mendapatkan nilai dengan klasifikasi tinggi berjumlah 9 orang dengan persentase 36%, dan klasifikasi sedang 16 orang dengan persentase 64%. Pada siklus II hasil belajar dengan klasifikasi tinggi sebanyak 20 orang dengan persentase 80%, dan pada klasifikasi sedang berjumlah 5 orang dengan persentase 20%. Maka disimpulkan bahwa menggunakan metode *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn.

**Kata Kunci :** metode *role playing*, hasil belajar PKn

Submitted	Accepted	Published
11 April 2019	20 Juni 2019	5 Juli 2019

<b>Citation</b>	:	Silalahi, D. (2019). Penerapan Metode <i>Role Playing</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SDN 004 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 3(4), 723-735. DOI: <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i4.7227">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i4.7227</a> .
-----------------	---	--

\*Copyright © 2019 Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)  
Publish by PGSD FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

**PENDAHULUAN**

Pendidikan ditujukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, sebagaimana dirumuskan dalam tujuan pendidikan nasional dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,

sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Lemahnya proses pembelajaran yang dikembangkan guru dewasa ini, merupakan salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dilaksanakan sesuai dengan kemampuan dan selera guru. Padahal pada kenyataannya kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran tidak merata sesuai dengan latar belakang pendidikan guru serta motivasi dan

kecintaan mereka terhadap profesinya. Ada guru yang dalam melaksanakan pengelolaan pembelajarannya dilakukannya dengan sungguh-sungguh melalui perencanaan yang matang, dengan memanfaatkan seluruh sumberdaya yang ada dan memerhatikan taraf perkembangan intelektual dan perkembangan psikologi belajar anak. Guru yang demikian akan dapat menghasilkan kualitas lulusan yang lebih tinggi dibandingkan dengan guru yang dalam pengelolaan pembelajarannya dilakukan seadanya tanpa mempertimbangkan faktor yang bisa mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan di Sekolah Dasar Negeri 004 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar ditemui gejala-gejala atau fenomena khususnya padapelajaran PKn Sebagai berikut: 1) hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran PKn belum menunjukkan hasil yang optimal, hal ini terlihat dari hasil test yang dilaksanakan oleh guru, hanya 40% dari siswa yang mendapatkan nilai yang memuaskan; 2) siswa kurang aktif dalam mata pelajaran yang disajikan, hal ini terlihat dari kegiatan anak yang cenderung hanya diam mendengarkanguru berceramah, selama proses belajar berlangsung hanya 15% dari siswa mampu untuk bertanya tentang materi pelajaran; 3) siswa kurang berupaya menemukan sendiri jawaban dari suatu pertanyaan yang diberikan

## KAJIAN TEORETIS

Metode *role playing* atau bermain peran adalah sebuah metode yang ditekankan kepada tiap individu siswa dalam memerankan suatu tokoh tertentu pada drama yang bersangkutan (Wahyuni, 2016). Suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan (Kurniawati, 2015).

Langkah-langkah model pembelajaran *role playing* ini adalah sebagai berikut: 1) guru menyiapkan *scenario* pembelajaran; 2) menunjuk

oleh guru; 4) siswa kurang aktif menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Dengan adanya fenomena atau gejala tersebut di atas, menurut penulis dapat diatasi dengan menggunakan metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena dengan metode *role playing* dapat menarik motivasi belajar siswa. Metode *role playing* ini dapat melatih siswa berinisiatif dan kreatif dan membiasakan siswa menerima dan membagi tanggung jawab. *Role playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar. Penerapan metode *role palying* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran (Nurhasanah, dkk, 2016). Hal yang paling penting dari pengajaran PKn adalah perlunya dikembangkan dan diciptakan suatu situasi dan kondisi yang memungkinkan anak didik memahami dan sekaligus menghayati dan pada akhirnya dapat mengamalkan setelah menyerap nilai-nilai yang telah diajarkan dalam suatu proses belajar mengajar PKn. Metode yang dapat menciptakan situasi dan kondisi tersebut diasumsikan salah satunya adalah metode *role playing*.

beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut; 3) pembentukan kelompok siswa; 4) penyampaian kompetensi; 5) menunjuk siswa untuk melakonkan skenario yang telah dipelajarinya; 6) kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon; 7) presentasi hasil kelompok; 8) bimbingan penyimpulan dan refleksi.

Metode pembelajaran memegang peranan penting dalam rangkaian sistem pembelajaran, untuk itu diperlukan kecerdasan dan kemahiran guru dalam memilih metode pembelajaran. Agar tujuan belajar baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor dapat tercapai, maka metode pembelajaran diarahkan untuk mencapai sasaran

tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran proses (Saputra, 2015).

