

**PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* DALAM UPAYA  
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PKn  
PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 01 KEDUNGJERUK  
MOJOGEDANG KARANGANYAR  
TAHUN 2012/2013**



Disusun Oleh :

**SUMARNO**

A. 54A100001

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAAH SURAKARTA  
TAHUN 2013**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. A. Yani Tromol Pos Pabelan Kartasura Telp. (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs. Muhroji, M.Si

NIP/NIK :

Telah membaca dan mencermati artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Sumarno

NIM : A.54A100001

Program Studi : PG SD

Judul Skripsi : **Penerapan Metode *Role Playing* Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas VI SD Negeri 01 Kedungjeruk Mojogedang Karanganyar Tahun 2012/2013**

Nasikah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Pebruari. 2013

Pembimbing

**Drs. Muhroji, M.Si**

NIK

## **ABSTRAK**

### ***PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PKn PADA SISWA KELAS VI SD NEGERI 01 KEDUNGJERUK MOJOGEDANG KARANGANYAR TAHUN 2012/2013***

*Sumarno (A.54A100001), Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas  
Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.2013,  
83 halaman*

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan metode role playing dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn pada siswa kelas VI SD Negeri 01 Kedungjeruk Mojogedang Karanganyar tahun ajaran 2012 / 2013 Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas VI yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap tindakan terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis komparatif.*

*Prosedur tindakan kelas ditempuh 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Indikator pencapaian penelitian ini ditandai dengan peningkatan motivasi yaitu mencapai 80 % dan hasil belajar siswa kelas VI pada pelajaran PKn > 70 mencapai 80% khususnya dalam penerapan role playing .*

*Hasil penelitian ini menunjukkan ada peningkatan motivasi dan hasil belajar PKn. Skor motivasi belajar sebelum pelaksanaan tindakan adalah 238 atau 33 % , pada pelaksanaan siklus I adalah 413 atau 57 %, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 606 atau 84 %, Sedangkan hasil belajar PKn pra siklus nilai rata-rata adalah 57,87, pada pelaksanaan tindakan siklus I nilai rata-rata adalah 72,87 kemudian meningkat menjadi 82,33 pada pelaksanaan Siklus II .Terkait dengan penggunaan metode role playing, disampaikan saran sekolah perlu mensosialisasikan metode role playing untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn*

*Kata Kunci : Motivasi, Hasil Belajar, PKn, Metode Role Playing*

## PENDAHULUAN

Motivasi belajar sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena itu diperlukan upaya yang tepat dan efisien dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satu upayanya adalah dengan pemilihan strategi belajar yang dilakukan oleh guru melalui berbagai aktifitas belajar yang didasarkan oleh pengalaman dan kemampuan guru kepada siswa secara individual agar tujuan pembelajaran yang baik dapat tercapai.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data pra siklus melalui wawancara dengan guru kelas VI Sekolah Dasar Negeri 01 Kedung jeruk, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 01 Kedung jeruk rendah, dikarenakan: 1) Kurangnya hasrat siswa untuk berhasil dalam belajar, 2) Kurangnya semangat, keinginan, dan kebutuhan siswa dalam belajar, 3) Siswa belum menyadari pentingnya materi yang disampaikan oleh guru, 4) Lingkungan untuk belajar kurang kondusif.

Hal tersebut diperkuat dari laporan hasil ulangan pelajaran PKn kelas VI Sekolah Dasar Negeri 01 Kedung jeruk rata-rata masih rendah. Dari data yang ada menunjukkan bahwa pada tes tersebut hanya sebagian kecil siswa (9 siswa) atau sekitar 30% yang mendapat nilai 70 ke atas (batas ketuntasan dari guru), sedangkan sisanya (70%) atau sebanyak 21 siswa mendapat nilai di bawah 70. Selain itu, dari tugas pertama dan kedua tidak menampakkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.

