

**PENERAPAN MODEL *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN EMPATI DAN
PRESTASI BELAJAR
(PTK Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas II SD Gugus IV Bengkulu Selatan)**

Insyi Novlita¹⁾,Johanes Sapri²⁾

¹⁾Gugus IV Bengkulu Selatan, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾bundafharza@gmail.com, ²⁾johanessapri@unib.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan penerapan model *Role Playing* dalam meningkatkan empati siswa kelas II Gugus IV Bengkulu Selatan. (2) Mendeskripsikan penerapan model *Role Playing* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II Gugus IV Bengkulu Selatan. (3) Mendeskripsikan efektifitas penerapan model *role playing* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas II Gugus IV Bengkulu Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang kemudian dilanjutkan dengan eksperimen. Metode yang digunakan ialah metode eksperimen semu (*quasy experiment*). Subjek Penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 64 Bengkulu Selatan yang berjumlah 17 orang. Desain pada penulisan ini yaitu *The Matching Only Pretest-Posttes Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II di Gugus IV Bengkulu Selatan. Sampel dalam penulisan ialah siswa kelas II SDN 64 Bengkulu Selatan berjumlah 17 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas II SDN 58 Bengkulu Selatan sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi dan lembar tes tertulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan empati dan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model *role playing* pada mata pelajaran pkn siswa kelas II sd gugus IV bengkulu selatan.

Kata Kunci : Model *Role Playing*, Empati, Prestasi Belajar.

**APPLICATION OF ROLE PLAYING MODEL TO IMPROVE EMPATHY AND
LEARNING ACHIEVEMENT
(PTK in Civics Subjects for Class II Elementary School Cluster IV South Bengkulu)**

Insyi Novlita¹⁾,Johanes Sapri²⁾

¹⁾Gugus IV Bengkulu Selatan, ²⁾Universitas Bengkulu

¹⁾bundafharza@gmail.com, ²⁾johanessapri@unib.ac.id

ABSTRACT

This study aims to: (1) describe the application of the Role Playing model in increasing the empathy of class II students of Cluster IV South Bengkulu. (2) Describe the application of the Role Playing model in improving student achievement in class II Cluster IV South Bengkulu. (3) Describe the effectiveness of the application of the role playing model in improving student achievement in class II Cluster IV South Bengkulu. This research is a classroom action research (CAR) which is then followed by experiments. The method used is a quasi-experimental method. The subjects of this study were the second grade students of SDN 64 South Bengkulu, which amounted to 17 people. The design at this writing is The Matching Only Pretest-Posttest Control Group Design. The population in this study was class II students in Cluster IV South Bengkulu. The sample in writing is class II SDN 64 Bengkulu Selatan totaling 17 people as the experimental class and class II SDN 58 Bengkulu Selatan as the control class. The instruments used were observation sheets and written test sheets. The results showed that there was an increase in students' empathy and learning achievement by using a role playing model in Civics subjects for grade II students in cluster IV, South Bengkulu.

Keywords: Role Playing Model, Empathy, Learning Achievement.

Pendahuluan

Perkembangan abad-21 dimaknai sebagai abad pengetahuan. Hal ini ditandai dengan tuntutan peserta didik untuk memiliki beberapa kemampuan salah satunya kemampuan kreatif dan inovatif. Adapun tuntutan keterampilan abad 21 terdiri atas empat domain utama yaitu berpikir kritis, kreatif, kolaborasi dan komunikasi. Kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa menjadi semakin kompleks, sehingga pada pembelajaran abad-21 terjadi perubahan paradigma belajar dari paradigma *teaching* menjadi paradigma *learning*. Namun fakta di lapangan kemampuan serta rasa empati siswa belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Hal ini karena dalam proses pembelajaran guru belum optimal dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi maupun merancang pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan empati siswa.