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, Menurut Rapoport dan Hopkins (Kunandar, 2011) pengertian penelitian tindakan kelas adalah penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam kerangka etika yang disepakati bersama. Data dalam penelitian ini merupakan: 1) data tentang penerapan metode *role playing*, yaitu data tentang aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam pembelajaran yang diperoleh melalui lembar observasi; 2) data tentang hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang diperoleh tes hasil belajar.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi di dalam belajar PKn dengan menggunakan metode *role playing* mencapai 75%. Aktivitas guru pengukuran aktivitas guru, karena indikator aktivitas guru adalah 12, dengan perincian sebagai berikut: 1) guru menetapkan topik atau masalah; 2) guru menjelaskan tujuan yang hendak dicapai; 3) guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan; 4) guru menetapkan pemain; 5) guru menjelaskan peranan yang harus dimainkan oleh pemeran,

serta waktu yang ditetapkan; 6) guru menjelaskan waktu yang disediakan; 7) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya mendorong siswa untuk berpikir dalam perannya; 8) guru meminta siswa untuk memainkan peran; 9) guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan; 10) Guru menghentikan permainan pada saat sampai pada puncak; 11) guru meminta siswa untuk berdiskusi tentang peran yang dimainkan; 12) guru merumuskan kesimpulan dari simulasi yang dilakukan oleh siswa

Pengukuran masing-masing 1 sampai dengan 5 berarti skor maksimal dan minimal adalah 60 (12 x 5) dan 12 (12 x 1). Menentukan 5 klasifikasi tingkat kesempurnaan guru dalam menggunakan metode *role playing*, dapat dihitung dengan cara: 1) menentukan jumlah klasifikasi yang diinginkan, yaitu 5 klasifikasi yaitu sangat sempurna, sempurna, cukup sempurna, kurang sempurna, dan tidak sempurna; 2) menentukan interval (I), yaitu :  $I = \frac{60-12}{5} = 9.6 = 10$  (pembulatan); 3) menentukan tabel klasifikasi standar pelaksanaan metode *role playing* yaitu:

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Aktivitas Guru**

No	Kategori	Interval
1	Sangat sempurna	52 – 60
2	Sempurna	42 – 51
3	Cukup sempurna	32 – 41
4	Kurang sempurna	22 – 31
5	Tidak sempurna	12 – 21

Aktivitas siswa, rincian aktivitas siswa dalam penerapan metode ini sebagai berikut: 1) siswa memperhatikan guru dalam menetapkan topik; 2) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan yang hendak dicapai; 3) Siswa antusias memperhatikan keterangan guru; 4) siswa bertanya tentang peran yang akan

dimainkan; 5) siswa mendengarkan arahan guru; 6) siswa memperhatikan waktu yang diberikan guru; 7) siswa bertanya tentang materi simulasi yang diperankannya; 8) siswa memainkan peran dengan baik; 9) siswa mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru; 10) siswa mendengarkan dan melakukan perintah guru; 11) siswa mengikuti

diskusi dengan antusias dan cermat; 12) siswa membuat kesimpulan.

Pengukuran terhadap instrumen “aktivitas siswa” ini adalah “dilakukan = 1”, tidak dilakukan = 0”, sehingga apabila semua siswa melakukan seperti harapan pada semua komponen, maka skor maksimal sebesar 312 (12 x 26). Menentukan 4 klasifikasi aktivitas dalam

menggunakan metode *role playing* dapat dihitung dengan cara : 1) menentukan jumlah klasifikasi yang diinginkan, yaitu 4 klasifikasi yaitu sangat tinggi, tinggi, rendah, dan rendah sekali; 2) Interval (I), yaitu : 
$$\frac{\text{Skor max} - \text{Skor min}}{4} = \frac{312 - 0}{4} = 78$$
; 3) Menentukan tabel klasifikasi standar pelaksanaan metode *role playing* yaitu :

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa**

No	Kategori	Interval
1	Sangat tinggi	235 – 312
2	Tinggi	157 – 234
3	Rendah	70 – 156
4	Sangat rendah	0 – 78

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi *Setting* Penelitian

Penelitian penggunaan metode pembelajaran *role playing* ini dilakukan pada kelas V SDN 004 Teratak Buluh Kecamatan Siak hulu Kanupaten Kampar. Khususnya mata pelajaran PKn pada tahun ajaran 2016/2017. Penelitian dilakukan selama 2 bulan yang meliputi 2 siklus (6 pertemuan) dengan materi “*Organisasi di lingkungan sekolah dan masyarakat*” seperti yang tercantum dalam RPP. Penelitian dilakukan dengan observer guru kelas V SDN 004 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Observasi dilakukan terhadap 3 aspek yaitu aktivitas guru dalam penggunaan metode pembelajaran, aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, dan hasil belajar yang ditunjukkan siswa, dengan menggunakan lembar observasi pertemuan 1, 2 dan 3.