. Hal-hal tersebut menyebabkan siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, serta pembelajaran yang hanya terpusat pada guru, sehingga siswa tidak banyak bertanya ataupun menjawab pertanyaan guru, bahkan suasana pembelajaran dari awal hingga akhir tidak kondusif,

keadaan demikian dirasakan oleh guru PKn sebagai kendala di dalam pembelajaran PKn yang dapat menghambat tujuan pembelajaran PKn.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas yaitu rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn , maka peneliti menggunakan salah satu alternatif metode yang dapat menstimulus siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Metode tersebut adalah metode bermain peran (*role playing*), model pembelajaran bermain peran (*role playing*) menurut Uno (2007: 25) dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Bermain peran juga dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dituntut untuk tidak hanya menekankan pada bahan-bahan yang bersifat normatif saja tetapi juga bahan- bahan yang bersifat Controversial Issue yang kemudian dikembangkan guru melalui metode bermain peran (*role playing*). Dengan begitu siswa diharapkan dapat mencari solusi atau pemecahan masalah dan setiap permasalahan secara demokratis baik itu bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara, Berdasarkan alasan-alasan tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan metode bermain peran (*role playing*) yang akan digunakan dalam penelitian tindakan kelas. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah penerapan metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn siswa kelas VI SD Negeri 01 Kedung jeruk Mojogedang Karanganyar tahun ajaran 2012 / 2013.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Setting Penelitian**

#### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SDN 01 Kedung Jeruk Kecamatan Mojogedang Kabupaten Karanganyar.

#### **2. Waktu Penelitian**

Waktu Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2012 - 2013, yaitu pada bulan Nopember - Pebruari 2013.

### **B. Subyek Penelitian**

Siswa dan guru kelas VI SD Negeri 01 Kedung Jeruk Mojogedang Karanganyar tahun 2012/2013.

### **C. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini dilakukan melalui proses kerja kolaborasi antara kepala sekolah, guru kelas dan peneliti di lingkungan sekolah. Kegiatan perencanaan awal dimulai dari melakukan studi pendahuluan. Pada kegiatan ini juga dilakukan diskusi untuk mengetahui bagaimana cara melakukan pengamatannya. Diskusi bersama antara peneliti dan guru dikembangkan dalam setiap penyusunan perencanaan berikutnya, dan diskusi berdasarkan hasil siklus yang telah dilakukan.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Pengamatan terutama difokuskan pada kegiatan pembelajaran dan aktifitas anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan partisipan dimana peneliti melakukan pengamatan terus menerus selama pembelajaran berlangsung dan mengamati interaksi anak di lingkungan sekolah. Observasi ditekankan pada perilaku anak ketika mengikuti pelajaran. Pada putaran pertama dilakukan pengamatan terhadap

motivasi dan hasil belajar PKn melalui metode *role playing*. Sedang pada siklus II, pengamatan lebih ditingkatkan terhadap motivasi dan hasil belajar PKn.

2. Tes

Tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar pada pembelajaran PKn. Selain itu tes juga digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada pelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing*.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dengan jalan meneliti dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan masalah atau subyek dengan subyek penelitian. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai sebelum prasiklus, dokumen tentang daftar nama siswa dan biodata.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Menurut Gay (Ezmir, 2009: 119) teknik komparatif dijelaskan Penelitian di mana peneliti berusaha menentukan penyebab atau alasan, untuk keberadaan perbedaan dalam perilaku atau status dalam kelompok individu, dengan kata lain telah diamati bahwa kelompok berbeda pada variabel dan peneliti berusaha mengidentifikasi faktor utama yang menyebabkan perbedaan tersebut.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi kegiatan guru dapat diketahui bahwa ada peningkatan aktivitas guru. Kegiatan persiapan, pelaksanaan pembelajaran, dan pelaksanaan evaluasi pada akhir siklus II jauh lebih baik daripada siklus I. Untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif tentu bukan hal yang mudah. Butuh perencanaan matang agar suasana yang kondusif itu muncul, dan perencanaan tersebut tertuang dalam RPP yang disusun oleh peneliti. Materi yang diambil dalam penelitian tindakan kelas ini dibatasi, yaitu tentang kerjasama Asia Tenggara melalui ASEAN dengan menggunakan metode *role playing*.

Berdasarkan hasil penelitian, metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan disetiap siklus. Penggunaan metode *role playing* mempunyai andil yang besar dalam penelitian tindakan kelas ini. Metode *role playing* yang mengharuskan siswa aktif dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi atraktif sehingga siswa tidak mudah bosan.