Tujuan pendidikan dapat tercapai jika proses pembelajaran dirancang untuk mengaktifkan siswa dalam menggali ilmu pengetahuan terutama pada saat proses pembelajaran di sekolah. Untuk itu selain sarana dan prasarana yang harus dilengkapi, seorang guru juga harus memfasilitasi siswa dengan metode belajar yang bervariasi yang dapat membuat siswa aktif belajar. Pembiasaan dan kurangnya latihan dalam berkomunikasi dalam proses pembelajaran membuat siswa menjadi takut, malu serta tidak percaya diri untuk tampil mengungkapkan ide atau gagasan yang dimilikinya. Akibatnya siswa akan mengalami kesulitan dalam mengekspresikan rasa empati serta menjadikan siswa kurang terampil untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat dalam proses dan hasil belajar menjadikan tujuan

pembelajaran dapat tercapai. Siswa akan lebih leluasa menuangkan gagasan mereka yang dibangun berdasarkan informasi dari berbagai sumber. Suasana atau iklim belajar mengajar harus diciptakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat.

Rendahnya kualitas pembelajaran PKn juga terjadi karena belum memadainya kualitas guru dari sisi kualifikasi, latar belakang pendidikan, dan pengalaman kerjanya. Secara umum, metode ceramah sering diklaim sebagai pengajaran konvensional yang menyebabkan kualitas hasil belajar PKn serta penumbuhan empati yang kurang baik karena monoton, tidak merangsang berpikir siswa, dan menimbulkan kepasifan serta kebosanan pada diri siswa. Dengan kata lain kualitas pembelajaran tergantung kepada kemampuan guru dalam memadukan secara sistematis dan sinergis kurikulum, bahan belajar, media, fasilitas, sistem, pembelajaran dalam menghasilkan proses dan prestasi belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Pembelajaran di sekolah saat ini menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa bernegara, dan peradaban dunia (Slameto, 2015:4).

Kurikulum 2013 untuk SD/MI secara nasional mulai membawa berbagai konsekuensi. Konsekuensi utama pemberlakuan kurikulum 2013 tersebut diantaranya pada cara mensinergikan pendekatan, model dan standar proses pembelajaran, serta cara menyusun dan melakukan penilaian. Hal ini dikarenakan ruh implementasi kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang dirancang dengan

seksama, berdasarkan pengorganisasian materi yang dilakukan dengan menggunakan model tematik integratif, disinergikan dengan model-model pembelajaran inovatif, dan dilakukan penilaian dengan model penilaian autentik (Mawardi, 2014:107-108).

Berdasarkan hasil pengalaman penulis selama mengajar di SDN 64 Bengkulu Selatan Gugus IV yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian, kelas II termasuk dalam kelas yang seluruh siswanya merupakan gabungan siswa yang tingkat kognitifnya terbilang bervariasi. Pengalaman penulis yang mengajar di kelas II, tingkat kemampuan siswanya masih rendah. Siswanya juga masih banyak yang pasif dalam proses pembelajaran, siswa juga masih sulit untuk memahami pelajaran yang sedang dipelajari, membutuhkan tenaga yang ekstra agar siswa benar-benar memahami materi yang diajarkan. Prestasi belajarnya juga masih rendah, hal ini bisa dilihat dari setiap akhir evaluasi yang diberikan.

Begitu juga halnya dengan observasi yang dilakukan peneliti di SDN 58 Bengkulu Selatan Gugus IV, guru di SD tersebut banyak yang belum menerapkan media dan metode yang bervariasi pada kegiatan belajar mengajar, hanya menggunakan buku sebagai media dan sumber belajar siswa, sehingga pembelajaran di kelas kurang menarik dan membosankan bagi siswa karena media ajarnya terbatas.

Di sisi lain juga bahwa prestasi belajar siswa masih rendah hal ini disebabkan bahwa pembelajaran di kelas hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran ini dianggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, kurang menyenangkan, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

Meningkatnya prestasi belajar siswa dalam pembelajaran, akan membuat pembelajaran lebih bermakna dan berarti

dalam kehidupan

siswa. Dikatakan demikian, karena (1) adanya keterlibatan siswa dalam membuat dan menyusun perencanaan proses belajar mengajar; (2) adanya keterlibatan intelektual emosional siswa melalui dorongan dan semangat yang dimilikinya; (3) adanya keikutsertaan siswa secara kreatif dalam mendengarkan dan memerhatikan apa yang disajikan guru (Kunandar, 2008).

