

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* DENGAN MEDIA KONKRET
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN PKn
TENTANG MENGHARGAI KEPUTUSAN BERSAMA
PADA SISWA KELAS V SDN KEDUNGWARU
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Alan Setyadi¹, Imam Suyanto², Tri Saptuti Susiani³
PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Jl. Kepodang 67A Panjer, Kebumen
e-mail: alanst24@gmail.com
1 Mahasiswa, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstrak: Penerapan Model *Role Playing* dengan Media Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran PKn tentang Menghargai Keputusan Bersama pada Siswa Kelas V SDN Kedungwaru Tahun Ajaran 2015/2016. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan pembelajaran PKn tentang menghargai keputusan bersama melalui penerapan model *Role Playing* dengan media konkret. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas secara kolaboratif. Subjek penelitian adalah 14 siswa kelas V SDN Kedungwaru. Penelitian terdiri dari 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model *Role Playing* dengan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran PKn tentang menghargai keputusan bersama.

Kata Kunci: *Role Playing*, Konkret, PKn

Abstract: *The Application of Role Playing Model Using Concrete Objects in Improving Civil Education about Obeying Decision of People Learning for the Fifth Grade Students of SD Negeri Kedungwaru in the Academic Year of 2015/2016. The objective of this research is to improve civil education about obeying decision of people learning through the application of Role Playing using concrete objects. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted within three cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. Subjects of the research were 14 students. The conclusion of this research is the application of Role Playing model using concrete objects can improve civil education learning about obeying decision of people .*

Keywords: *Role Playing, concrete, civil education*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia. Melalui pendidikan, manusia belajar untuk menjadi manusia seutuhnya. Pendidikan berpengaruh terhadap perubahan perilaku manusia secara menyeluruh. Secara khusus, pen-

didikan bersifat formal dan merupakan proses pembelajaran yang didapat siswa dari lembaga-lembaga formal yang telah dibentuk oleh pemerintah terutama pada lingkungan sekolah.

Pembelajaran diharapkan adanya suatu proses interaksi yang saling membangun antara pendidik dan

peserta didik sehingga pembelajaran yang ber-langsung dapat berjalan dengan penuh makna. Pembelajaran yang bermakna akan tertanam pada diri siswa dan dari proses pembelajaran tersebut akan di-peroleh hasil belajar yang memuaskan baik ditinjau dari penilaian proses mau-pun penilaian hasil. Menurut Ruminiati (Barokah, 2013) menjelaskan bahwa pembelajaran PKn adalah pembelajaran bertujuan untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya.

Melalui kegiatan observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada hari Kamis, 13 November 2015 ditemukan berbagai macam masalah dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan di SDN Kedungwaru antara lain: siswa masih terlalu pasif dalam menerima materi yang telah disampaikan atau siswa kurang berinteraksi dalam proses pembelajaran, kurangnya perhatian siswa dalam menerima pembelajaran karena belum adanya dorongan psikis kepada siswa sebelum proses pembelajaran berlangsung, mayoritas siswa kurang memahami materi yang disampaikan karena kurangnya contoh-contoh konkret yang diberikan dalam pembelajaran melalui media, proses pembelajaran belum memiliki inovasi dalam pengembangan materi ajar dengan menggunakan model yang tepat, pembelajaran masih terlalu didominasi metode ceramah, kegiatan pembelajaran seperti penggunaan metode yang monoton tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi kemampuan diskusi dan kemampuan berpikir yang dimiliki dengan teman sebayanya, serta penekanan dalam pembelajaran yang

masih berfokus kepada ranah kognitif sehingga siswa kurang ditekankan terhadap tiga bentuk penilaian yang meliputi, kognitif, afektif dan psikomotor sesuai dengan pembelajaran PKn di SD. Berdasarkan hasil UTS I tahun ajaran 2015/2016 menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa SDN Kedungwaru yang berjumlah 14 siswa masih berada di-bawah KKM atau hanya sebatas KKM 70 sebanyak 6 siswa yaitu, nilai rata-rata kelas 72,86 dengan persentase kelulusan 42,86% dari total jumlah 14 siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan perbaikan agar pembelajaran menjadi lebih baik sehingga dapat meningkatkan pembelajaran khususnya pembelajaran PKn. Perlu merancang dan melaksanakan inovasi dalam pembelajaran yang memungkinkan melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan kemampuan siswa dalam bekerjasama memecahkan masalah nyata dalam kehidupan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan rasa empati kepada orang lain, serta memberikan kemampuan bertanggung jawab kepada siswa.