Pada siklus I kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru ataupun siswa sudah cukup baik. Namun siswa belum terbiasa menggunakan metode yang baru saja mereka kenal. Dengan bimbingan dari guru serta motivasi yang tinggi dari guru dan siswa pembelajaran berjalan lancar walau masih terdapat beberapa kekurangan. Kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan siklus I, kemudian diperbaiki pada siklus II. Ini terlihat dengan mulai terbiasanya siswa belajar secara berkelompok dan mampu mengungkapkan pendapatnya di depan kelas. Siklus II terdapat banyak kemajuan, itu terlihat dari aktivitas guru dan siswa yang mengalami banyak peningkatan disertai peningkatan pada hasil belajar siswa.

Dengan menerapkan metode *role playing*, siswa memiliki kesempatan untuk mengeluarkan segala kemampuan dan bakat yang dimiliki sehingga kemampuan dan bakat siswa tersebut semakin terasah. Itu



terlihat dari aktivitas siswa yang muncul saat penelitian dilaksanakan. Siswa yang terlihat pendiam menjadi aktif saat pembelajaran, serta tata cara bicara siswa menjadi terlatih karena harus memerankan adegan-adegan dalam alur cerita.

Semua keunggulan dalam metode *role playing* akan mendukung motivasi dan hasil belajar siswa. Siswa memiliki kesempatan yang luas dalam proses pembelajaran ini, menjadikan siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar dari setiap siklus yang terus meningkat. Aktivitas guru dan siswa turut mendukung dalam peningkatan hasil belajar yang telah diperoleh. Kerja sama dan pengertian antar siswa yang tertanam dari awal pembelajaran pun mempengaruhi dalam peningkatan hasil belajar ini. Dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode *role playing* ini, siswa terlatih untuk meningkatkan prestasinya.

Proses pembelajaran tidak hanya dituntut untuk menghafal materi saja, akan tetapi siswa dituntut untuk menganalisis, dan memecahkan masalah. Selain itu sikap dan tingkah laku siswa pun dituntut untuk lebih baik lagi, seperti dalam hal keterampilan sosial. Penerapan model pembelajaran *role playing* dapat dikatakan efektif dalam memenuhi dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada ranah afektif. Karena dengan diterapkannya metode *role playing* dalam proses pembelajaran dikelas, dapat membantu siswa dalam mengembangkan serta meningkatkan rasa emosional individu siswa seperti sikap, minat, perhatian, dan pembentukan karakter pribadi siswa.

Penerapan metode *role playing* ini dapat mengembangkan motivasi dan hasil belajar siswa. model pembelajaran *role playing* dapat dilakukan dengan lancar apabila pada saat pelaksanaannya memenuhi syarat-syarat atau hal-hal tertentu yang dapat mendukung dan memperlancar penerapan model *role playing* ini. Seperti keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran dan saat melakukan *role playing*, suasana kelas yang kondusif pada saat melakukan model *role playing*, adanya contoh kasus yang menarik dan

berhubungan dengan materi pelajaran, waktu yang cukup dalam melakukan *role playing* sehingga dapat tercapainya hasil kesimpulan dan pemecahan masalah.