Pada kenyataannya, situasi pembelajaran yang berlangsung di sekolah kurang memenuhi syarat yang diharapkan. Khususnya di lokasi yang akan penulis teliti. Pada saat proses pembelajaran berlangsung terlihat situasi pembelajaran kurang kondusif, masih banyak siswa yang melakukan kegiatan di luar pembelajaran, seperti mengobrol pada saat pembelajaran berlangsung, tidak memperhatikan, dan pada saat pembelajaran yang dilakukan secara berkelompokpun hanya siswa-siswa tertentu saja yang mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru, sedangkan anggota kelompok lainnya tidak bertanggung jawab menyelesaikan tugas yang diberikan. Jadi pada saat pembelajaran secara berkelompok tidak semua anggota kelompok aktif bekerja sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Sedangkan hasil pembelajaran bisa ditentukan dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan selama proses belajar, sementara kondisi di lapangan menunjukkan prestasi belajar yang kurang memuaskan. Terbukti terlihat dari data ulangan bulanan siswa mengenai prestasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran PKn, hanya 9 orang

siswa dari jumlah siswa 17 orang yang sudah memenuhi KKM yang telah ditetapkan.

Hasil penelitian terhadap 35 orang guru kelas V SD di Kota Bengkulu menunjukkan bahwa metode yang paling

sering digunakan adalah metode ceramah yaitu sebesar 94,28%, dengan alasan lebih praktis dan dapat mencapai target penjelasan materi pelajaran (Winarni, 2010). Dari uraian di atas sudah jelas terlihat bahwa masalah pendidikan di Indonesia sudah kompleks. Sehingga hal ini membutuhkan perhatian khusus dari semua pihak baik pemerintah, instansi pendidikan yang terkait, dan masyarakat untuk mencari solusinya.

Peneliti juga merasakan selama mengajar PKn, pembelajaran terasa kaku, monoton dan kurang menarik sehingga menyebabkan pembelajaran tidak menyenangkan dan berada di bawah tekanan. Hal itu menyebabkan siswa menjadi takut bertanya dan mengeluarkan ekspresi. PKn menjadi kurang menarik karena materi pelajaran PKn kurang tervisualisasi dengan baik melalui simulasi bermain peran (*Role Playing*). Media pembelajaran yang peneliti manfaatkan selama pembelajaran PKn bersifat praktis berupa media cetak atau gambar diam untuk mewakili objek asli dan buku pelajaran sebagai sumber belajar, ternyata media tersebut tidak menarik bagi siswa sehingga siswa menjadi kurang perhatian terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya suatu tindakan yang dilakukan untuk menjawab semua permasalahan

yang timbul pada pembelajaran di kelas II Gugus IV Bengkulu Selatan yaitu dengan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Salah satunya adalah dengan menerapkan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa dan materi ajar.

Salah satu model pembelajaran yang dianggap cocok diterapkan dalam pembelajaran tematik adalah model *Role Playing*. Alasan pemilihan model *Role Playing* karena pada model ini menerapkan kemampuan dibidang afektif (sikap) siswa

dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan tuntutan pembelajaran tematik yang menginginkan pengembangan sikap siswa baik di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

Menurut Syaiful (2008: 11) "Bermain Peran (*Role Playing*) merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia (*Interpersonal Relationship*). Terutama yang menyangkut kehidupan siswa. Hamalik (2003: 48) menyatakan "Model *Role Playing* (Bermain Peran) adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman, sedangkan manfaat model *Role Playing* (Bermain Peran) adalah: untuk mempelajari masalah-masalah sosial dan memupuk komunikasi antar insani di kalangan siswa dalam kelas.

Pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* (Bermain Peran) adalah pembelajaran yang melatih keterampilan dalam pemecahan masalah untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep serta melatih siswa untuk mengembangkan sikap toleransi berdasarkan pengalaman hidupnya. Kenyataannya dalam proses pembelajaran tematik yang penulis amati di Gugus IV Bengkulu Selatan guru lebih dominan menggunakan model pembelajaran konvensional, sedangkan tidak semua materi dapat diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, akibatnya pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik minat belajar siswa dan kurang berpusat pada siswa.

