

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS IV  
SD NEGERI 2 KESUMADADI**

(Skripsi)

Oleh

**DWI NOVITA SARI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

## **ABSTRAK**

### **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS IV SD NEGERI 2 KESUMADADI**

**Oleh**

**DWI NOVITA SARI**

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa yaitu 15 siswa (63,64%) yang masih berada dibawah KKM 70. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi dan belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari 2 siklus yang diawali dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data diperoleh melalui teknik non tes dan tes dengan menggunakan lembar observasi untuk mengumpulkan data tentang kinerja guru dan motivasi siswa siswa serta soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dilihat dari motivasi pada siklus I menunjukkan motivasi “Baik”, motivasi siswa pada siklus II menunjukkan motivasi “Baik”. Motivasi dan persentase siswa baik siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan kategori “Kurang”, hasil belajar siswa pada siklus II dengan kategori “Baik”. Hasil belajar dan persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II telah mencapai ketuntasan.

Kata kunci : Model *role playing*, motivasi, hasil belajar PKn.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR  
SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS IV  
SD NEGERI 2 KESUMADADI**

Oleh

**DWI NOVITA SARI**

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

Judul Skripsi

: **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn KELAS IV SD NEGERI 2 KESUMADADI**

Nama Mahasiswa

: **Dwi Novita Sari**

No. Pokok Mahasiswa

: 1213053039

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Dr. Hi. Darsono, M.Pd.**

NIP 19541016 198003 1 003

**Drs. Mugiadi, M.Pd.**

NIP 19520511 197207 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**

NIP 19600328 198603 2 002

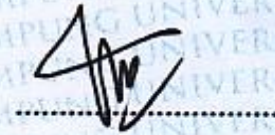
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Dr. Hi. Darsono, M.Pd.**



**Sekretaris : Drs. Mugiadi, M.Pd.**



**Penguji Utama : Dra. Hj. Yulina Hamdan, M.Pd.I**



**Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. H. Muhammad Fild, M.Hum.**

**NIP. 19590722 198603 1 003**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 28 Mei 2016**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Dwi Novita Sari  
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213053039  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Lampung  
Lokasi Penelitian : SD Negeri 2 Kesumadadi

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul "Penerapan Model pembelajaran *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 30 Maret 2016  
Yang membuat pernyataan,

  
Dwi Novita Sari

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Kotabumi, pada tanggal 11 November 1994, sebagai anak kedua dari 4 bersaudara dari pasangan Bapak Harahap (alm) dan Ibu Musliarni. Pendidikan peneliti dimulai dari SD Negeri 02 Kalibalangan, Kec. Abung Selatan yang diselesaikan pada tahun 2006. Peneliti melanjutkan pendidikannya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Abung Selatan yang diselesaikan pada tahun 2009. Peneliti melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Kotabumi yang diselesaikan pada tahun 2012.

Peneliti diterima sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

## **MOTO**

*“Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri”*

**(Benyamin Franklin)**

*“Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh”*

**(Andrew Jacson)**

*“Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali”*

**(Dwi Novita Sari)**



## PERSEMBAHAN

*Bismillahirrohmanirrohim.*

*Perjuangan Merupakan Pengalaman Berharga yang dapat  
Menjadikan kita Manusia yang Berkualitas. Dengan rahmat Allah  
yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Dengan ini saya  
persembahkan karya ini untuk:*

*(Alm) Ayahanda tercinta (Harahap), terimakasih atas limpahan  
kasih sayang semasa hidupnya dan memberikan rasa rindu yang  
berarti. Mamaku tersayang (Musliarni) terimakasih atas limpahan  
doa dan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu memberikan  
yang terbaik.*

*Untuk kakakku (Eka Oktavia sari) dan kedua adikku (Hellen  
Marshela dan Febya Valentina)*

*Tiada yang paling mengharukan saat kumpul bersama kalian,  
terimakasih selalu memberikan dukungan do'a dan semangat serta  
berbagi keceriaan selama ini.*

*Teman-temanku seperjuangan angkatan 2012 yang telah  
memberikan senyuman, kebahagiaan dan dorongan semangat dari  
awal perkuliahan sampai penyelesaian skripsi ini, terimakasih  
temanku.*

*Almamater tercinta Universitas Lampung*

## SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi”, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dorongan, petunjuk, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.S., Rektor Universitas Lampung yang telah banyak berjasa salam kemajuan Universitas Lampung dan membawa nama Universitas Lampung terus menjadi yang terbaik di lingkup nasional.
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan pengesahan terhadap skripsi ini dan memberikan semangat kemajuan serta dorongan untuk memajukan program studi PGSD.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah menyetujui skripsi ini dan telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan program studi PGSD.

4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis dan ide-ide kreatif untuk memajukan kampus tercinta PGSD.
5. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti selama masa kuliah dan memberikan bantuan untuk kelancaran penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Yulina H, M.Pd.I, Dosen Penguji/Pembahas dan sebagai Pembimbing Akademik yang telah memberikan banyak masukan dan saran-saran yang membangun kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Bapak Dr. Darsono, M.Pd., Dosen Pembimbing I atas bimbingannya, baik tenaga dan pikiran, masukan, saran, nasehat, dan bantuan serta motivasi yang diberikan disela kesibukannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak Drs. Mugiadi, M.Pd Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingannya, baik tenaga dan pikiran, masukan, saran, nasehat, dan bantuan serta motivasi sampai penyusunan skripsi ini terselesaikan dengan baik.
9. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Karyawan PGSD Kampus Metro, yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
10. Bapak Heri Sugianto, S. Pd. SD, Kepala SD Negeri 2 Kesumadadi, Kec. Bekri Kab. Lampung Tengah yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melaksanakan penelitian.

11. Ibu Sukarsih, S.Pd., guru kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi, Kec. Bekri Kab. Lampung Tengah yang bersedia bekerjasama dan membantu dalam pelaksanaan penelitian.
12. Siswa-siswi kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi yang telah berpartisipasi aktif sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
13. Sahabat-sahabatku tercinta Apriyani, Adinda, Debie, Uut, Erna, Mawarti, Novelsa, Tyo Hadi Wibowo, Neru, Roy dan Kost Zahra Aisy, Vita yang memotivasi dan menemani perjuangan untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2012 yang selalu menghadirkan semangat dan kebersamaan yang tak terlupakan.

Peneliti menyadari skripsi ini masih belum sempurna sehingga terdapat kekurangan bahkan kesalahan yang peneliti tidak sadari. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi calon guru khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Metro, Maret 2016  
Peneliti,

Dwi Novita Sari  
NPM 1213053039

## DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Belajar .....	8
1. Pengertian Belajar .....	8
2. Teori Belajar .....	10
3. Motivasi Belajar .....	11
a. Pengertian Motivasi Belajar .....	11
b. Fungsi Motivasi Belajar .....	12
c. Alat Ukur Motivasi .....	13
4. Pengertian Hasil Belajar .....	14
B. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) .....	14
1. Pembelajaran PKn SD .....	14
2. Tujuan PKn .....	16
C. Model Pembelajaran .....	17
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	17
2. Macam-macam Model Pembelajaran .....	17
D. <i>Role Playing</i> .....	19
1. Pengertian Model <i>Role Playing</i> .....	19
2. Langkah-langkah Model <i>Role Playing</i> .....	20
3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Role Playing</i> .....	22
E. Kinerja Guru .....	23
F. Penelitian Relevan .....	27
G. Kerangka Fikir .....	29
H. Hipotesis Penelitian .....	30