Dalam penelitian ini guru menerapkan metode *role playing* untuk meningkatkan tingkat aktivitas siswa kelas V SDN 004 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar yang selama ini lebih 70% siswa tidak mencapai ketuntasan individu. Hal ini dilakukan karena secara teoritis metode *role playing* ini memiliki keunggunan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran. Karena mereka bermain peran sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah sosial. Karakteristik ini diharapkan dapat memperbaiki kelemahan pembelajaran yang biasa

dilakukan oleh peneliti yang belum mampu membuat siswa tertarik perhatiannya pada pelajaran. Penelitian ini dilakukan beberapa siklus seperti berikut.

### Siklus I

#### Perencanaan

Sebelum pelaksanaan tindakan dengan menggunakan pembelajaran *role playing* terlebih dahulu peneliti menyiapkan beberapa langkah persiapan antara lain menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan langkah-langkah penggunaan pembelajaran *role playing*, kemudian minta kesediaan teman sejawat untuk menjadi observer dan berakhir persiapan format pengamatan atau lembar observasi. Pokok pembahasan yang akan dibahas terdapat pada kompetensi dasar mendeskripsikan pengertian organisasi, standar kompetensi memahami kebiasaan organisasi, dengan indikator mendeskripsikan pengertian organisasi, contoh tujuan organisasi dan contoh-contoh anggota organisasi.

#### Tindakan

Siklus I untuk pertemuan pertama pada tanggal 06 Februari 2017 dan pertemuan kedua tanggal 13 Februari 2017, berikutnya pertemuan ketiga pada tanggal 20 Februari 2017. Jadwal penelitian ini sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan di SDN 004 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Dalam satu minggu terdapat satu kali pertemuan, yang

terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 35 menit).

Perhatikan proses pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *role playing* dalam siklus pertama, dikelola berdasarkan Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP 1). Proses pembelajaran diawali dengan memberikan apersepsi dan motivasi, menjelaskan keterkaitan organisasi yang dikaitkan dengan kegiatan siswa dalam berorganisasi yang pernah dilakukan siswa di sekolah serta penjelasan penerapan metode *role playing* dengan bahasa yang mudah dipahami siswa.

Guru menjelaskan cara kerja metode *role playing* serta keunggulan metode ini. Guru menjelaskan bahwa metode ini memberi kesempatan kepada siswa untuk terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Penggunaan metode *role playing* ini dapat membantu siswa melatih,

memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya yaitu materi organisasi. Guru juga menjelaskan bahwa dengan metode *role playing* ini dapat membina bahasa lisan siswa sehingga mudah dipahami oleh orang lain.

**Pengamatan (*Observation*)**

Hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus 1 ini berdasarkan pada hasil observasi yang diperoleh pada pertemuan 1, pertemuan 2, dan pertemuan 3 yang terdiri dari aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Ketiga pertemuan tersebut diambil rata-ratanya, sehingga diperoleh aktivitas guru pada siklus pertama ini seperti tabel berikut :

**Tabel 3. Rekapitulasi Aktivitas Guru pada Siklus I**

No	Aktivitas Guru yang Diamati	SIKLUS I							
		Pertemuan I		Pertemuan I		Pertemuan I		Rata-rata	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	Guru menetapkan topik atau masalah	2	40%	3	60%	4	80%	3	60%
2	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	2	40%	3	60%	4	80%	3	60%
3	Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan	2	40%	3	60%	4	80%	3	60%
4	Guru menetapkan pemain	2	40%	3	60%	4	80%	3	60%
5	Guru menjelaskan peranan yang harus dimainkan oleh pemeran, serta waktu yang ditetapkan	2	40%	3	60%	4	80%	3	60%
6	Guru menjelaskan waktu yang disediakan	2	60%	4	80%	5	100%	4	80%
7	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya mendorong siswa berpikir dalam perannya	2	60%	4	80%	5	100%	4	80%
8	Guru meminta siswa memainkan peran	2	60%	4	80%	5	100%	4	80%
9	Guru memberikan bantuan kepada pemeran	2	40%	3	60%	4	80%	3	60%
10	Guru menghentikan permainan pada saat sampai pada puncak	2	40%	3	60%	4	80%	3	60%

11	Guru meminta siswa untuk berdiskusi tentang peran yang dimainkan	2	40%	3	60%	4	80%	3	60%
12	Guru merumuskan kesimpulan dari simulasi yang dilakukan siswa	2	40%	3	60%	4	80%	3	60%
Junlah / Rata-rata		27	45%	39	65%	51	85%	39	65%
Klasifikasi		Kurang Sempurna		Cukup Sempurna		Sangat Sempurna		Cukup Sempurna	