Empati berasal dari kata *empathia* yang berarti ikut merasakan. Istilah ini, pada awalnya digunakan oleh para teoritikus estetika untuk pengalaman subjektif orang lain. Empati merupakan identifikasi dengan, atau pengalaman yang seolah-olah terjadi dalam, keadaan orang lain (Lickona, 2012: 94). Empati

memampukan kita untuk dari diri kita sendiri dan masuk ke dalam diri orang lain. Hal ini merupakan sisi emosional penentuan perspektif.

Menurut Zubaedi (2013: 57), empati adalah memahami dan merasakan kekhawatiran orang lain. Empati merupakan inti emosi moral yang membantu anak memahami perasaan orang lain, sedangkan Patton berpendapat bahwa, empati bermakna memosisikan diri pada posisi orang lain. Meskipun ini tidak mudah, tetapi sangat perlu jika seseorang ingin memiliki rasa kasih kepada orang lain serta ingin memahami dan memperhatikan orang lain. Berangkat dari pengertian ini dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa dibutuhkan waktu untuk mendekatkan diri sebagai hal yang dapat mempererat persahabatan dan menunjukkan kesediaan untuk membantu orang lain.

Ada beberapa komponen empati (Sidharta, 2009: 13-17) antara lain sebagai berikut, penuh pengertian dengan indikator (1) siswa membantu teman meskipun tidak diminta, (2) siswa memberi maaf pada teman yang mengaku salah, (3) siswa meminta maaf apabila melakukan kesalahan, (4) anak bersabar menunggu giliran mengambil makanan, (5) siswa membantu menyimpan alat tulis teman yang tertinggal, (6) siswa mendengarkan temannya yang sedang berbicara/bercerita, (7) siswa tidak memaksa keinginannya sendiri. Kesimpulannya, empati adalah memahami perasaan atau masalah orang lain serta berpikir dengan sudut pandang mereka tentang berbagai hal.

Kosenp prestasi belajar. Prestasi belajar yaitu sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata yakni prestasi dan belajar. Pada kenyataan yang ada manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing orang. Dalam proses belajar dikelas untuk mengetahui

berhasil atau tidaknya pembelajaran harus dilakukan evaluasi yang hasilnya berupa prestasi belajar.

Bloom dalam Arikunto, (1999: 117) menempatkan Prestasi Belajar dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan ranah psikomotor. Menurut Depdiknas (2003: 3) bahwa: Prestasi Belajar siswa yang diharapkan adalah kemampuan lulusan yang utuh, yang mencakup kemampuan kognitif, psikomotor, dan afektif. Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir secara hirarkis terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa, dan evaluasi. Kemampuan psikomotor berkaitan dengan kemampuan gerak (keterampilan) dan banyak terdapat dalam pelajaran praktek. Kemampuan afektif siswa meliputi perilaku sosial, sikap, minat, disiplin, dan sejenisnya.

Dari kutipan di atas dapat dikemukakan bahwa Prestasi Belajar yang diharapkan adalah dari ranah kognitif, psikomotor, dan afektif. Prestasi Belajar ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa yang diperoleh selama proses pembelajaran. Menurut Sardiman (2011: 46) prestasi belajar merupakan kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar dari individu dalam belajar.

Sedangkan Djamarah (2012: 23) prestasi belajar yaitu hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamdani (2011: 138) yang mengatakan bahwa prestasi belajar yaitu hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari sebuah aktivitas. Prestasi belajar merupakan tingkatan sejauh mana siswa dapat mencapai tujuan yang sudah ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar yaitu suatu hasil yang diperoleh dari suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan perilaku. Prestasi disini ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan guru sebagai hasil dari usahannya.