Penerapan metode pembelajaran *role playing* yang tidak memenuhi syarat secara otomatis akan mengakibatkan tidak efektifnya proses pembelajaran yang berlangsung dan akan berdampak buruk pada hasil belajar yang dihasilkan oleh siswa. Pelaksanaan model *role playing* di kelas VI ini cukup efektif karena dalam pelaksanaannya sudah memenuhi syarat-syarat tertentu. Pada saat melakukan *role playing* siswa cukup termotivasi dan cukup tertarik serta aktif dalam melakukan *role playing* atau pemeranan di depan kelas. Selain itu pada saat melakukan *role playing* siswa sudah bisa mengkondisikan dirinya dalam melaksanakan proses pembelajaran, waktu yang digunakan untuk proses pembelajaran dan pelaksanaan *role playing* pun dirasakan cukup sehingga siswa dapat memecahkan masalah dan mengambil kesimpulan dari contoh masalah yang telah dibawakan. Selain itu hasil belajar siswa pun dapat meningkat karena terpenuhinya hal-hal yang dapat memperlancar proses pembelajaran dengan menggunakan model *role playing* sehingga pembelajaran berlangsung dengan efektif.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I, jumlah skor motivasi belajar siswa adalah 413 atau 57 %, kemudian meningkat menjadi 606 atau 84 % pada siklus II, sedangkan hasil yang dicapai dalam pelaksanaan metode *role playing* pada siswa Kelas VI adalah 72,7% kemudian meningkat menjadi 82,77% pada pelaksanaan Siklus II. Pada pelaksanaan tindakan siklus I, jumlah siswa yang mencapai nilai pada pembelajaran PKn di atas KKM meningkat sebanyak 20 siswa (66,67%) dan pada siklus II meningkat menjadi 30 siswa (100%) berarti telah mencapai target yang ditentukan yaitu lebih dari 80%.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di dalam dua siklus dengan fokus peningkatan motivasi dan hasil belajar melalui metode *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 01 Kedungjeruk Kecamatan Mojogedang Kabupaten Karanganyar, dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan hasil pelaksanaan metode *role playing* pada siklus I diketahui, bahwa jumlah skor tentang motivasi belajar siswa adalah 413 atau 57 % dan meningkat pada siklus II yaitu menjadi 606 atau 84 %, sedangkan 20 dari 30 siswa telah mencapai nilai di atas KKM, dan meningkat pada siklus II dimana 30 dari 30 siswa telah berhasil mencapai nilai di atas KKM (nilai KKM 70). Sedangkan untuk hasil belajar pada pra siklus 57,87%, kemudian meningkat menjadi 72,87% pada siklus I dan meningkat 82,33% pada siklus II. Peningkatan motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas VI SD Negeri 01 Kedungjeruk setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan metode *role playing*. Hal tersebut terlihat dari aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang semakin meningkat dalam setiap siklusnya.
2. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus tersebut di atas, ternyata hipotesis yang telah dirumuskan terbukti kebenarannya artinya melalui metode *role playing* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 01 Kedungjeruk, Mojogedang, Karanganyar tahun 2012/2013.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsudin Makmun. 2000. *Psikologi Pendidikan* Bandung. Rosda Karya
- Aryani, Munthe, Zaini. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan
- Asep Hermawan. 2005. *Penelitian Bisnis Paradigma Kuantitatif*. Jakarta: PT. Grasindo
- B. Suryosubroto.2002. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta
- B. Uno, Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar. Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Bobby De Porter, 2000. *Quantum teaching*. Bandung : Kaifa
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- \_\_\_\_\_. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamzah B. Uno.2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Bandung : Bumi Aksara
- JJ. Hasibuan dan Moedjiono.2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Lexy J. Moleong, 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Rosda Karya
- Moh.Nazir, Ph.D.1988. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Muhibbin Syah. 2004. *Psikologi pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana. 2002. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Nasution, S, 1982. *Teknologi Pendidikan* ,Bandung , PT. Jennnars
- Noehi, Nasution. 1992. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Depdikbud
- S. Margono.2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- S. Nasution, 2000. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta : Bumi Aksara

- Sambeng, Agus. .2010.. *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. Siswa. [Online].*
- Satori, Djam'an dan Komariah, Aan. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta.
- Soetomo.1993. *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengajar*, Surabaya : Usaha Nasional
- Sudjana, Nana. 2009. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suharsimi, Arikunto.2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka
- Suharsimi. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan; Pedoman Teroritis Praktis bagi Praktisi Pendidikan.* Bumi Aksara. Jakarta.
- Suryabrata. 2008 . *Metodelogi Penelitian.* Bandung: Alfabeta
- Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein.2002. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta : Rineka Cipta
- Syaiful Bahri Djamarah.2002. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif.* Jakarta : Rineka Cipta
- Wahab, Abdul Aziz. 2007. *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).* Bandung: Alfabeta.
- Zuaherini, Ahmad. 2000. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Bandung: Remaja Rosdakarya