Tabel di atas diperoleh secara umum guru sudah melakukan seluruh aktivitas dengan “cukup sempurna”. Hal ini sesuai hasil pengamatan dimana aktivitas guru memperoleh skor rata-rata 39 dengan persentase 65%. Hasil pengamatan aktivitas guru tersebut apabila dianalisis lebih jauh setelah diskusikan dengan observer ditemukan beberapa kelemahan seperti berikut ini: 1) bahasa yang digunakan guru dalam menentukan topik kurang sesuai dengan kemampuan atau daya serap siswa kelas V SD; 2) guru kurang jelas dalam menjelaskan tujuan yang hendak dicapai; 3) dalam memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan didramatisasikan belum mencapai sasaran yang diharapkan; 4) dalam menetapkan pemain, cenderung mengikuti susunan tempat duduk siswa, sehingga terjadi pasangan yang homogen (siswa yang kurang mampu dengan yang kurang

mampu).

Berdasarkan pengamatan observer, secara umum pada saat menjelaskan materi bahan ajar, siswa terlihat tertarik karena dalam menjelaskan materi peneliti langsung mencontohkannya ke dalam hal nyata yang dialami siswa. Pada saat meminta siswa menyebutkan contoh lain dari yang disebutkan banyak siswa mengungkapkan pendapatnya. Siswa terlihat sangat antusias untuk mendengarkan penjelasan guru dan mengungkapkan idenya. Aktivitas siswa ini antara lain didukung oleh hasil observasi “aktivitas siswa” yang diukur dari 12 komponen (terlampir), sedangkan rata-rata aktivitas siswa dari pertemuan 1, 2 dan pertemuan 3 tergolong tinggi dengan skor 195. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel rekapitulasi berikut:

**Tabel 4. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Siklus I**

No	Aktivitas Guru yang Diamati	SIKLUS I							
		Pertemuan I		Pertemuan I		Pertemuan I		Rata-rata	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	Siswa memperhatikan guru dalam menetapkan topik	13	52.0%	13	52.0%	13	52.0%	13	52.0%
2	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan yang hendak di capai	14	56.0%	16	64.0%	15	60.0%	15	60.0%
3	Siswa antusias memperhatikan keterangan guru	17	68.0%	18	72.0%	19	76.0%	18	72.0%
4	Siswa bertanya tentang peran yang akan dimainkan	18	72.0%	21	84.0%	21	84.0%	20	80.0%
5	Siswa mendengarkan arahan guru	15	60.0%	16	64.0%	17	68.0%	16	64.0%
6	Siswa memperhatikan waktu yang diberikan guru	15	60.0%	19	76.0%	20	80.0%	18	72.0%
7	Siswa bertanya tentang materi simulasi yang diperankannya	14	56.0%	14	56.0%	14	56.0%	14	56.0%
8	Siswa memainkan peran dengan baik	19	76.0%	19	76.0%	22	88.0%	20	80.0%

9	Siswa mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru	16	64.0%	16	64.0%	16	64.0%	16	64.0%
10	Siswa mendengarkan dan melakukan perintah guru	18	72.0%	18	72.0%	18	72.0%	18	72.0%
11	Siswa mengikuti diskusi dengan antusias dan cermat	14	56.0%	14	56.0%	14	56.0%	14	56.0%
12	Siswa membuat kesimpulan	13	52.0%	13	52.0%	13	52.0%	13	65.0%
Jumlah / Rata-rata		186	62.0%	197	65.7%	202	67.3%	195	65.0%
Klasifikasi		Tinggi		Tinggi		Tinggi		Tinggi	

Berdasarkan lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh skor rata-rata aktivitas siswa pada pelajaran PKn sebesar 195 dengan kategori tinggi. Rinciannya adalah: 1) siswa memperhatikan guru dalam menetapkan topik terdapat 13 orang dari 25 siswa memperoleh nilai 52%; 2) siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan yang hendak dicapai terdapat 10 orang dari 20 orang siswa (60%); 3) siswa antusias memperhatikan keterangan guru terdapat 18 orang dari 20 siswa (72%), (480%); 4) Siswa mendengarkan arahan guru terdapat 16 orang dari 20 siswa (72%), dan 7) Siswa bertanya tentang materi simulasi yang diperankannya, terdapat 14 orang dari 20 siswa (80%), 9) Siswa mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru terdapat 16 orang dari 20 siswa (64%), 10) Siswa mendengarkan dan melakukan perintah guru terdapat 18 orang dari 20 siswa (72%), 11) Siswa mengikuti diskusi dengan antusias dan cermat

terdapat 14 orang dari 20 siswa (56%), 12) Siswa membuat kesimpulan terdapat 13 orang dari 20 siswa (52%)

Berdasarkan pengamatan observer, secara umum pada saat menjelaskan materi bahan ajar, siswa terlihat memperhatikan karena peneliti menjelaskan materi secara sistematis dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti. Pada saat peneliti meminta siswa menyebutkan contoh lain dari yang disebutkan peneliti banyak siswa mengungkapkan pendapatnya. Siswa terlihat sangat antusias untuk mendengarkan penjelasan guru dan mengungkapkan idenya.

