

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TRIPLE ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP SISTEM  
PEMERINTAHAN TINGKAT PUSAT PADA SISWA  
KELAS IV SDN II JATIPURWO  
KABUPATEN WONOGIRI  
TAHUN 2012/2013  
NASKAH PUBLIKASI ILMIAH**

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Derajat Sarjana  
S-1 Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)**



**Oleh:**

**WAWAN HERMAN WIJAYA**

**A 510 090 041**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2013**

## SURAT PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs. Suwarno, SH, M. Pd  
NIP/NIK : 195

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

Nama : Wawan herman Wijaya  
NIM : A 510090041  
Program Studi : PGSD  
Judul Skripsi : “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TRIPLE ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP SISTEM PEMERINTAHAN TINGKAT PUSAT PADA SISWA KELAS IV SDN II JATIPURWO KABUPATEN WONOGIRI TAHUN 2012/2013”

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.  
Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, /<sup>2</sup> Februari 2013

Pembimbing



Drs. Suwarno, SH, M. Pd

**ABSTRAK**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TRIPLE ROLE PLAYING*  
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP SISTEM  
PEMERINTAHAN TINGKAT PUSAT PADA SISWA  
KELAS IV SDN II JATIPURWO  
KABUPATEN WONOGIRI  
TAHUN 2012/2013**

Wawan herman Wijaya, A510090041, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, 80 halaman

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan konsep sistem pemerintahan tingkat pusat yang berdampak pada hasil belajar pada siswa kelas IV SDN II Jatipurwo melalui penerapan model pembelajaran *Triple Role Playing*. Subyek dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SDN II Jatipurwo yang berjumlah 12 siswa yang terdiri dari 6 siswa laki – laki, dan 6 siswa perempuan. Obyek dari penelitian ini adalah pembelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) dengan penerapan model pembelajaran *triple role playing* dalam meningkatkan penguasaan konsep sistem pemerintahan tingkat pusat pada siswa kelas IV SDN II Jatipurwo Kecamatan Jatipurno Kabupaten Wonogiri. Penelitian ini diawali dengan pra siklus, dimana peneliti bertindak sebagai observer guru kelas IV SDN II Jatipurwo, kemudian peneliti melakukan kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, tes.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan penguasaan konsep PKn pada materi sistem pemerintahan tingkat pusat yang berdampak pada hasil belajar siswa. Indikator pencapaian peningkatan penguasaan konsep sistem pemerintahan tingkat pusat yaitu sekurang-kurangnya 75% siswa menguasai konsep sistem pemerintahan tingkat pusat, peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dalam materi pelajaran sistem pemerintahan tingkat pusat sekurang-kurangnya 75% siswa memperoleh nilai  $\geq$  KKM yaitu  $\geq$  70, sekurang-kurangnya 75% dari 12 siswa yaitu sekitar 9 anak mengalami peningkatan hasil belajar PKn.

Peningkatan penguasaan konsep sistem pemerintahan tingkat pusat dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang diperoleh data pada pra siklus sebanyak 6 siswa atau sebesar 50% mengalami ketuntasan, siklus I sebanyak 9 siswa atau sebesar 75% mengalami ketuntasan, pada siklus II prosentase ketuntasan yang diperoleh sebanyak 12 siswa atau sebesar 100%.

Kata kunci: *Model Pembelajaran, Triple Role Playing, Penguasaan Konsep.*

## A. PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ini telah merumuskan secara tegas mengenai dasar, fungsi, dan tujuan Pendidikan Nasional. Pasal 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang memuat dasar pendidikan nasional, yaitu berdasar Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945. Sedang fungsinya yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dalam penyampaian materi PKn guru harus pandai-pandai mengemas penyampaian materi tersebut agar siswa tergugah semangatnya untuk belajar. Sebab yang terjadi saat sekarang adalah siswa merasa tidak begitu tertarik dengan pelajaran PKn, karena siswa menganggap pelajaran PKn dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hafalan semata, kurang menekankan aspek penalaran sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar PKn siswa di sekolah.

Oleh karena itu dalam proses kegiatan belajar mengajar diperlukan penerapan model pembelajaran yang bervariasi dan tidak menjemukan siswa, tetapi menyasar terhadap aspek penguasaan materi yakni dengan menerapkan model pembelajaran *triple role playing*. Penggunaan model pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman siswa, penguasaan konsep materi, penghayatan serta penanaman sikap dan perilaku yang mendasar.