<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	31
B. Setting Penelitian .....	32
C. Subjek Penelitian .....	33
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E. Alat Pengumpulan Data .....	33
F. Teknik Analisis Data .....	34
1. Teknik Analisis Data Kualitatif .....	34
2. Teknik Analisis Data Kuantitatif .....	40
G. Prosedur Penelitian .....	43
1. Siklus 1 .....	43
2. Siklus 2 .....	45
H. Indikator Keberhasilan.....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Profil Sekolah	
1. Letak Geografis dan prasarana SDN 2 Kesumadadi .....	48
B. Deskripsi Awal .....	49
C. Refleksi Awal .....	49
D. Persiapan Pembelajaran .....	50
E. Pelaksanaan Kegiatan dan Hasil Penelitian .....	50
1. Siklus I .....	51
a) Pertencanaan .....	51
b) Pelaksanaan.....	51
c) Hasil Pengamatan Siklus I .....	57
1. Kinerja Guru.....	57
2. Motivasi Belajar Siswa Siklus I.....	59
3. Hasil Belajar Siswa .....	61
2. Siklus II .....	65
a) Perencanaan .....	65
b) Pelaksanaan.....	65
c) Hasil Pengamatan Siklus II.....	73
1. Kinerja Guru.....	73
2. Motivasi Belajar Siswa.....	75
3. Hasil Belajar Siswa .....	76
F. Pembahasan .....	79
1. Kinerja Guru.....	79
2. Motivasi Siswa .....	82
3. Hasil Belajar Siswa .....	83
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	86
B. Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Daftar Hasil Belajar.....	3
3.1 Lembar Observasi Motivasi Siswa.....	34
3.2 Lembar Observasi Motivasi Siswa.....	35
3.3 Rubrik Penilaian Aspek Motivasi Siswa.....	36
3.4 Kategori Motivasi Siswa.....	36
3.5 Kategori Hasil Belajar.....	37
3.6 Ketuntasan Hasil Belajar.....	37
3.7 Instrumen Penilaian Kinerja Guru (IPKG).....	38
3.8 Kategori Kinerja Guru.....	40
3.9 Hasil Belajar Siswa .....	41
4.1 Jadwal Rincian Kegiatan PTK Tiap Siklus .....	51
4.2 Kinerja Guru Siklus I Pertemuan I .....	58
4.3 Kinerja Guru Siklus I Pertemuan II.....	59
4.4 Motivasi Belajar Siswa Siklus I .....	60
4.5 Hasil Belajar Siswa Siklus I .....	61
4.6 Kinerja Guru Siklus II Pertemuan I.....	73
4.7 Kinerja Guru Siklus II Pertemuan II .....	74
4.8 Motivasi Belajar Siswa Siklus I .....	76
4.9 Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	77
4.10 Rekapitulasi Kinerja Guru Siklus I dan II .....	80
4.11 Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa Siklus I dan II .....	82
4.12 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II.....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir .....	30
3.1 Alur siklus penelitian tindakan kelas .....	32
4.1 Grafik peningkatan kinerja guru .....	80
4.2 Grafik peningkatan motivasi belajar.....	82
4.3 Grafik peningkatan hasil belajar .....	84



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	93
2. Surat Izin Penelitian .....	94
3. Surat Keterangan.....	95
4. Surat Keterangan Penelitian.....	96
5. Surat Izin Penelitian .....	97
6. Surat Pernyataan .....	98
7. Pemetaan.....	100
8. Silabus .....	102
9. RPP Siklus I.....	105
10. RPP Siklus II .....	113
11. Lembar Observasi IPKG Siklus I.....	121
12. Lembar Observasi IPKG Siklus II.....	127
13. Rekapitulasi Kinerja Guru .....	133
14. Lembar Observasi Motivasi Siswa Siklus I .....	136
15. Lembar Observasi Motivasi Siswa Siklus II.....	138
16. Rekapitulas Motivasi Belajar Siswa .....	140
17. Nilai Belajar Siswa Siklus I .....	142
18. Nilai Belajar Siswa Siklus II .....	143
19. Rekapitulasi Belajar Siswa.....	144
20. Soal Tes Formatif Siklus I.....	146
21. Soal Tes Formatif Siklus II .....	150
22. Foto Kegiatan Pembelajaran .....	155

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang kompleks, berdimensi luas, dan banyak variabel yang mempengaruhi keberhasilannya. Pendidikan diharapkan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mandiri, serta memberi dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan setiap individu. Hal ini dijelaskan dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 pasal 1, tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara.

Pengertian tersebut dapatlah dimengerti bahwa pendidikan merupakan suatu usaha atau aktivitas untuk membentuk manusia-manusia yang cerdas dalam berbagai aspeknya baik intelektual, sosial, emosional maupun spiritual, terampil serta berkepribadian dan dapat berperilaku dengan dihiasi akhlak mulia. Ini berarti bahwa dengan pendidikan diharapkan dapat terwujud suatu kualitas manusia yang baik dalam seluruh dimensinya, baik dimensi

intelektual, emosional, maupun spiritual yang nantinya mampu mengisi kehidupannya secara produktif bagi kepentingan dirinya dan masyarakat.

Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan merupakan salah satu langkah yang dilakukan untuk membentuk bangsa yang cerdas dan berkualitas. Sejalan dengan visi pendidikan nasional bahwa dalam era globalisasi dimana manusia dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju, setiap warga negara diharapkan mampu menjadi manusia yang cerdas dan berkualitas Lestari, dkk (2009: 1.9) mengatakan bahwa pendidikan di SD tidak hanya memberi bekal kemampuan membaca, menulis dan berhitung melainkan pada penyiapan intelektual, personal, dan sosial individu secara maksimal. Unsur intelektual diperoleh dari konsep materi yang diajarkan, sedangkan unsur personal dan sosial individu diperoleh dari konsep dan penerapan dari materi yang diajarkan pada setiap mata pelajaran, salah satunya PKn

PKn merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam pembentukan karakter sebagai individu dan warga negara yang berkualitas. Winataputra, dkk (2008: 1.1) mengungkapkan bahwa PKn merupakan pengembangan pendidikan demokrasi yang mengemban tiga fungsi pokok, yaitu kecerdasan warga negara, tanggung jawab warga negara, dan partisipasi warga negara. Warga negara yang baik bukan hanya dalam dimensi rasional, melainkan dimensi spiritual, emosional dan sosial sehingga setiap individu memiliki karakter dan bersifat multidimensional.

Berdasarkan hasil observasi, mewawancarai dan dokumentasi dengan guru wali kelas IV SD Negei 2 Kesumadadi, Kecamatan Bekri pada tanggal 5

Desember, peneliti mendapatkan nilai ulangan harian PKn dengan melihat dokumentasi, diperoleh data seperti pada tabel berikut:

Tabel 1.1. Data ketuntasan belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi

<b>KKM yang ditetapkan</b>	<b>Jumlah seluruh siswa</b>	<b>Jumlah siswa tuntas</b>	<b>Jumlah siswa belum tuntas</b>	<b>Persentase siswa tuntas</b>	<b>Persentase siswa belum tuntas</b>
<b>70</b>	<b>25</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>36,36%</b>	<b>63,64%</b>

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi belum berlangsung seperti apa yang diharapkan. Sehingga mengakibatkan rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, dengan jumlah 25 siswa, diketahui hanya 10 siswa telah tuntas belajar dengan persentase 36,36% sedangkan 15 siswa belum tuntas belajar dengan persentase 63,64%. Berdasarkan data tersebut masih ada nilai peserta didik yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Rendahnya hasil belajar siswa diakibatkan: (1) Belum terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru (*teacher centered*); (2) siswa belum dilibatkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran, baik ketika penanaman konsep maupun penugasan; (3) Siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat atau gagasan untuk memecahkan suatu masalah karena kurangnya keterampilan berbicara siswa dengan baik, sehingga mengakibatkan tidak pahamnya siswa terhadap materi; (4) Pembelajaran bersifat abstrak, belum mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa;

(5) Guru belum maksimal melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran, (6) Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dikelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi, Lampung Tengah.

Untuk mengatasi berbagai temuan di atas, diperlukan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Diharapkan Guru menerapkan Pendekatan model *role playing* Menurut Hamalik (2008:214) melalui *role playing* siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan serta pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Selain itu bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dengan ide-ide orang lain.

Kondisi pembelajaran yang tidak mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PKn di atas, harus dapat diatasi oleh guru. Sebagaimana dijelaskan Rakhmat (2006: 213) yang menyatakan bahwa guru harus dapat mengadakan perubahan, dari kelas yang membosankan menjadi kelas yang menyenangkan. Suasana kelas yang menyenangkan dapat diwujudkan jika guru sebagai fasilitator pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pada diri siswa tetapi tidak melupakan hakikat pembelajaran yang efektif dan kondusif. Salah satu model pembelajaran yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dimaksud adalah model pembelajaran *role playing*. Melalui model ini siswa dapat melakukan motivasi yang menyenangkan dalam kelompok sehingga selain pemahaman konsep, siswa dapat menghibur diri dengan kegiatan yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu kiranya dilakukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *role playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri 2 Kesumadadi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh beberapa identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Belum terciptanya proses pembelajaran yang inovatif, sehingga pembelajaran masih bersifat satu arah atau berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Siswa belum dilibatkan sepenuhnya dalam proses pembelajaran, baik ketika penanaman konsep, maupun penugasan.
3. Siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapat atau gagasan untuk memecahkan suatu masalah karena kurangnya keterampilan berbicara siswa dengan baik, sehingga mengakibatkan tidak pahamnya siswa terhadap materi
4. Pembelajaran bersifat abstrak, belum mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa.
5. Guru belum maksimal dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran.
6. Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi, Lampung Tengah.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *role playing* agar dapat meningkatkan motivasi belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi, Lampung Tengah?
- 2) Apakah model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi, Lampung Tengah?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi, Lampung Tengah tahun pelajaran 2015/2016. Dengan menerapkan model *role playing*
2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi Lampung Tengah tahun pelajaran 2015/2016. Dengan menerapkan model *role playing*.