Dengan adanya beberapa aktivitas siswa yang belum sesuai dengan harapan, maka akan mempengaruhi hasil belajar mereka. Untuk lebih jelasnya rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus pertama dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus I**

Klasifikasi	Standar	Frek	%
Sangat tinggi	> 85	0	0
Tinggi	71 - 85	9	36
Sedang	56 - 70	16	64
Rendah	41 - 55	0	0
Jumlah		25	100

Dari tabel rekapitulasi hasil belajar siswa di atas, diketahui bahwa pada siklus pertama terlihat tidak ada siswa yang memperoleh nilai dengan klasifikasi tinggi dengan jumlah siswa 9 orang dengan persentase 36%, dan klasifikasi sedang dengan jumlah 16 orang dengan persentase

64%.

#### Refleksi

Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang dikemukakan sebelumnya dan melihat tingkat aktivitas siswa pada pelajaran PKn tersebut, maka berdasarkan hasil

pembahasan peneliti dan pengamat terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus pertama terdapat beberapa kekuatan dan kelemahan pembelajarannya diantaranya: 1) pengelolaan pembelajaran oleh peneliti telah sesuai dengan tahapan yang dimuat dalam RPP. Namun penerapan metode *role playing* dalam proses pembelajaran guru masih mengalami beberapa kelemahan khususnya dalam menetapkan topik, menjelaskan tujuan yang hendak dicapai, member gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, menetapkan pemain, menjelaskan peranan yang harus dimainkan oleh pemeran, serta waktu yang ditetapkan, memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan, menghentikan permainan pada saat sampai pada puncak, meminta siswa untuk berdiskusi tentang peran yang dimainkan, dan pada aspek kesimpulan dari simulasi yang dilakukan oleh siswa; 2) secara umum aktivitas siswa dalam belajar sudah mulai berfokus pada tugas-tugas belajarnya namun masih perlu bimbingan yang lebih ketat dan mendidik; 3) hasil belajar siswa mengikuti pembelajaran pada siklus I diklasifikasikan tinggi. Namun hanya memperoleh persentase rata-rata 55.3%. Hal ini belum dikatakan berhasil.

Dari hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I, ternyata tindakan yang dilakukan guru pada tahap awal masih membingungkan siswa. Hal ini disebabkan dalam menetapkan topik belum begitu jelas bagi siswa. Peran guru dalam membimbing siswa untuk menciptakan dialog berdasarkan gambaran situasi dari guru perlu lebih diperjelas lagi. Penyebab yang terjadi pada siswa sulit untuk menciptakan kalimat sendiri karena tidak memiliki sumber informasi selain guru. Kebanyakan siswa belum mempunyai kepercayaan diri bahwa mereka memiliki kemampuan untuk dapat menciptakan dialog sendiri. Namun demikian guru harus lebih memberikan perhatian khusus terutama pada siswa yang menunjukkan kemampuan dan aktivitas belajar yang masih rendah.

Berdasarkan hal di atas perlu diadakan perbaikan siklus berikutnya. Kekurangan yang perlu diatasi dari siklus pertama adalah : 1) guru perlu memikirkan persiapan yang lebih matang agar apa yang ingin dicapai dapat terlaksana

dengan baik, 2) Guru perlu membiasakan diri menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa terutama dalam menjelaskan tujuan yang hendak dicapai dalam materi, 3) Guru hendaknya guru menggunakan contoh yang lebih kongkret dalam memberikan gambaran masalah menggunakan contoh yang lebih kongkret dalam memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan menggunakan metode *role playing*. Hal ini sangat membantu siswa dalam meningkatkan aktivitas belajarnya dalam mengikuti proses pembelajaran.

