

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DALAM PENINGKATAN
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PKn TENTANG GLOBALISASI
PADA SISWA KELAS IV SDN 2 PUCANGAN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Desi Rofitah¹, Kartika Chrysti S², Wahyudi³

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Jalan Kepodang 67A Panjer Kebumen

e-mail: desiروفitah11@gmail.com

1 Mahasiswa, 2, 3 Dosen FKIP UNS

***Abstract:** The Use of Role Playing Model in Improving Motivation and PKn Learning Outcome about Globalization for The Fourth Grade Students of SDN 2 Pucangan in the Academic Year of 2016/2017. The objective of this research is to improve learning motivation of PKn about globalization through role playing model for the fourth grade students of SDN 2 Pucangan. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR). Subjects of the research were teacher and 22 students of the fourth grade of SDN 2 Pucangan. Techniques of collecting data were learning outcomes test, observation, interview, and documentation. Validity of data in this research was analyzed using triangulation of sources and triangulation of technique. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis consisting of data reduction, data display, and drawing conclusion or verification. The results of this research show that the use of role playing model can improve motivation and PKn learning outcome about globalization for the fourth grade students.*

***Keywords:** role playing, motivation, Learning Outcome of PKn*

Abstrak: Penerapan Model *Role Playing* dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar PKn tentang Globalisasi pada Siswa Kelas IV SDN 2 Pucangan Tahun Ajaran 2016/2017. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn tentang globalisasi di kelas IV SD Negeri 2 Pucangan menggunakan model pembelajaran *Role Playing*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan: observasi, angket, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

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

PENDAHULUAN

Mata pelajaran PKn adalah pembelajaran tentang kepribadian, sosial, dan tata cara hidup berwarga negara yang senantiasa melestarikan

nilai luhur serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang wajib dilaksanakan

pada semua tingkat pendidikan di Indonesia untuk menciptakan warga negara yang cinta akan jati dirinya.

Menurut Somantri (Hidayat dan Azra, 2008: 7), Pendidikan Kewarganegaraan ditandai oleh ciri-ciri terdiri atas kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan sikap dan tingkah laku yang lebih baik dalam masyarakat demokratis yang berkaitan dengan pengalaman, kepentingan pribadi, masyarakat, dan syarat-syarat umum untuk hidup bernegara.

Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) merupakan pendidikan yang menghubungkan bagian-bagian substantif dari unsur-unsur *Civic Education* melalui penerapan model pembelajaran yang sosialis dalam lingkungan yang demokratis.

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 ayat 1 dan 2 menyatakan bahwa, kurikulum pendidikan dasar, menengah, dan tinggi memuat adanya Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran yang wajib diadakan.

Motivasi bermula dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan dalam diri individu, yang menjadi penyebab individu tersebut berbuat sesuatu (Uno, 2016: 3). Sedangkan menurut Majid (2014: 307) motivasi diartikan sebagai kekuatan yang menjadi daya dorong kegiatan individu dalam melakukan suatu kegiatan dalam meraih tujuan. Dalam pengertian umum, motivasi berarti daya pendorong dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan-kegiatan dalam meraih tujuan tertentu. Motivasi yang

kurang, akan menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran (Sobur, 2010: 246-247). Indikator motivasi belajar menurut Uno (2016: 23) yaitu, (1) keinginan untuk berhasil, (2) dorongan untuk belajar, (3) cita-cita, (4) apresiasi dalam belajar, (5) kegiatan menarik dalam belajar, (6) lingkungan belajar yang kondusif.

Sedangkan hasil belajar merupakan *ability, attitude, and skill* atau berbagai macam kemampuan, sikap, dan keterampilan yang harus dicapai dan dimiliki siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dilaksanakan atau pengalaman belajarnya. Menurut Sutrisno (2016: 112) hasil belajar adalah suatu gambaran efektivitas pembelajaran.

Model pembelajaran *Role Playing* adalah model yang melibatkan siswa untuk belajar menempatkan diri melalui peran-peran yang telah disiapkan. Model ini memiliki keistimewaan yang mana dapat membantu siswa mengetahui pola-pola kehidupan yang berkembang dalam masyarakat dan siswa belajar untuk ikut larut dalam pola-pola tersebut.

Observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SDN 2 Pucangan menunjukkan hasil bahwa motivasi dan hasil belajar PKn siswa khususnya dalam aspek pemahaman dan perencanaan pemecahan masalah masih kurang. Terlihat dari cara siswa menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh guru, siswa kurang antusias dalam memberikan jawaban. Pada saat mengerjakan soal, siswa juga cenderung asal mengerjakan tanpa memahami terlebih dahulu maksud dari soal tersebut, sehingga

jawaban yang dituliskan kurang sesuai. Selain itu, peran guru dalam menumbuhkan motivasi juga masih rendah. Pada saat mencocokkan soal, guru hanya meminta jawaban akhir dari siswa tanpa memastikan apakah siswa benar-benar memahami soal yang dikerjakan atau tidak. Guru juga tidak menjelaskan mengapa jawaban tersebut sesuai untuk menjawab soal yang disajikan.