Secara sederhana konsep dapat diartikan sebagai langkah untuk memberikan label kepada sesuatu, yang dapat membantu seseorang untuk mengenal, mengerti, dan memahami terhadap sesuatu tersebut. Slameto menjelaskan bahwa “pada waktu orang belajar nama-nama atau perkataan-perkataan, mengasosiasikan perkataan-perkataan itu menunjukkan konsep-konsep yang dimilikinya” Slameto (1991:135). Penguasaan atau pemahaman menurut Samino dan Marsudi, (2012, 59) Pemahaman atau *comprehension* dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran.

“Dalam standar isi 2006 dijelaskan bahwa Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”. (Depdiknas, 2006: 271).

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Trianto, 2007 : 5 dalam Joyce, 1992 : 4). Selanjutnya Joyce menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Sedangkan berkaitan dengan model pembelajaran *triple role playing* termasuk model pembelajaran pengembangan keahlian. Menurut Mel Silberman, (2010 : 221) dasar dari hampir semua program pelatihan adalah memperoleh tambahan keahlian. Ketika para peserta berupaya mempelajari keahlian baru, baik teknis maupun non teknis, mereka perlu melatihnya secara efektif dan menghasilkan umpan balik kinerja yang bermanfaat.

Pengertian model pembelajaran *triple role playing* menurut Mel Silberman, (2010 : 230) menjelaskan tentang *triple role playing* atau bermain peran tiga model. “Teknik ini adalah perkembangan dari *role play* tradisional dengan tiga orang peserta melakukan *role play* yang sama. Teknik ini akan memperlihatkan efek variasi gaya individual pada situasi”.

Berdasarkan kutipan tersebut, berarti model pembelajaran *triple role playing* adalah pengembangan *role play* tradisional dengan memanfaatkan tiga peserta didik yang berbeda dalam situasi peran yang sama yang didalamnya menunjukkan perilaku pura-pura dari siswa yang terlibat dan meniru tokoh dari skenario yang telah ditentukan yang telah dilaksanakan dalam proses pembelajaran.

## **B. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK diambil dari bahasa Inggris *Classroom Action Research* (CAR), yaitu *Action Research* yang dilakukan di kelas. *Action Research*, sesuai dengan arti katanya, diterjemahkan menjadi penelitian tindakan. *Classroom Action Research*, berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada sebuah subjek penelitian.

### **2. Setting Penelitian**

Tempat penelitian adalah SDN II Jatipurwo Jatipurno Wonogiri. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2013.

Letak SDN II Jatipurwo terletak di daerah pedesaan dan di tengah-tengah pemukiman penduduk. Adapun letak geografis dari batas-batas daerah pada sekolah tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Batas sebelah timur : Desa Gunan kecamatan Slogohimo
- b. Batas sebelah utara : Desa Slogoretno kecamatan Jatipurno
- c. Batas sebelah barat : Desa Tawangrejo kecamatan Jatipurno
- d. Batas sebelah selatan : Desa Tanggulangin kecamatan Jatisrono

### **3. Prosedur Penelitian**

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Mc Taggart (Hermawati Susilo, 2009 : 14). Konsep pokok penelitian tindakan model Kemmis dan Mc Taggart, terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

### **4. Metode pengumpulan data**

Metode atau teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan metode pengamatan/observasi, dokumentasi, dan tes.

### **5. Instrument Penelitian**

Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar wawancara, soal tes, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

#### **6. Validitas Data**

Uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik atau metode

#### **7. Teknik analisis data**

Analisis data Penelitian Tindakan Kelas menurut Miles dan Huberman (1984: 21-23) dalam Hermawati Susilo, dkk (2009: 103) dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut yaitu reduksi data, penyajian data / display data, penarikan kesimpulan.