## Siklus II

### Perencanaan

Sebagaimana rencana siklus I sebelumnya, pada siklus II ini peneliti terlebih dahulu menyiapkan beberapa langkah persiapan antara lain menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk siklus 2 berdasarkan langkah-langkah penggunaan pembelajaran *role playing*, kemudian meminta kesediaan supervisor II untuk menjadi observer, dan terakhir adalah persiapan format pengamatan atau lembar observasi. Pokok bahasan yang akan dibahas terdapat pada kompetensi dasar menampilkan sikap demokratis, standar kompetensi melaksanakan perilaku, kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari, dengan indikator menyebutkan nilai-nilai kejujuran, kedisiplinan, dan senang bekerja, dan membiaskan bersikap jujur, disiplin, dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

### Tindakan

Siklus II untuk pertemuan pertama pada tanggal 06 Maret 2017 dan pertemuan kedua tanggal 13 Maret 2017, berikutnya pertemuan ketiga pada tanggal 20 Maret 2017 Jadwal penelitian ini sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan di SDN 004 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Perbaikan proses pembelajaran pada siklus II dengan menetapkan metode pembelajaran *role playing* dalam siklus kedua dikelola berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi dan indikator yang telah dipersiapkan sebelumnya. Proses pembelajaran diawali dengan memberikan apersepsi dan motivasi, menjelaskan keterkaitan musyawarah

yang dikaitkan dengan kegiatan siswa dalam bermusyawarah yang pernah dilakukan siswa dilakukan siswa di sekolah serta penjelasan penerapan *role playing* dengan bahasa yang mudah dipahami siswa.

Guru menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai *role playing*. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan dimainkan. Guru menyampaikan garis-garis besar yang akan didramatisasikan. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam *role playing*, peranan yang harus dimainkan oleh para pemeran, serta waktu yang disediakan. Guru memberikan kesempatan

dengan memberikan waktu lebih kurang 10 menit kepada siswa untuk bertanya khususnya kepada siswa yang terlibat dalam pemeranan.

**Pengamatan (*Observation*)**

Hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus II pada dasarnya sama dengan siklus I, yaitu berdasarkan pada hasil observasi yang diperoleh pada pertemuan I, pertemuan 2, dan pertemuan 3 yang terdiri dari aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Dari ketiga pertemuan tersebut diambil rata-ratanya, sehingga diperoleh rekapitulasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil siswa pada siklus kedua yang akan diuraikannya seperti tabel berikut :

**Tabel 6. Rekapitulasi Aktivitas Guru pada Siklus II**

No	Aktivitas Guru yang Diamati	SIKLUS II							
		Pertemuan I		Pertemuan I		Pertemuan I		Rata-rata	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	Guru menetapkan topik atau masalah	4	80%	4	80%	4	80%	4	80%
2	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	4	80%	4	80%	5	100%	4	80%
3	Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan	4	80%	4	80%	4	80%	4	80%
4	Guru menetapkan pemain	4	80%	4	80%	5	100%	4	80%
5	Guru menjelaskan peranan yang harus dimainkan oleh pemeran, serta waktu yang ditetapkan	4	80%	4	80%	4	80%	4	80%
6	Guru menjelaskan waktu yang disediakan	4	80%	5	100%	5	100%	5	100%
7	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya mendorong siswa berpikir dalam perannya	4	80%	5	100%	5	100%	5	100%
8	Guru meminta siswa memainkan peran	4	80%	5	100%	5	100%	5	100%
9	Guru memberikan bantuan kepada pemeran	4	80%	4	80%	4	80%	4	80%
10	Guru menghentikan permainan pada saat sampai pada puncak	4	80%	4	80%	4	80%	4	80%
11	Guru meminta siswa untuk berdiskusi tentang peran yang dimainkan	4	80%	4	80%	5	100%	4	80%

Guru merumuskan kesimpulan dari simulasi yang dilakukan siswa	4	80%	4	80%	4	80%	4	80%
Junlah / Rata-rata	48	80%	51	85%	54	90%	51	85%
Klasifikasi	Sempurna		Sangat Sempurna		Sangat Sempurna		Sangat Sempurna	

Keberhasilan penerapan metode *role playing* terkait erat dengan aktivitas guru. Dalam penerapan metode *role playing* secara umum guru sudah melakukan dengan “Sangat Sempurna”. Hal ini sesuai dengan perolehan skor rata-rata sebesar 51 dengan persentase 85% (Sangat Sempurna). Adapun rincian aktivitas guru pada siklus kedua adalah sebagai berikut: 1) guru menetapkan topik atau masalah. Pada aspek ini guru telah melaksanakannya dengan sempurna; 2) guru menjelaskan tujuan yang hendak dicapai. Pada aspek ini guru telah melaksanakannya dengan sempurna; 3) guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan. Pada aspek ini guru telah melaksanakannya dengan sempurna; 4) guru menetapkan pemain. Pada aspek ini guru telah melaksanakannya dengan sempurna; 5) guru menjelaskan peranan yang harus dimainkan oleh pemeran, serta waktu yang ditetapkan. Pada aspek ini guru telah melaksanakannya dengan sempurna; 6) guru menjelaskan waktu yang disediakan. Pada aspek ini guru telah melaksanakannya dengan sempurna; 7) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya khususnya mendorong siswa untuk