Menurut Indriyani (2015), anak kelas V SD berkisar usia 9-11 tahun yang mempunyai ciri yaitu sudah mulai berpikir logis terhadap objek yang konkret, mengurangi sikap egonya. Siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret, yang mana rasa ingin tahu mereka sangat tinggi sehingga anak lebih suka untuk menyelidiki, menjelajah dan bereksplorasi sen-diri, timbul minat ke hal-hal tertentu dan mereka senang membentuk kelompok-kelompok sebaya. Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajar di sekolah.

Peningkatan pembelajaran PKn di SD tidak hanya berfokus kepada hasil belajarnya saja melainkan harus memperhatikan prosesnya yang berarti, ten-tang bagaimana siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dan bagaimana siswa mengasah kemampuan-kemam-pengalaman belajarnya selama proses pembelajaran untuk menciptakan pe-serta didik yang berkualitas dan cakap dalam pembelajaran PKn. Dalam pe-ningkatan pembelajaran PKn tersebut juga wajib memuat 3 ranah meliputi, kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai dasar untuk mencapai pening-katan pembelajaran yang maksimal.

Role Playing adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini. *Role Playing* berfungsi untuk (1) meng-eksplorasi perasaan siswa, (2) me-nransfer dan mewujudkan pandan-gan mengenai perilaku, nilai, dan-persepsi siswa, (3) mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda (Huda, 2014: 115-116).

Menurut Djamarah dan Zain (Agulina, 2013), “Benda konkret (nyata) atau benda sesungguhnya merupakan suatu obyek yang dapat memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal terutama yang menyangkut keterampilan tertentu.”

Penerapan model *Role Playing* dengan media konkret adalah tata cara penerapan langkah-langkah model *Role Playing* dengan alat bantu pembelajaran berupa media konkret dalam proses pembelajaran. Adanya

penerapan model *Role Playing* dengan media konkret di-harapkan dapat meningkatkan pembela-jaran sehingga lebih menarik dan me-nyenangkan terutama untuk peserta didik. Apabila peserta didik merasa tertarik dan senang dalam proses pem-belajaran siswa akan aktif dalam menuangkan ide-ide, skill, dan sikap yang ada pada dirinya. Maka dari itu, hasil belajar akan berbanding lurus dengan pembelajaran.

Rumusan masalah dari peneli-tian tindakan kelas secara kolaboratif ini yaitu apakah penerapan model *Role Playing* dengan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran PKn ten-tang menghargai keputusan bersama pa-da siswa kelas V? Sedangkan tujuannya adalah meningkatkan pembelajaran PKn tentang menghargai keputusan bersama melalui penerapan model *Role Playing* dengan media konkret.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan pe-nelitian tindakan kelas kolaboratif yaitu peneliti bekerjasama dengan guru kelas dalam melaksanakan penelitian. Peneli-tian ini direncanakan dan dilaksana-kan di SDN Kedungwaru. Subjek pe-nelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kedungwaru yang berjumlah 14 siswa.

Teknik pengumpulan data da-lam penelitian ini dilakukan meng-gunakan teknik tes dan nontes. Ins-trumen berupa pedoman observasi terhadap guru dan siswa, pedoman wawancara, kamera, dan lembar evalu-asi. Analisis data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Mengacu pendapat Miles dan Huberman menyebutkan ada tiga langkah pengolahan data kualitatif (Sugiyono, 2012: 337) yaitu reduksi

data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2011: 337) meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber data dan teknik. Triangulasi sumber data dengan melibatkan guru, siswa, peneliti, dan observer. Sedangkan triangulasi teknik yaitu observasi, wawancara, dokumen-tasi dan tes. Indikator kinerja peningkatan pembelajaran PKn tentang menghargai keputusan bersama dalam penelitian ini yaitu mencapai $\geq 85\%$ yang meliputi penerapan langkah-langkah, nilai proses, dan hasil belajar.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Menurut Arikunto (2010: 132), terdapat empat tahapan yang digunakan yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada perencanaan penerapan model *Role Playing* dengan media konkret peneliti melakukan izin kepada SD, diskusi dengan guru kelas, menganalisis silabus pembelajaran, menyusun jadwal penelitian, menentukan observer, penyusunan skenario pembelajaran, kemudian dikembangkan menjadi rencana pelaksanaan pembelajaran, mempersiapkan lembar observasi, media, sumber belajar, lembar evaluasi, lembar penilaian proses dan bacaan yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran, serta mempersiapkan alat dokumentasi dan berkoordinasi dengan guru kelas dan teman sejawat mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Pada pelaksanaan guru melaksanakan pembelajaran sesuai perencanaan yang telah dibuat. Pada pe-