## **E. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Siswa

Peningkatan motivasi dan pemahaman tentang konsep pelajaran PKn, khususnya di kelas IV semester II sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Guru

Guru dapat memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai variasi penggunaan model pembelajaran Sehingga, dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesional guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas.

3. Sekolah

Memberikan sumbangan yang berguna dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan.

4. Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model *role playing* dalam pembelajaran PKn.



## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Belajar**

#### **1. Pengertian Belajar**

Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan (Hamalik, 2011: 29). Belajar merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh keterampilan atau kompetensi tertentu melalui latihan dan interaksi dengan lingkungan. Di dalam proses belajar, belajar terjadi secara sengaja atau tidak sengaja. Seperti yang disampaikan oleh Suyono dan Hariyanto (2014: 3) belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (*knowledge*), atau *a body knowledge*. Djamarah (2006: 10) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, artinya tujuan belajar adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Rusman (2012: 134) menyatakan belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekadar menghafal, melainkan

suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Menurut Komalasari (2011: 2), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal.

Menurut Trianto (2010: 37) bahwa belajar merupakan suatu proses di mana seorang guru membantu siswa menanamkan pengetahuan baru dengan konsep-konsep pengetahuan awal yang sudah dimiliki siswa yang berkaitan dengan konsep yang dipelajari. Pembelajaran konsep membuat siswa dapat memahami dan membedakan benda-benda, peristiwa atau kejadian yang ada dalam lingkungan sekitar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses di mana seorang guru membantu siswa menanamkan pengetahuan baru dengan konsep-konsep pengetahuan awal yang sudah dimiliki siswa yang berkaitan dengan konsep yang dipelajari. Perubahan perilaku sebagai hasil dari perolehan dan pengalaman individu didapatkan dari lingkungannya yang terjadi karena ada usaha dari diri setiap individu.

## 2. Teori Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang berlangsung seumur hidup. Gagne (dalam Ruminiati, 2007: 1.7) menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara faktor luar dan faktor dalam setiap individu. Dalam hal ini proses belajar terbagi menjadi 3 tingkatan yaitu persiapan untuk belajar, unjuk perbuatan dan ahli belajar. Teori ini yang menjadi dasar penelitian menggunakan model *role playing*.

Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon (Slavin, 2000: 143). Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pebelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pembelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon tidak penting untuk diperhatikan karena tidak dapat diamati dan tidak dapat diukur. Dapat diamati adalah stimulus dan respon, oleh karena itu apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh pebelajar (respon) harus dapat diamati dan diukur. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

### **3. Motivasi Belajar**

#### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan faktor pendorong yang berasal dari dalam maupun luar diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Menurut Uno (2007: 23) belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Motivasi sebagai daya penggerak dapat diartikan sebagai suatu daya atau upaya yang ada didalam diri siswa sehingga dapat memberikan dorongan dalam kegiatan belajar dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Fathurrohman, 2010: 19).

Menurut Hanafiah (2010: 26) motivasi belajar merupakan kekuatan, daya pendorong atau alat pembangunan kesediaan dan keinginan yang kuat dari siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif. Sedangkan menurut Uno (2007: 23) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Menurut Uno (2007: 25) motivasi yang ada dalam diri siswa dapat berpengaruh terhadap proses belajar dan hasil pembelajaran dapat dilihat

dalam motivasi belajar yang ditunjukkan oleh para siswa pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dalam hal; (1) minat, (2) semangat, (3) tanggung-jawab, (4) reaksi dan, (5) rasa senang siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa motivasi belajar merupakan suatu kekuatan atau dorongan baik dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa yang dapat merubah perilaku siswa dalam belajar. Dengan adanya perubahan perilaku pada diri siswa ke arah yang lebih baik dapat dijadikan bahwa siswa memiliki motivasi belajar.

#### **b. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi merupakan salah satu aspek utama bagi keberhasilan dalam belajar. Motivasi dianggap penting dalam upaya belajar dan pembelajaran dilihat dari segi fungsi dan nilainya atau manfaatnya. Hamalik (2011:108) mengemukakan 3 fungsi yaitu: (a) mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan, (b) motivasi berbagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dan (c) motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang.

Sedangkan menurut Hanafiah (2010: 26) ada 4 fungsi motivasi yaitu sebagai berikut

- a. Motivasi merupakan alat pendorong terjadinya perilaku belajar siswa.
- b. Motivasi merupakan alat untuk mempengaruhi prestasi belajar siswa.
- c. Motivasi merupakan alat untuk memberikan direksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.
- d. Motivasi merupakan alat untuk membangun pembelajaran lebih bermakna.

Menurut Sardirman (2010: 85) adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hal yang baik. Dengan kata lain, dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan melahirkan prestasi yang baik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa fungsi motivasi belajar yaitu, (a) mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan, (b) motivasi berbagai pengaruh, artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, (c) motivasi berfungsi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang.

### **c. Alat Ukur Motivasi**

Motivasi belajar dapat diukur dengan menggunakan beberapa instrumen. Menurut Hanafiah & Cucu, Suhana (2010: 29) motivasi seseorang dapat diukur menggunakan: (1) tes tindakan, (2) kuesioner, (3) mengarang bebas untuk memahami informasi tentang visi dan aspirasinya, (4) tes prestasi, dan (5) skala untuk memahami informasi tentang sikapnya.

Notoatmodjo (2010: 135) menyatakan ada beberapa cara untuk mengukur motivasi yaitu: (1) tes proyektif; (2) kuesioner; (3) observasi perilaku.

Menurut Buchari Alma (2009: 31) menyatakan beberapa aspek yang diamati untuk mengukur motivasi siswa yaitu: (1) ketekunan dalam belajar, (2) mandiri dalam belajar, (3) motivasi dan semangat, (4) interaksi antar sesama siswa, (5) interaksi siswa dengan guru.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa untuk mengukur motivasi belajar dapat dilakukan dengan banyak cara. Namun dalam penelitian ini, peneliti mengukur motivasi belajar siswa menggunakan teknik observasi yaitu dengan cara mengamati perilaku siswa berdasarkan indikator motivasi belajar.

#### **4. Pengertian Hasil Belajar**

Setiap kegiatan pembelajaran pada hakikatnya tentu menginginkan sebuah perubahan yang memuaskan sebagai hasil dari belajar. Pada kegiatan akhir dalam proses pembelajaran adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Nawawi dalam K. Brahim (dalam Susanto, 2013: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Selanjutnya Sardiman (2011: 84) menjelaskan bahwa hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, maka akan berhasil pula pelajaran itu. Jadi, motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Dari pendapat diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti materi pelajaran sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Hasil belajar akan menjadi lebih optimal apabila guru memberikn motivasi dan pesan moral terhadap siswanya.

### **B. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

#### **1. Pembelajaran PKn SD**

PKn merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mengajarkan siswa untuk mengenal hubungan sosial kemasyarakatan sebagai individu dan warga negara yang berkarakter.

Sebagaimana Winataputra (2008: 1.15) yang menyatakan bahwa PKN merupakan materi pembelajaran yang memuat komponen-komponen pengetahuan, keterampilan, serta disposisi kepribadian warga negara yang fungsional bukan hanya dalam tataran kehidupan berbangsa dan bernegara melainkan juga masyarakat di era global.

Soemantri menyatakan bahwa PKN berbeda dengan PKn. PKN akronim dari pendidikan kewargaanegara, sedangkan PKn akronim dari pendidikan kewarganegaraan. PKN merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau, dan mampu berbuat baik. Sedangkan PKn merupakan pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang berisi tentang diri kewarganegaraan, peraturan naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga negara Indonesia (Ruminiati, 2007: 1.25).

Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) adalah usaha sadar untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan menumbuhkan sikap serta wawasan kebangsaan, cinta tanah air yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan konstitusi Negara. Pendidikan Kewarganegaraan juga merupakan mata pelajaran yang di dalamnya terdapat komponen pengetahuan dan



keterampilan sebagai warga negaras serta membahas tentang status formal warga negara dan naturalisasi atau pemerolehan warga negara.

## **2. Tujuan PKn**

Tujuan pembelajaran PKn yang diharapkan secara umum adalah untuk membentuk warganegara yang tahu akan hak dan kewajibannya. Sebagaimana Ruminiati (2007: 1.26) yang menyatakan bahwa tujuan PKn di SD adalah untuk menjadikan warganegara yang baik, yaitu warganegara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya.

Tujuan pembelajaran PKn di SD menurut Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standar isi adalah sebagai berikut.

- a. Berpikir secara kritis dan rasional dalam menghadapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif, bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia baik secara langsung maupun tidak langsung dengan memanfaatkan ilmu dan teknologi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan mata pelajaran PKn adalah untuk menjadikan siswa menjadi warganegara yang baik, yaitu warganegara yang tahu, mau, dan sadar akan hak dan kewajibannya serta dapat berpartisipasi dengan penuh nalar dan tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat kepada nilai-nilai dan prinsip-prinsip dasar demokrasi konstitusional Indonesia.

## **C. Model Pembelajaran**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan sikap, dan pengetahuan siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hanafiah (2009: 41) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Suprijono (2010: 48) menyatakan bahwa model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan belajar mengajar. Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu peserta didik mendapatkan konsep, teori, informasi, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan serangkaian yang dipilih guru dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik serta mempermudah siswa mempelajari bahan ajar yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan belajar mengajar.

### **2. Macam-macam Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan cara yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Menurut Suprijono (2010 : 89-133) Model pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a) Model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran ini terdiri dari *number head together, snowball throwing, team games tournament, make a match, picture and picture, cooperative integrated reading and composition, student teams achievement divisions, think pair share, example non example, group investigation* dll.
- b) Model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran ini terdiri dari *problem solving* dan *problem based introduction*.
- c) Model pembelajaran aktif, model pembelajaran ini terdiri dari PAKEM, *team quiz, artikulasi, group resume* dll.
- d) Model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran ini terdiri dari *role playing* dan karya wisata.

Adanya banyak pilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran PKn. Komalasari (2010: 58) menyatakan bahwa model pembelajaran yang cocok diterapkan pada mata pelajaran PKn adalah sebagai berikut: (a) *snowball throwing*; (b) *picture and picture*; (c) *make a match*; (d) *student teams achievement divisions*; (e) *teams games tournament*; (f) *number head together*; (g) *think pair share*; dan (h) *role playing*.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran di atas, model pembelajaran *role playing* merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. *Role playing* merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan ketika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

## **D. Model *Role Playing***

### **1. Pengertian Model *Role Playing***

*Role playing* merupakan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu. Menurut Sudjana (2009: 89), model *role playing* adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisaikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial.

*Role playing* merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang bersifat kompleks. Blatner (dalam Komalasari, 2010: 58) model pembelajaran *role playing* mengeksplorasi situasi sosial yang kompleks, yang menekankan pada keterlibatan emosional dan alat indra ke dalam situasi masalah yang dihadapi. Model *role playing* merupakan 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 yang diperankan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* merupakan jenis model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan motivasi dengan memainkan peran tokoh-tokoh yang ada dalam hubungan sosial, sehingga siswa dapat melibatkan keterampilan emosional sebagai orang lain di luar dirinya.

## 2. Langkah-langkah Model *Role Playing*

Agar proses pembelajaran dapat terorganisir dengan baik dan lebih mudah untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan maka melalui langkah-langkah model pembelajaran. (dalam Djamarah; 2002: 191) mengungkapkan langkah-langkah model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut.

(a) Memilih masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaian; (b) Pemilihan peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain; (c) Menyusun tahap-tahap bermain peran. Hal ini, guru telah membuat dialog sendiri; (d) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau peran; (e) Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing dan sesuai dengan apa yang erdapat pada scenario bermain peran; (f) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa; (g) Pengambilan kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan;

Menurut Mulyasa (2005:43) pembelajaran dengan *role playing* ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta pengambilan keputusan. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Tahap pemilihan peran memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa bisa menambah dialog sendiri. Tahap berikutnya adalah menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain

atau pemeran. Setelah semuanya siap maka dilakukan kegiatan pemeranan. Pada tahap ini semua peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing sesuai yang terdapat pada skenario bermain peran

Menurut Zain (2003 : 115) langkah – langkah penggunaan model *role playing* adalah sebagai berikut :

- 1) Persiapan
  - a) Menentukan dan menceritakan situasi sosial yang akan di perankan.
  - b) Memilih para pelaku.
  - c) Mempersiapkan pelaku untuk menentukan peranan masing – masing.
- 2) Pelaksanaan
  - a) Siswa bermain peran.
  - b) Siswa menghentikan permainan peran pada saat situasi sedang memuncak (tegang).
  - c) Akhiri permainan peran ini dengan diskusi tentang jalan cerita, atau pemecahan masalah selanjutnya.
- 3) Evaluasi (tindak lanjut)
  - a) Siswa diberi tugas untuk menilai atau memberikan tanggapan terhadap pelaksanaan bermain peran.
  - b) Siswa diberi kesempatan untuk membuat kesimpulan hasil dari bermain peran ini

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai langkah-langkah model *role playing*, peneliti mengembangkan langkah-langkah pembelajaran menurut Djamarah. Adapun langkah-langkah pembelajaran model *role playing* yang peneliti gunakan adalah, sebagai berikut: (a) Mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik; (b) Memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas; (c) Menyusun tahap-tahap bermain peran; (d) Menyiapkan mengamati kegiatan yang menjadi pemain atau peran; (e) Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai

bereaksi sesuai dengan peran masing-masing; (f) Diskusi dan evaluasi; (g) Pengambilan kesimpulan.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Role Playing*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing ketika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. (dalam Djamarah: 2002: 191) menyatakan bahwa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *role playing* adalah sebagai berikut.

- a. Kelebihan
  - a) Melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama.
  - b) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
  - c) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
  - d) Guru dapat mengevaluasi pemahaman tiap siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
  - e) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.
- b. Kekurangan
  - a) Sebagian anak yang tidak ikut bermain menjadi kurang aktif.
  - b) Banyak memakan waktu.
  - c) Memerlukan tempat yang luas.
  - d) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

*Role playing* menurut Mulyasa (2005:43) mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

#### a. Kelebihan metode *role playing*

1. Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
2. Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.

3. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
4. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
5. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya.
6. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain

**b. Kekurangan metode *role playing***

1. Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
2. Banyak memakan waktu.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas.
4. Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.

## **E. Kinerja Guru**

Guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas. Guru juga sangat menentukan keberhasilan peserta didik, terutama dalam kaitannya dengan proses pembelajaran. Oleh karena itu, upaya perbaikan apapun yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak akan memberikan sumbangan yang signifikan tanpa didukung oleh guru yang profesional dan berkualitas.

Rusman (2010: 50) berpendapat bahwa kinerja dapat diartikan sebagai prestasi kerja atau pelaksanaan kerja atau hasil unjuk kerja. Berkaitan dengan hal tersebut, perilaku yang dimaksud adalah kegiatan guru dalam proses pembelajaran yang meliputi merencanakan, melaksanakan dan menilai hasil belajar. Standar kompetensi guru secara utuh dikembangkan dari empat kompetensi dasar yakni kompetensi pedagogik, sosial, kepribadian dan profesional.



Kinerja guru yang profesional harus mampu mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang baik, logis, dan sistematis. Menurut Ornstein (dalam Mulyasa 2007:223) sehubungan dengan pengembangan rencana pembelajaran akan dipengaruhi oleh dua area yaitu: (1) pengetahuan guru terhadap bidang studi, yang ditekankan pada organisasi dan penyajian materi, pengetahuan akan pemahaman peserta didik terhadap materi dan pengetahuan tentang bagaimana mengajarkan materi tersebut; (2) pengetahuan guru terhadap system tindakan, yang ditekankan pada motivasi belajar dan kinerja guru seperti: mendiagnosis, mengelompokkan, mengatur, dan mengevaluasi peserta didik serta mengimplementasi motivasi pembelajaran dan pengalaman belajar.