berpikir dalam perannya. Pada aspek ini guru telah melaksanakannya dengan sempurna; 8) guru meminta siswa untuk memainkan peran. Pada aspek ini guru telah melaksanakannya dengan sempurna; 9) guru memberikan bantuan kepada pemeran yang mendapatkan kesulitan. Pada aspek ini guru telah melaksanakannya dengan sempurna; 10) guru menghentikan permainan pada saat sampai pada puncak. Pada aspek ini guru telah melaksanakannya dengan sempurna; 11) guru meminta siswa untuk berdiskusi tentang peran yang dimainkan. Pada aspek ini guru telah melaksanakannya dengan sempurna; 12) guru merumuskan kesimpulan dari simulasi yang dilakukan oleh siswa. Pada aspek ini guru telah melaksanakannya dengan sempurna.

Dari observasi yang telah dilakukan, terlihat adanya antusiasme siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* aktivitas siswa ini antara lain didukung oleh hasil observasi “aktivitas siswa” yang diukur dari 12 komponen, aktivitas siswa tergolong tinggi dengan skor 238. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 7. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Siklus II**

No	Aktivitas Guru yang Diamati	SIKLUS II							
		Pertemuan I		Pertemuan I		Pertemuan I		Rata-rata	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	Siswa memperhatikan guru dalam menetapkan topik	14	56.0%	21	84.0%	22	88.0%	19	76.0%
2	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan yang hendak di capai	19	76.0%	21	84.0%	23	92.0%	21	84.0%
3	Siswa antusias memperhatikan keterangan guru	20	80.0%	21	84.0%	22	88.0%	21	84.0%
4	Siswa bertanya tentang peran yang akan dimainkan	21	84.0%	21	84.0%	21	84.0%	21	84.0%
5	Siswa mendengarkan arahan guru	17	68.0%	16	64.0%	18	72.0%	17	68.0%

6	Siswa memperhatikan waktu yang diberikan guru	18	72.0%	19	76.0%	20	80.0%	19	76.0%
7	Siswa bertanya tentang materi simulasi yang diperankannya	13	52.0%	16	64.0%	19	76.0%	16	64.0%
8	Siswa memainkan peran dengan baik	21	84.0%	19	76.0%	20	80.0%	20	80.0%
9	Siswa mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru	20	80.0%	21	84.0%	22	88.0%	21	84.0%
10	Siswa mendengarkan dan melakukan perintah guru	22	88.0%	23	92.0%	24	96.0%	23	92.0%
11	Siswa mengikuti diskusi dengan antusias dan cermat	20	80.0%	23	92.0%	23	92.0%	22	88.0%
12	Siswa membuat kesimpulan	16	64.0%	19	76.0%	19	76.0%	18	72.0%
Jumlah / Rata-rata		221	73.7%	240	80.0%	253	84.3%	238	79.3%
Klasifikasi		Tinggi		Tinggi		Tinggi		Tinggi	

Berdasarkan lembar observasi tingkat aktivitas siswa pada siklus II diperoleh rata-rata skor aktivitas siswa pada pelajaran PKn sebesar 238 dengan kategori sangat tinggi. Rinciannya adalah : 1) Siswa memperhatikan guru dalam menetapkan topik terdapat 16 orang dari 20 siswa memperoleh nilai (76%), 2) siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan yang hendak dicapai terdapat 16 orang dari 20 siswa (84%), 3) Siswa antusias memperhatikan keterangan guru terdapat 16 orang dari 20 siswa (84%), (480%), 4) Siswa bertanya tentang peran yang akan dimainkan terdapat 16 orang dari 20 siswa (84%), 5) siswa mendengarkan arahan guru terdapat 12 orang dari 20 siswa (68%), 6) Siswa memperhatikan waktu yang diberikan guru terdapat 14 orang dari 20 siswa (76%), dan 7) Siswa bertanya tentang materi simulasi yang

diperankannya terdapat 11 orang dari 20 siswa (64%), 8) Siswa memainkan peran dengan baik terdapat 15 orang dari 20 siswa (80%), 9) Siswa mendengarkan arahan yang diberikan oleh guru terdapat 16 orang dari 20 siswa (84%), 10) Siswa mendengarkan dan melakukan perintah guru terdapat 18 orang dari 20 siswa (92%), 11) Siswa mengikuti diskusi dengan antusias dan cermat terdapat 17 orang dari 20 siswa (88%), 12) Siswa membuat kesimpulan terdapat 13 orang dari 20 siswa (72%). Pada siklus pertama diperoleh rata-rata hasil belajar siswa dari pelajaran PKn sebesar 63.8 (belum tuntas secara klasikal). Sedangkan pada siklus kedua, rata-rata hasil belajar siswa pada pelajaran PKn meningkat sebesar 70.4. Secara lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Siklus II**

Klasifikasi	Standar	Frek	%
Sangat tinggi	> 85	0	0
Tinggi	71 – 85	20	80
Sedang	56 – 70	5	20
Rendah	41 – 55	0	0
Jumlah		25	100

Hasil belajar siswa seperti terlihat pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar

siswa yang berada pada klasifikasi tinggi terdapat 20 orang dengan persentase 80%, sedangkan pada

klasifikasi sedang dengan jumlah 5 orang persentase 20%. Terlihat hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan.