#### **8. Indikator Pencapaian**

- a. Peningkatan motivasi belajar siswa, sekurang-kurangnya 75% siswa menguasai konsep sistem pemerintahan tingkat pusat dalam pembelajaran PKn.
- b. Peningkatan hasil belajar siswa pada materi pelajaran PKn yang dibahas sekurang-kurangnya 75% siswa memperoleh nilai  $\geq$  KKM yaitu  $\geq 70$ .
- c. Sekurang-kurangnya 75% dari 12 siswa yaitu sekitar 9 anak mengalami peningkatan motivasi belajar dan mengalami peningkatan hasil belajar PKn.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1. Hasil Penelitian**

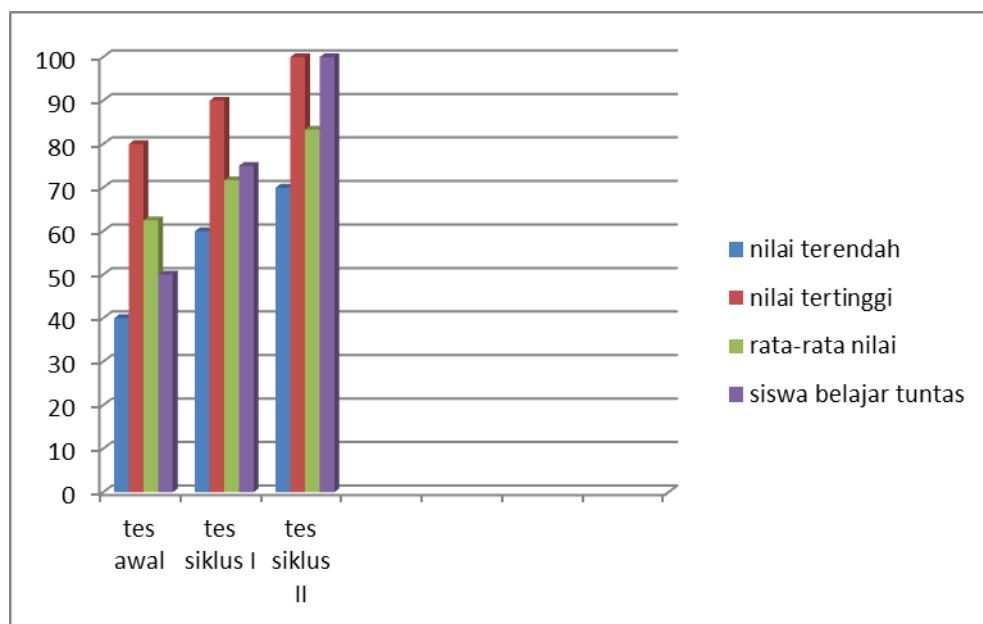
Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1

*Hasil Belajar Siswa kelas IV*

Keterangan	Tes Awal	Tes Siklus I	Tes Siklus II
Nilai terendah	40	60	70
Nilai tertinggi	80	90	100
Rata-rata nilai	62,5	71,67	83,33
Siswa belajar tuntas	50%	75%	100%

Data tersebut dapat digambarkan dalam bentuk grafik sebagai berikut :



**Gambar 4.3 Grafik Perbandingan nilai dari tes awal sampai tes akhir siklus II**

## 2. Pembahasan

Proses penelitian yang dilaksanakan secara kolaborasi antara guru kelas IV dengan peneliti secara keseluruhan telah terlaksana dengan baik. Dalam melaksanakan tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan



penguasaan konsep yang berdampak pada hasil belajar . Hal tersebut di atas sesuai memiliki pendukung dari pengertian penguasaan atau pemahaman menurut Samino dan Marsudi, (2012, 59) Pemahaman atau comprehension dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran.

Model pembelajaran *triple role playing* mengacu pada prinsip-prinsip teori pembelajaran kognitif. Menurut Paul Eggen dan Don Kauchak, (2012 : 54). Teori pembelajaran kognitif didasarkan pada prinsip-prinsip berikut :

1. Pembelajaran dan perkembangan tergantung pada pengalaman murid.
2. Orang ingin pengalaman mereka masuk akal.
3. Orang mengkonstruksikan pengetahuan untuk memahami pengalaman mereka.
4. Pengetahuan yang dibangun murid tergantung pada pengetahuan dan pengalaman mereka sebelumnya.
5. Interaksi sosial dan penggunaan bahasa memfasilitasi pembangunan pengetahuan.
6. Belajar menuntut praktik dan umpan balik.
7. Belajar meningkat saat pengalaman belajar dikaitkan dengan dunia nyata.

Model pembelajaran Triple Role Playing sudah sesuai dengan teori belajar kognitif diatas . Model pembelajaran triple Role Playing merupakan model pembelajaran yang berusaha mengembangkan idia atau gagasan siswa tentang suatu masalah tertentu dalam pembelajaran serta mengkonstruksikan idea tau gagasan berdasarkan hasil pengamatan atau percobaan. Pembelajaran berpusat pada siswa dimana siswa diberi kesempatan merekonstruksikan gagasan setelah memperagakan skenario.