Selain itu guru harus memiliki keterampilan dasar mengajar yang menjadi modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajaran secara terencana dan profesional. Seorang guru harus mampu merencanakan proses pembelajaran yang akan dilakukannya kemudian seorang guru mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan baik dan mampu mengevaluasi hasil pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan uraian pendapat para ahli di atas, kinerja guru merupakan suatu prestasi atau pelaksanaan kerja yang dalam aplikasinya harus memuat empat kompetensi dan delapan keterampilan dasar mengajar agar tercipta guru yang profesional.

Untuk menciptakan peserta didik yang berkualitas, guru harus menguasai 4 kompetensi. Keempat kompetensi yang harus dikuasai guru untuk meningkatkan kualitasnya tersebut adalah kompetensi pedagogik,

profesional, sosial, dan kepribadian. Guru harus sungguh-sungguh dan baik dalam menguasai 4 kompetensi tersebut agar tujuan pendidikan bisa tercapai.

#### 1. Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik pada dasarnya adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik. Kompetensi yang merupakan kompetensi khas, yang membedakan guru dengan profesi lainnya ini terdiri dari 7 aspek kemampuan, yaitu:

1. Mengetahui karakteristik anak didik
2. Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran
3. Mampu mengembangkan kurikulum
4. Kegiatan pembelajaran yang mendidik
5. Memahami dan mengembangkan potensi peserta didik
6. Komunikasi dengan peserta didik
7. Penilaian dan evaluasi pembelajaran

#### 2. Kompetensi Profesional.

Kompetensi ini dapat dilihat dari kemampuan guru dalam mengikuti perkembangan ilmu terkini karena perkembangan ilmu selalu dinamis. Kompetensi profesional yang harus terus dikembangkan guru dengan belajar dan tindakan reflektif. Kompetensi profesional merupakan kemampuan guru dalam menguasai materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang meliputi:

- a) Konsep
- b) Struktur

- c) Metode keilmuan/teknologi/seni yang menaungi/koheren dengan materi ajar
- d) Materi ajar yang ada dalam kurikulum sekolah
- e) Hubungan konsep antar pelajaran terkait
- f) Penerapan konsep-konsep keilmuan dalam kehidupan sehari-hari
- g) Kompetensi secara profesional dalam konteks global dengan tetap melestarikan nilai dan budaya nasional.

### 3. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial bisa dilihat apakah seorang guru bisa bermasyarakat dan bekerja sama dengan peserta didik serta guru-guru lainnya. Kompetensi sosial yang harus dikuasai guru meliputi:

1. Berkomunikasi lisan dan tulisan
2. Menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional
3. Bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik
4. Bergaul secara santun dengan masyarakat sekitar
5. Bertindak sesuai dengan norma agama, hukum, sosial, dan kebudayaan nasional Indonesia
6. Menunjukkan pribadi yang dewasa dan teladan
7. Etos kerja, tanggung jawab yang tinggi, rasa bangga menjadi guru.

### 4. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi ini terkait dengan guru sebagai teladan, beberapa aspek kompetensi ini misalnya:

- Dewasa
- Stabil
- Arif dan bijaksana
- Berwibawa
- Mantap
- Berakhlak mulia
- Menjadi teladan bagi peserta didik dan masyarakat
- Mengevaluasi kinerja sendiri
- Mengembangkan diri secara berkelanjutan

Keempat kriteria tersebut biasanya didapat dan dikembangkan ketika menjadi calon guru dengan menempuh pendidikan di perguruan tinggi khususnya jurusan kependidikan. Perlu adanya kesadaran dan keseriusan dari guru untuk mengembangkan dan meningkatkan kompetensinya. Karena kian hari tantangan dan perubahan zaman membuat proses pendidikan juga harus berubah.

Pendidikan.blogspot.co.id-kompetensi yang wajib dikuasai guru.diakses:15 Desember 2015.pukul 04.45 WIB.

#### **F. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang Relevan Penelitian yang relevan dijadikan referensi pada penelitian ini adalah : Model *role playing* telah mampu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar, hal ini dibuktikan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa dan model *role playing*

- a) Penelitian Yuanita Ratna Sari<sup>1</sup> dalam skripsinya yang berjudul “ Penggunaan Model *Role Playing* untuk Meningkatkan Motivasi dan Penerapan Konsep IPS siswa Kelas V SDN Langon 02 Blitar. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti pada siklus I pemahaman konsep IPS yang dilihat dari aspek kognitif mencapai rata-rata 81,83% dan siklus II 92,66%, aspek afektif pada siklus I mencapai rata-rata 83,33% dan siklus II mencapai 100% dan aspek psikomotorik pada siklus I mencapai rata-rata 81% dan siklus II 85%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *role playing* dapat meningkatkan pemahaman konsep keanekaragaman suku bangsa siswa kelas V di SDN Langon 02, hal ini terbukti bahwa keseharian siswa selama di lingkungan sekolah mendapat kualifikasi B.
- b) Penelitian Asri Pratiwi<sup>2</sup> dalam skripsinya yang berjudul “ Peningkatan Motivasi dan pemahaman Konsep Persiapan Kemerdekaan Indonesia dalam Pembelajaran IPS melalui Model *Role Playing* pada siswa Kelas V SD Negeri 01 Blorong Jumantono Karanganyar Tahun Pelajaran 2009/2010 “. Hasil penelitian ini adalah (1) Nilai rata-rata kelas pemahaman konsep tentang persiapan kemerdekaan pada siklus I aspek kemampuan menjelaskan usaha-usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan 61%, kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan 59%, kemampuan mengembangkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan 61%, kemampuan memerankan tokoh

---

<sup>1</sup> <http://library.umac.id/ptk/index.php/KSDP/article/view/4794> diakses 2 Januari 2016

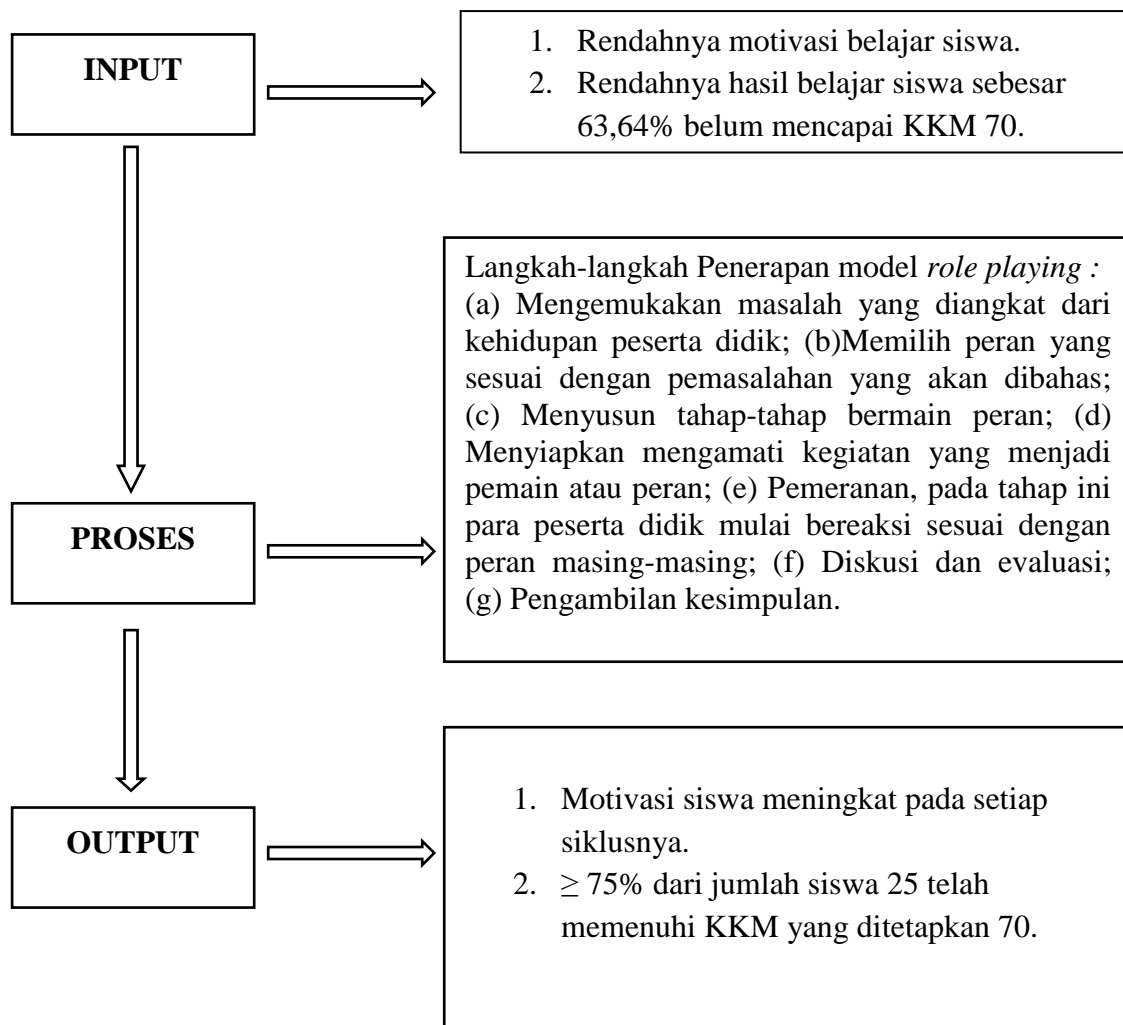
<sup>2</sup> [http://digilib.fkip.uns.ac.id/contents/skripsi.php?id\\_skr=639](http://digilib.fkip.uns.ac.id/contents/skripsi.php?id_skr=639) diakses 2 Januari 2016