#### Refleksi

Jika diperhatikan hasil siklus kedua, hasil belajar yang ditunjukkan oleh siswa mengalami peningkatan disbanding dengan siklus pertama. Artinya tindakan yang diberikan guru pada siklus kedua berdampak lebih baik dari tindakan pada siklus pertama. Hal ini dipengaruhi oleh peningkatan pada aktivitas guru, sehingga aktivitas siswa pun meningkat, dan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran berdampak positif terhadap hasil belajar yang mereka tunjukkan. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut: 1) aktivitas guru pada siklus kedua diperoleh skor rata-rata sebesar 51 atau dengan

kategori sangat sempurna. Dimana dari 12 aktivitas yang diamati terdapat 3 aktivitas guru yang memperoleh klasifikasi nilai sangat sempurna; 2) aktivitas guru pada siklus kedua diperoleh skor rata-rata sebesar 238 dengan klasifikasi nilai tinggi atau dengan persentase 79.3% siswa melaksanakan seluruh aktivitas yang diamati dalam pembelajaran.

Hasil belajar siswa pada siklus kedua telah diperoleh persentase sebesar 77.3% atau dengan klasifikasi nilai tinggi. Hal ini dapat dikatakan bahwa penelitian pada siklus kedua ini telah berhasil dilaksanakan, karena telah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan. Sehingga tidak perlu lagi diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

#### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan seperti disampaikan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan tingkat aktivitas siswa kelas V SDN 004 Teratak Buluh Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. Keberhasilan ini disebabkan dengan menggunakan metode pembelajaran *role playing* siswa menjadi lebih aktif yang berarti siswa cenderung positif dalam mengikuti proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai klasifikasi tinggi dengan jumlah siswa 9 orang dengan persentase 36%, dan klasifikasi sedang dengan jumlah 16 orang dengan persentase 64% pada siklus I, sedangkan pada siklus II klasifikasi tinggi terdapat 20 orang dengan persentase 80%, sedangkan pada klasifikasi sedang dengan jumlah 5 orang

persentase 20%. Terlihat hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan.

Bertolak dari kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian di atas, berkaitan dengan penerangan metode pembelajaran *role playing* yang telah dilaksanakan, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi, yaitu: 1) guru diharapkan lebih banyak membaca untuk menemukan metode yang paling tepat bagi karakteristik siswa SD umumnya, khususnya siswa kelas V; 2) disarankan agar guru menerapkan metode *role playing* dalam kegiatan belajar mengajar; 3) dalam menerapkan metode *role playing* guru dituntut untuk mempersiapkan dengan matang terutama mengenal tujuan yang akan dicapai melalui pemeranan, serta mampu memberikan gambaran yang jelas sehubungan dengan situasi yang akan didramatisir.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Prasetya, J. T. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Djamarah, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Eva, M. (2006). *Modul Materi Pembelajaran Strategi Belajar Mengajar (S.M.B) IPS/PKn SD*. Pekanbaru: FKIP UNRI.

- Nurhasanah, I. A., Sujana, A., & Sudin, A. (2016). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Mahluk Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1). 611- 620.
- Kurniawati, N. (2015). Metode Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan

- Kewarganegaraan di Sekolah Dasar.  
[online] 18 Juni 2019.  
<http://kurniawatinia95.blogspot.com/2015/06/artikel-penggunaan-metode-role-playing.html>.
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Rajawali Pers.
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman, A.M. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saputra, D. R. (2015). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kecemen, Manisrenggo, Klaten. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (IV), 1-8.
- Sudjana, N. (2005). *Dasar-dasar Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suryosubroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Werkanis, A.S., dkk. (2005). *Strategi Mengajar*. Pekanbaru: Sutra Benta Perkasa.
- Wahyuni, S. (2016). Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Seni Tari untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMP.  
[online] 18 Juni 2019.  
<https://media.neliti.com/media/publications/215221-penerapan-metode-role-playing-pada-pembe.pdf>.
- Zaini Hisyam. (2007). *Metode Belajar Strategi Belajar*. Yogyakarta. Pustaka Insan Madani