Oleh karena itu, peneliti berencana untuk melakukan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar PKn tentang globalisasi di kelas IV SD Negeri 2 Pucangan tahun ajaran 2016/2017.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimanakah proses penerapan model *Role Playing* dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar PKn tentang globalisasi pada siswa kelas IV SDN 2 Pucangan tahun ajaran 2016/2017?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mendeskripsikan proses penerapan model *Role Playing* dalam peningkatan motivasi belajar PKn tentang globalisasi pada siswa kelas IV SDN 2 Pucangan tahun ajaran 2016/2017.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Pucangan dari bulan Oktober sampai Mei 2017. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 2 Pucangan tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 22 siswa terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Data yang diambil dalam penelitian ini berupa data kuantitatif

dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai tes PKn tentang globalisasi, data kualitatif berupa hasil observasi mengenai motivasi dan hasil belajar PKn siswa dan observasi dan wawancara mengenai pembelajaran di kelas ketika guru menggunakan model pembelajaran *Role Playing*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan tes. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar tes. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis model interaktif yang meliputi: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Sebagai dasar untuk mengetahui keberhasilan penelitian, peneliti menetapkan indikator kinerja penelitian sebesar 80% yang meliputi aspek penggunaan langkah-langkah model pembelajaran *Role Playing* dan indikator motivasi belajar siswa.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil tindakan selama tiga siklus dengan lima pertemuan, penggunaan model pembelajaran *Role Playing* pembelajaran PKn tentang globalisasi.

Secara keseluruhan, penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar PKn tentang globalisasi di kelas IV SD Negeri 2 Pucangan dinyatakan berhasil. Keberhasilan motivasi ditunjukkan dengan meningkatnya hasil angket motivasi dari siklus I, II, dan III yaitu pada

siklus I motivasi instrinsik sebesar 81 % dan motivasi ekstrinsik sebesar 84%. Pada siklus II persentase motivasi instrinsik siswa sebesar 84,5% dan motivasi ekstrinsik sebesar 86,5% dan meningkat lagi pada siklus III motivasi instrinsik menjadi 89% dan motivasi ekstrinsik menjadi 91%.. Keberhasilan hsdil belajar ditunjukkan dengan peningkatan nilai tes PKm tentang globalisasi pada tiap siklus, sehingga persentase ketuntasan siswa mencapai indikator kinerja penelitian yang ditetapkan. KKM dalam penelitian ini yaitu 78. Peningkatan nilai tes PKn tetang globalisasi dapat dilihat pada tabel 1. di bawah ini:

Tabel 1. Perbandingan Nilai Tes PKn tentang Globalisasi pada siklus I-III

Siklus	Nilai Rata-rata	Persentase	
		Tuntas	Belum Tuntas
I	80,80	84,08 %	15,92 %
II	83,18	90,91 %	9,09 %
III	84,55	95,45 %	4,45 %

Berdasarkan tabel 1. di atas, dapat diketahui adanya peningkatan hasil belajar PKn siswa dari siklus I sampai siklus III.

Pada siklus I, siswa belum terlibat aktif pada saat diskusi dan tanya jawab. Selain itu, siswa belum bertanya ketika bingung dalam mengerjakan LKS. Pada siklus II, beberapa siswa yang memainkan peran masih kurang maksimal karena malu. Siswa belum aktif dalam penataan panggung sehingga guru yang menatanya. Pada siklus III. Siswa sudah mampu mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Siswa juga sudah

mampu memainkan peran dengan percaya diri. Siswa yang diajarkan dengan model *role playing* lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan pada siswa yang diajarkan dengan model konvensional.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn siswa tentang globalisasi di kelas IV SD Negeri 2 Pucangan tahun ajaran 2016/2017.

Berdasarkan simpulan tersebut, adapun saran yang dapat disampaikan yaitu: (1) guru dapat menggunakan model pembelajaran *Role Playing* sebagai alternatif dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar PKn; (2) pihak sekolah hendaknya mengenal-kan model pembelajaran yang variatif seperti model pembelajaran *Role Playing* kepada guru sehingga para guru dapat meningkatkan proses maupun hasil pembelajaran; dan (3) bagi peneliti lain yang hendak melaksanakan penelitian sejenis, model pembelajaran *Role Playing* dapat digunakan pada mata pelajaran lain untuk mengetahui variabel lain dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, K. dan Azra, A. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan*

- Nasional*. Diperoleh 23 November pada kemenag.go.id/file/dokumen/UU2003.pdf.
- Uno, Hamzah B. (2016). *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex. (2010). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sutrisno, P. L. V., Siswanto, T. B. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Haasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 6 (1). Hlm. 111-120.