sesuai skenario 62%, dan ketuntasan hasil belajar 61%. (2) Nilai rata-rata kelas kemampuan menjelaskan usaha-usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan 72%, kemampuan mengidentifikasi tokoh-tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan 69%, kemampuan mengembangkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan 70%, kemampuan memerankan tokoh sesuai naskah skenario 74% dan ketuntasan hasil belajar 71%.

Dari berbagai penelitian di atas peneliti belum menemukan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti yaitu “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) Dengan mata pelajaran PKn untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dikelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi.

### **G. Kerangka Pikir**

Pembelajaran akan berhasil secara optimal apabila ada penguatan proses pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan serta bermakna bagi siswa. Melalui model *role playing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka siswa dapat melakukan proses pembelajaran dengan mengkaitkan masalah kehidupan sehari-hari siswa dengan keadaan nyata siswa yang kontekstual sehingga materi yang diberikan guru pada mata pelajaran PKn mudah diterima oleh siswa dan memberikan pengalaman langsung yang bermakna bagi siswa. Kerangka pikir dapat dilihat berdasarkan gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penerapan Model *role playing*  
Arikunto, dkk. (2006: 74)

## H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, maka dirumuskan “Apabila dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi menggunakan model *role playing* dengan menerapkan langkah-langkah secara tepat, maka motivasi dan hasil belajar siswa akan meningkat  $\geq 75\%$ .”

## **BAB III METODE PENELITIAN**

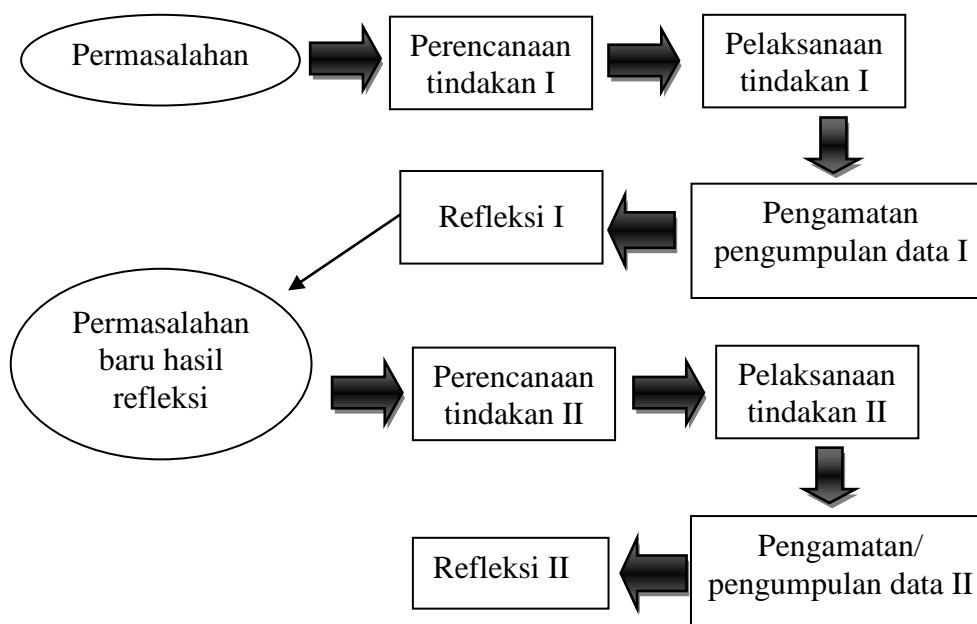
### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu suatu *action research* yang dilakukan di dalam kelas (Wardhani, 2007: 1,3). Menurut Arikunto (2006: 58), penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Sehingga, dalam penelitian ini peneliti bukan hanya memecahkan persoalan di kelasnya saja, tetapi juga berupaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta berupaya meningkatkan kepemilikan profesionalisme guru melalui *refleksi*, *colaboratif*, dan *partisipatif*.

Prosedur penelitian yang digunakan berbentuk siklus, di mana siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran. Daur ulang dalam penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observer and evaluation*), serta melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (Hopkins dalam Arikunto, 2006:105).



Adapun siklusnya dapat digambarkan dengan gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Siklus PTK  
Arikunto, dkk. (2006: 74)

## B. *Setting Penelitian*

### 1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kesumadi, Desa Goras Jaya, Kecamatan Bekri, Kabupaten Lampung Tengah.

### 2. Waktu

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada tahun pelajaran 2015/2016 yaitu bulan Desember 2015 sampai dengan Maret 2016 dimulai dari tahap persiapan hingga waktu pelaksanaan penelitian.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas adalah wali kelas dan siswa kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi dengan jumlah 25 siswa terdiri dari 10 laki-laki dan 15 orang perempuan.

### D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini teknik yang digunakan untuk mendapatkan data pembelajaran PKn adalah teknik non tes dan tes.

1. Teknik non tes akan digunakan untuk memperoleh data yang bersifat kualitatif dengan observasi motivasi siswa, dan kinerja guru terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan model *role playing*.
2. Tes formatif akan menghasilkan data yang bersifat kuantitatif berupa nilai siswa untuk mengetahui hasil belajar PKn.

### E. Alat Pengumpul Data

Alat pengumpul data dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah lembar observasi dan soal tes.

1. Lembar observasi untuk mengumpulkan data motivasi siswa dan kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran dengan cara melingkari skor pada lembar instrumen.
2. Tes formatif melalui lembar soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa.



Keterangan:

- A = Motivasi siswa dalam kelompok  
 B = Partisipasi siswa  
 C = Motivasi dan semangat  
 D = Interaksi antar sesama siswa  
 E = Interaksi siswa dengan guru  
 R = Skor mentah yang diperoleh siswa  
 SM = Skor maksimum  
 NA = Nilai hasil belajar yang dicari atau diharapkan

**Tabel 3.2. Indikator observasi motivasi siswa.**

No	Aspek yang diamati	Indikator
A	Ketekunan dalam belajar	a) Kehadiran di sekolah b) Mengikuti PBM di kelas c) Belajar di rumah
B	Mandiri dalam belajar	a) Menyelesaikan tugas/PR b) Menggunakan kesempatan di luar jam pelajaran c) Mengikuti semua tahapan-tahapan pembelajaran
C	Motivasi dan semangat	a) Antusias/semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran b) Menampakkan keceriaan dan kegembiraan dalam belajar c) Memberikan respon yang baik dalam pembelajaran
D	Interaksi antar sesama siswa	a) Menghargai pendapat teman b) Berinteraksi dengan teman secara baik c) Tidak mengganggu teman
E	Interaksi siswa dengan guru	a) Melaksanakan instruksi/perintah guru b) Menyimpulkan pembelajaran bersama dengan guru c) Menghormati dan menghargai guru

(Poerwanti, 2008 :5 27)

**Tabel 3.3. Rubrik penilaian aspek motivasi siswa.**

Skor	Keterangan
5	Jika keempat poin dalam aspek yang diamati muncul selama pengamatan
4	Jika hanya tiga poin, pada aspek yang diamati yang muncul
3	Jika hanya dua poin, pada aspek yang diamati yang muncul
2	Jika hanya satu poin, pada aspek yang diamati yang muncul
1	Jika tidak terdapat aspek yang diamati yang muncul