Dalam penelitian ini penulis mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Terdapat beberapa penelitian yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini, dimana prosentase keberhasilan yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.8

*Perbandingan Prosentase Penelitian Terdahulu dengan Peneliti*

Peneliti	Prosentase Keberhasilan	
	Siklus I	Siklus II
Sriyadi	55 %	75%
Priwantari Rini	68,3%	95,12%
Setiyawati Era	61, 11%	83,33%
Peneliti	75%	100%

Dari data di atas dapat dilihat perbandingan hasil penelitian keterampilan berbicara antara peneliti dengan penelitian terdahulu. Peneliti memiliki hasil akhir prosentase mencapai 100%, dengan penelitian terdahulu Sriyadi mencapai 75% sehingga memiliki selisih 25%, Priwantari Rini mencapai 95,12% dan 7memiliki selisih dengan peneliti 4,88%, dan Setiyawati Era mencapai 83,33% memiliki selisih dengan peneliti 16,6%. Dapat dilihat bahwa pada hasil akhir penelitian siklus II memiliki selisih prosentase yang tipis, namun pada hakikatnya semua dapat meningkatkan penguasaan konsep yang berdampak pada hasil belajar siswa.

Setelah diadakan penelitian ini diperoleh penguasaan konsep yang berdampak pada hasil belajar PKn yang ditunjukkan oleh perbaikan pembelajaran melalui model pembelajaran *Triple Role Playing* menunjukkan hasil yang signifikan setelah dilaksanakannya siklus I dan II. Selain hasil belajar PKn yang mencapai hasil yang signifikan, hal ini dikarenakan pembelajaran berpusat pada siswa dan berlangsung secara aktif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

**Saran**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Penerapan Model Pembelajaran *Triple Role Playing* Dapat Meningkatkan penguasaan Konsep Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat Pada Siswa kelas IV Semester II SDN II Jatipurwo Tahun 2012/2013, maka saran-saran yang diberikan sebagai sumbangan

pemikiran untuk meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya dan meningkatkan kompetensi peserta didik SDN II Jatipurwo Wonogiri pada khususnya sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah

Mensosialisasikan model pembelajaran *Triple Role Playing* sebagai upaya meningkatkan penguasaan konsep siswa.

2. Bagi Guru

a. Untuk meningkatkan penguasaan konsep PKN dalam materi sistem pemerintahan tingkat pusat diharapkan menerapkan model pembelajaran *Triple Role Playing* karena model pembelajaran tersebut mengajak siswa untuk aktif dan belajar sambil bermain sehingga tidak mudah bosan terhadap pelajaran.

b. Untuk meningkatkan keaktifan, kreatifitas siswa dan keefektifan pembelajaran diharapkan menerapkan model pembelajaran *triple Role Playing*.

c. Hendaknya mempersiapkan secara cermat perangkat pendukung pembelajaran dan fasilitas belajar yang diperlukan, karena sangat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi pembelajaran yang pada akhirnya berpengaruh pada proses dan hasil belajar PKn siswa.

d. Setelah diarahkan oleh guru siswa hendaknya dapat berperan dapat berperan aktif pada proses pembelajarn sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

e. Sesuai pengarahan dan penjelasan guru siswa dapat mengaplikasikan hasil belajarnya pada kehidupan sehari-hari.

3. Bagi peneliti Berikutnya

Peneliti yang lain diharapkan dapat memperbaiki dan mengembangkan penelitian ini menuju kesempurnaan serta penelitian ini dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya sehingga dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa dan hasil belajar siswa serta meningkatkan kualitas pendidikan maupun pembelajaran dikelas

## Daftar Pustaka

- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang No. 20 tahun 2003, tentang Sistem pendidikan Nasional*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. Kurikulum 2006 Peraturan Pemerintah Menteri pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi satuan pendidikan Dasar. Jakarta : CV. Catur Tamaja.
- Hermawati Susilo, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Paul Eggen dan Don Kauchak, dkk. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengerjakan Konten dan Keterampilan Berfikir*. Jakarta: Indeks.
- Samino dan Saring Marsudi. 2012. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairuz Media.
- Silberman, Mel. 2010. *101 Cara Pelatihan dan Pembelajaran aktif*. Jakarta: Indeks.
- Slameto.1991. *Proses Belajar Mengajar Dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.