ngamatan, observer mengamati langkah-langkah penerapan model *Role Playing* dengan media konkret terhadap guru dan siswa. Pada tahap refleksi dilakukan oleh peneliti, guru kelas, dan observer untuk mendiskusikan kendala yang dihadapi selama pelaksanaan dan mencari solusi agar kendala tersebut dapat diatasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model *Role Playing* dengan media konkret telah dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat. Langkah model *Role Playing* dengan media konkret, yaitu: (1) pemanasan (*warming up*) dengan memperkenalkan dan menjelaskan penggunaan media konkret; (2) memilih partisipan; (3) menata panggung dan menentukan penggunaan media konkret; (4) menyiapkan pengamat; (5) memainkan peran dengan media konkret; (6) diskusi dan tanya jawab disertai evaluasi; (7) memainkan peran ulang; (8) diskusi dan evaluasi disertai melengkapi materi; (9) *sharing*, generalisasi pengalaman, dan merangkum materi disertai tindak lanjut. Penerapan model *Role Playing* dengan media konkret yang dilakukan meningkatkan pembelajaran PKn. Peningkatan pembelajaran PKn tentang menghargai keputusan bersama dapat dilihat dari persentase penilaian proses dan hasil belajar siswa pada tabel 1 dan 2 di bawah ini:

Tabel 1. Perbandingan Persentase Penilaian Proses Siswa

Siklus	Nilai Proses	
	Nilai Rata-rata	Persentase (%)
I	79,23	70,33
II	79,29	75
III	84,29	85,72

Tabel 2. Perbandingan Persentase Hasil Belajar Siswa

Siklus	Hasil Belajar Siswa	
	Nilai Rata-rata	Persentase (%)
Pra	72,86	57,14
I	77,23	70,33
II	78,21	75
III	82	89,29

Berdasarkan Tabel 1 disimpulkan bahwa nilai proses siswa mengalami peningkatan. Hal itu terbukti dari nilai rata-rata pada siklus I 79,23 dengan persentase ketuntasan 70,33%. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 79,29 dengan persentase 75%. Pada siklus III nilai rata-rata menjadi 84,29 dengan persentase ketuntasan 85,72%. Data nilai proses siswa menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase ketuntasan dan nilai rata-rata penilaian proses pada siswa.

Berdasarkan Tabel 2. disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal itu terbukti dari nilai rata-rata pada pra-siklus atau sebelum adanya tindakan 72,86 dengan persentase 57,14%. Siklus I 77,23 dengan persentase ketuntasan 70,33%. Pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 78,21 dengan persentase 75%. Pada siklus III nilai rata-rata menjadi 82, dengan persentase ketuntasan 89,29%. Data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa terjadi pening-

katan persentase ketuntasan dan nilai rata-rata hasil belajar pada siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* dengan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran PKn tentang menghargai keputusan bersama pada siswa kelas V SDN Kedungwaru tahun ajaran 2015/2016.

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan perlu mengajukan saran-saran sebagai berikut: (1) bagi guru memberikan motivasi dan perhatian kepada seluruh siswa selama pembelajaran berlangsung. Hendaknya dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah dengan memperhatikan efisiensi waktu setiap pelaksanaan langkahnya; (2) bagi siswa harus mempunyai kemauan, motivasi, dan semangat belajar yang kuat saat mengikuti pembelajaran PKn siswa sebaiknya mempersiapkan diri dan melatih mental untuk membiasakan diri tampil di depan kelas; (3) bagi sekolah hendaknya memfasilitasi guru berupa media pembelajaran dalam melaksanakan inovasi selama proses pembelajaran agar lebih inovatif untuk perbaikan pembelajaran; (4) bagi peneliti lain hendaknya dijadikan referensi dalam memberikan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran yang bersangkutan maupun mata pelajaran lain

DAFTAR PUSTAKA

- Agulina. (2013). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Media Konkret di Kelas II*. Diperoleh pada 13 November 2015 pada

<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/2191>.

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Barokah A. (2013). *Peningkatan Pemahaman Kebebasan Berorganisasi Mata Pelajaran PKn Melalui Metode Role-Playing*. Diperoleh 13 November 2015 pada <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/2403>

Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Indriyani, I. (2015). *Penerapan Model Think Talk Write (Ttw) dengan Media Model Bangun Datar dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika tentang Sifat-Sifat Bangun Datar pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Jatisari Tahun Ajaran 2014/2015*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.