(Modifikasi dari Buchari Alma, 2009 :31)

1) Nilai motivasi belajar siswa individual diperoleh dengan rumus:

$$NA = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NA = nilai motivasi yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Modifikasi dari Buchari Alma, 2009 :31)

**Tabel 3.4. Kategori motivasi siswa.**

No.	Skor	Interval Nilai	Kategori
1.	5	81 – 100	SB (Sangat Baik)
2.	4	61 – 80	B (Baik)
3.	3	41 – 60	C (Cukup)
4	2	21 – 40	K (Kurang)
5	1	01 – 20	SK (Sangat Kurang)

(Modifikasi dari Buchari Alma, 2009 :31)

## b. Presentase Ketuntasan Belajar

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

Aqib, dkk (2010 : 40)

Hasil belajar siswa dan ketuntasan dapat dikategorikan sesuai dengan melihat kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kategori Hasil Belajar**

No	Persentase ketuntasan (%)	Kategori
1	$\geq 90$	Sangat Baik
2	80-89	Baik
3	70-79	Cukup
4	60-69	Kurang
5	$\leq 59$	Sangat Kurang

**Tabel 3.6 Ketuntasan hasil belajar**

No	Nilai	Ketuntasan
1	$\geq 75\%$	Tuntas
2	$< 75\%$	Belum Tuntas

## c. Kinerja Guru

Instrumen yang akan digunakan untuk memperoleh data kinerja

Guru adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.7. Instrumen penilaian kinerja guru (IPKG)**

1. Nama Guru :
2. Nama Sekolah :
3. Kelas/Semester :
4. Siklus ke :
5. Pertemuan ke :

<b>Aspek yang Diamati</b>		<b>Skor</b>
<b>A. Kegiatan Pendahuluan</b>		
<b>Apersepsi dan Motivasi</b>		
1	Mengaitkan materi pembelajaran sekarang dengan pengalaman siswa atau pembelajaran sebelumnya.	1 2 3 4 5
2	Mengajukan pertanyaan menantang.	1 2 3 4 5
3	Menyampaikan manfaat materi pembelajaran.	1 2 3 4 5
4	Mendemonstrasikan sesuatu yang terkait dengan pelajaran.	1 2 3 4 5
<b>Penyampaian Kompetensi dan Rencana Kegiatan</b>		
1	Menyampaikan kemampuan yang akan dicapai siswa.	1 2 3 4 5
2	Menyampaikan rencana kegiatan misalnya, individual, kerja kelompok, dan melakukan observasi.	1 2 3 4 5
<b>B. Kegiatan Inti</b>		
<b>Penguasaan Materi Pelajaran</b>		
1	Kemampuan menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran.	1 2 3 4 5
2	Kemampuan mengkaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, perkembangan Iptek, dan kehidupan nyata.	1 2 3 4 5
3	Menyajikan pembahasan materi pembelajaran dengan tepat.	1 2 3 4 5
4	Menyajikan materi secara sistematis (mudah ke sulit, dari konkrit ke abstrak)	1 2 3 4 5
<b>Penerapan Model <i>Role Playing</i></b>		
1	Mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik.	1 2 3 4 5
2	Memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas.	1 2 3 4 5
3	Menyusun tahap-tahap bermain peran.	1 2 3 4 5
4	Menyiapkan mengamati kegiatan yang menjadi pemain atau peran.	1 2 3 4 5
5	Pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing.	1 2 3 4 5
6	Diskusi dan evaluasi.	1 2 3 4 5
7	Pengambilan kesimpulan	1 2 3 4 5
<b>Pemanfaatan Sumber Belajar/Media dalam Pembelajaran</b>		
1	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan sumber	1 2 3 4 5

	belajar pembelajaran.	
2	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran.	1 2 3 4 5
3	Menghasilkan pesan yang menarik.	1 2 3 4 5
4	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan sumber belajar pembelajaran.	1 2 3 4 5
5	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran.	1 2 3 4 5
6	Mengidentifikasi kebutuhan siswa	1 2 3 4 5
7	Seleksi pendahuluan terhadap konsep yang akan dipelajari.	1 2 3 4 5
8	Seleksi bagan materi yang akan dipelajari.	1 2 3 4 5
9	Menentukan peran yang harus dilakukan masing-masing siswa.	1 2 3 4 5
10	Melakukan penjajagan terhadap kemampuan awal siswa terkait materi yang akan diberikan.	1 2 3 4 5
11	Mempersiapkan kelas.	1 2 3 4 5
12	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan penyelidikan dan penganalisisan data yang ditemukan dalam rangka menemukan hal baru dalam pembelajaran.	1 2 3 4 5
13	Melakukan tindakan penguatan.	1 2 3 4 5
<b>Pelibatan Siswa dalam Pembelajaran</b>		
1	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa melalui interaksi guru, siswa, sumber belajar.	1 2 3 4 5
2	Merespon positif partisipasi siswa.	1 2 3 4 5
3	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons siswa.	1 2 3 4 5
4	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif.	1 2 3 4 5
5	Menumbuhkan keceriaan atau antusiasme siswa dalam belajar.	1 2 3 4 5
<b>Penggunaan Bahasa yang Benar dan Tepat dalam Pembelajaran</b>		
1	Menggunakan bahasa lisan secara jelas dan lancar.	1 2 3 4 5
2	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar.	1 2 3 4 5
<b>C. Penutup pembelajaran</b>		
1	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa.	1 2 3 4 5
2	Memberikan <i>postes</i> .	1 2 3 4 5
3	Mengumpulkan hasil kerja sebagai bahan portofolio.	1 2 3 4 5
4	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan kegiatan berikutnya dan tugas pengayaan.	1 2 3 4 5
<b>Jumlah Skor</b>		
<b>Skor Maksimum</b>		
<b>Nilai Kinerja Guru</b>		
<b>Kategori</b>		



Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat kurang

**Tabel 3.8. Kategori kinerja guru.**

No.	Skor	Interval Nilai	Kategori
1.	5	81 – 100	SB (Sangat Baik)
2.	4	61 – 80	B (Baik)
3.	3	41 – 60	C (Cukup)
4	2	21 – 40	K (Kurang)
5	1	01 – 20	SK (Sangat Kurang)

(Purwanto, 2008: 7.8)

Nilai kinerja guru diperoleh dengan rumus :

$$NK = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NK = nilai kinerja yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh

SM = skor maksimum

100 = bilangan tetap

(Purwanto, 2008: 112)

## 2. Teknik Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan berbagai dinamika kemajuan kualitas hasil belajar siswa dalam hubungannya dengan

penguasaan materi yang diajarkan guru. Data kuantitatif merupakan data hasil belajar melalui Pendekatan model *role playing* pada siklus I dan siklus II.

**Tabel 3.9. Hasil belajar siswa.**

No	Nama Siswa	Nilai Siklus I		Ket	Nilai Siklus II		Ket
		Nilai	Kategori		nilai	kategori	
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
Jumlah nilai							
Jumlah rata-rata nilai							
Nilai terendah							
Nilai tertinggi							
Jumlah siswa yang tuntas							
Jumlah siswa yang belum tuntas							

Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes yang dikerjakan siswa pada siklus I dan siklus II. Data kuantitatif penelitian ini didapatkan dengan menghitung nilai rata-rata kelas dari hasil tes yang diberikan kepada siswa dengan rumus :

- a. Menghitung nilai hasil belajar kognitif siswa secara individual digunakan rumus

$$NK = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

NK = nilai siswa (nilai yang dicari)

R = jumlah skor/item yang dijawab benar

N = skor maksimum dari tes

100 = bilangan tetap

(Purwanto, 2008: 112)

b. Menghitung nilai rata – rata seluruh siswa

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Nilai rata – rata kelas

$\sum X$  = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$  = Jumlah siswa

(Aqib, dkk., 2009 : 40)

c. Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar kognitif siswa secara klasikal digunakan rumus :

$$K = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

K = ketuntasan belajar klasikal

$\sum X$  = jumlah siswa yang mendapat nilai  $\geq 70$

N = jumlah siswa

100 % = bilangan tetap

Analisis ini dilakukan pada tahap refleksi. Hasil analisis ini digunakan untuk melakukan perencanaan lanjut dalam siklus selanjutnya, sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki pembelajaran.

## G. Prosedur Penelitian

### 1. Siklus 1

Siklus 1 terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun rincian pada masing-masing tahapan adalah sebagai berikut.

#### a. Perencanaan

- 1) Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan dengan menggunakan model *role playing*.
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran.
- 3) Membuat perangkat pembelajaran berupa pemetaan, silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) beserta skenario pembelajaran secara kolaboratif antara peneliti dan guru dengan Standar Kompetensi menghargai keputusan bersama, dan Kompetensi Dasar mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama.
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati motivasi siswa dan kinerja guru selama pembelajaran berlangsung.
- 5) Menyiapkan alat evaluasi.

#### b. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan awal
  - a) Salam
  - b) Pengkondisian kelas
  - c) Doa
  - d) Absensi

e) Apersepsi

2) Kegiatan inti

- a) Melalui metode ceramah, guru menjelaskan materi yang diajarkan.
- b) Menetapkan topik permasalahan yang diperankan.
- c) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok dengan jumlah 4-5 siswa dari setiap kelompok.
- d) Pemilihan peran dan menjelaskan berbagai karakter yang diperankan oleh siswa.
- e) Penjelasan peran dari setiap siswa.
- f) Siswa memerankan dari tahap-tahap sesuai dengan yang ditetapkan.
- g) Siswa berdiskusi untuk mengevaluasi jalannya cerita yang diperankan.

3) Kegiatan penutup

- a) Bersama dengan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- b) Melaksanakan tes formatif.
- c) Pemberian motivasi dan pesan moral agar siswa rajin belajar.
- d) Doa dan salam.

c. Pengamatan

Pada kegiatan ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap guru dan siswa yang dalam melakukan kegiatan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Kegiatan ini juga bertujuan

untuk menemukan temuan-temuan yang muncul pada saat penerapan model pembelajaran *role playing*.

d. Refleksi

Mengadakan refleksi tentang kegiatan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Hasil refleksi pada siklus 1 digunakan sebagai dasar dilakukannya siklus selanjutnya.

## 2. Siklus 2

a. Perencanaan

- 1) Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan dengan menggunakan model *role playing*.
- 2) Menyiapkan materi pembelajaran yang diajarkan.
- 3) Membuat perangkat pembelajaran berupa pemetaan, silabus dan Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) beserta skenario pembelajaran secara kolaboratif antara peneliti dan guru dengan Standar Kompetensi menghargai keputusan bersama, dan Kompetensi Dasar memahami keputusan bersama.
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati motivasi siswa dan kinerja guru selama pembelajaran berlangsung.
- 5) Menyiapkan alat evaluasi.

b. Pelaksanaan

- 1) Kegiatan awal
  - a) Salam
  - b) Pengkondisian kelas
  - c) Doa

- d) Absensi
- e) Apersepsi

## 2) Kegiatan inti

- a) Melalui metode ceramah, guru menjelaskan materi yang diajarkan.
- b) Menetapkan topik permasalahan yang diperankan.
- c) Siswa dibagi menjadi 5 kelompok dengan jumlah 4-5 siswa dari setiap kelompok.
- d) Pemilihan peran dan menjelaskan berbagai karakter yang diperankan oleh siswa.
- e) Penjelasan peran dari setiap siswa.
- f) Siswa memerankan dari tahap-tahap sesuai dengan yang disepakati.
- g) Siswa berdiskusi untuk mengevaluasi jalannya cerita yang diperankan.

## 3) Kegiatan penutup

- a) Bersama dengan siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- b) Melaksanakan tes formatif.
- c) Pemberian motivasi dan pesan moral agar siswa rajin belajar.
- d) Doa dan salam.

## c. Pengamatan

Pada kegiatan ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap aktivitas guru dan siswa yang dalam melakukan kegiatan pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran *role playing*. Kegiatan ini juga

bertujuan untuk menemukan temuan-temuan yang muncul pada saat penerapan model pembelajaran *role playing*.

d. Refleksi

Peneliti mengadakan refleksi tentang pembelajaran yang dilakukan, selanjutnya membuat kesimpulan apakah pembelajaran PKn melalui penerapan model pembelajaran *role playing* sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan. Apabila belum mencapai tujuan, maka dilanjutkan pada siklus berikutnya.

#### **H. Indikator Keberhasilan**

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dilihat dari jumlah siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70.

1. Adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar pada setiap siklusnya.
2. Pada akhir penelitian adanya ketuntasan belajar  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa 25 untuk mencapai KKM 70 yang ditentukan.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian tindakan kelas melalui penerapan model *role playing* pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Kesumadadi dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model *role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Pada siklus I nilai rata-rata motivasi belajar siswa adalah 62,56, kemudian meningkat menjadi 76,08 pada siklus II.
2. Penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 58,21. Kemudian meningkat menjadi 76,40 pada siklus II. Selanjutnya, dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa, pada siklus I memperoleh 68% dan siklus II memperoleh 84%. Peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh dari siklus I dan siklus II sebesar 16%

## B. Saran

### 1. Siswa

Hendaknya dapat selalu aktif serta memiliki antusias menunjukkan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat menghasilkan pengetahuan yang bersifat komperhensif baik.

### 2. Guru

Diharapkan guru lebih kreatif dalam menginovasi pembelajaran. Berani berinovasi untuk menerapkan dan menggunakan model serta media pembelajaran yang kreatif dan menarik serta bersifat menyenangkan sehingga menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas.

### 3. Sekolah

Perlu dilakukan pengembangan proses pembelajaran dengan menerapkan variasi pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk menambah wawasan dan keterampilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penyediaan fasilitas penunjang yang mampu mendukung usaha pelaksanaan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

### 3. Peneliti

Penelitian ini dilakukan melalui penerapan model *role playing* pada mata pelajaran PKn dengan materi yang berbeda pada setiap siklusnya. Diharapkan peneliti berikutnya dapat mengembangkan dan melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model dan media pembelajaran sejenis pada mata pelajaran serta materi lain yang bervariasi

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Alma, Buchari. 2009. *Manajemen cooverative*. Alfabeta. Bandung.
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. PresrtasiPustaka. Jakarta.
- Angkowo & Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran Mempengaruhi Motivasi Hasil Belajar dan Kepribadian*. PT Grasindo. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Departemen Pendidikan Nasional, Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2006 *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Fathurrohman, P dan Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. PT Refika Aditama. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamzah, B. Uno. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis dibidang Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung.
- Hariyanto. 2012. [Http://Belajar](http://Belajar) skripsi psikolog. Com/Pengertian Pembelajaran/diakses pada tanggal 15 Desember 2015 Pukul 14.47.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.

- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Kurniasih dan Sani. 2015. *Model-model Pembelajaran*. Kota Pena. Yogyakarta.
- Lestari, Puji, dkk. 2009. *Pendidikan Anak di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Rosdakarya. Bandung.
- Nanang, Hanafiah. 2009. *Kosep Strategi Pembelajaran*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Pendidikan.blogspot.co.id/-Kompetensi yang wajib dikuasai guru.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Assesmen Pembelajaran SD*. Dirjen Dikti
- Purwanto, Ngalm. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*.
- Rahman, Arief. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT Balai Pustaka.
- Rakhmat, Cece, dkk. 2006. *Psikologi Pendidikan*. UPI Press. Bandung. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Depdiknas. Jakarta.
- Rusman.2010. *Model-model Pembelajaran*. Mulia Mandiri Press.Bandung.
- \_\_\_\_\_.2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grasindo Persada
- Rusmono.2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*.Ghalia Indonesia. Bogor.
- Sanjaya, Wina. 2005. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Kencana Prenada Group. Jakarta.
- Sardiman. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- SISDIKNAS. 2009. *UU SISDIKNAS (UU RI NO. 20 Th. 2003)*. Sinar Grafika.
- Slavin, R.E. 2000. *Educational Psychology Theory and Practice Sixth Edition*. Baston. Allyn and Bacon.
- Sowiyah. 2010. *Pengembangan Kompetensi Guru SD*. Lembaga Penelitian Universitas Lampung. Bandar Lampung.

- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-dasar Prosedur Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo. Bandung.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Tim Penyusun .2005.*Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 mengenai Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Depdiknas. Jakarta.
- \_\_\_\_\_. 2009. *UU Sisdiknas (UU RI No. 20 Th. 2003)*. Sinar Grafika. Jakarta.
- Trianto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasi*. CV Cendekia Utama. Jakarta.
- UU Nomor 20. Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika. Jakarta.
- Wardhani, Igak. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Materi Pokok Teori Belajar dan Pembelajaran* Universitas Terbuka. Jakarta.