Role Playing (bermain peran) sebagai model pengajaran memiliki akar dalam kedua dimensi pribadi dan sosial pendidikan. Ia mencoba untuk membantu individu menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan untuk menyelesaikan dilema pribadi dengan bantuan dari kelompok sosial. Dalam dimensi sosial, memungkinkan individu untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi sosial, terutama masalah interpersonal, dan dalam mengembangkan cara yang layak dan demokratis untuk mengatasi situasi ini. Kami telah menempatkan peran bermain dalam sosial keluarga model karena kelompok sosial memainkan peranan yang sangat diperlukan dalam pembangunan manusia dan karena kesempatan unik bahwa peran bermain penawaran untuk menyelesaikan dilema interpersonal dan sosial.

Inti dari permainan peran adalah keterlibatan peserta dan pengamat dalam situasi masalah nyata dan keinginan untuk resolusi dan pemahaman bahwa ini melahirkan keterlibatan. Peran bermain proses menyediakan sampel langsung dari perilaku manusia yang berfungsi sebagai kendaraan bagi siswa untuk: (1) mengeksplorasi perasaan mereka, (2) memperoleh wawasan sikap, nilai, dan persepsi, (3) mengembangkan pemecahan masalah keterampilan dan sikap; dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang bervariasi (Bruce dan Marsha, 1980: 244).

Role Playing adalah 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 apa yang diperankan.

Role Playing pada prinsipnya merupakan pembelajaran untuk 'menghadirkan' peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu 'pertunjukan peran' di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap . Misalnya: menilai keunggulan maupun kelemahan masing-masing peran tersebut, dan kemudian memberikan saran/ alternatif pendapat bagi pengembangan peran-peran tersebut. Pembelajaran ini lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam 'pertunjukan', dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. *Role Playing* adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik dan merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain.

Hal di atas dipertegas Hamalik, (2008: 214) menyatakan bahwa keunggulan model *Role Playing* yaitu: 1) Peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, 2) Siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan, 3) Bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata, 4) Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima. Kelemahannya yaitu: 1) Membutuhkan waktu yang lama, 2) Sebelum melakukan bermain peran, guru

harus menyiapkan skenario yang cocok untuk dimainkan”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang merupakan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran yang diselenggarakan secara profesional (Winarni, 2018). Sejalan dengan hal tersebut, menurut Wardhani (2007), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelas II Gugus IV Bengkulu Selatan yaitu SDN 64 Bengkulu Selatan, Kecamatan kedurang, Kabupaten Bengkulu Selatan, pada bulan September-Oktober semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Gugus IV Bengkulu Selatan. Sekolah ini dipilih karena merupakan sekolah pada gugus tempat peneliti bertugas sebagai pendidik.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2020-2021, semester I yang diperkirakan berlangsung selama satu bulan. Adapun kelas yang di pilih oleh peneliti untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas adalah kelas II SDN 64 Bengkulu Selatan yang melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Role Playing*, sedangkan kelas II SDN 58 Bengkulu Selatan sebagai kelas kontrol tanpa perlakuan model *Role Playing*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada empat tahapan penting dari penelitian tindakan ini yang terdiri dari : (1) perencanaan (*planning*); (2) pelaksanaan

tindakan (*action*); (3) pengamatan (*observation*); dan (4) refleksi (*reflection*).

Siklus 1

Berdasarkan hasil analisis terhadap aktivitas guru dan siswa pada siklus1, tidak terdapat aspek dalam kategori kurang. Namun masih terdapat aspek yang termasuk dalam kategori baik dan cukup. Adapun kelemahan pada lembar observasi guru siklus 1 yaitu:

- 1) Guru kurangnya optimal pada saat menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.
- 2) Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi – kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan tidak mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Guru meminta masing – masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang dimainkan oleh kelompok yang lain dengan bahasa yang sulit dipahami oleh siswa.

Adapun rekomendasi dari langkah-langkah yang dilakukan untuk perbaikan aspek-aspek yang masih tergolong kriteria cukup tersebut yaitu:

- 1) Guru menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa sehingga kegiatan tersebut dapat dicapai oleh siswa dengan pengkondisian kelas yang lebih kondusif sehingga siswa tidak bingung saat melakukan *Role Playing*.
- 2) Guru memberikan penjelasan pada siswa tentang kompetensi – kompetensi yang ingin dicapai pada kegiatan secara berurut dan intens sehingga siswa lebih memahami dan menyimpan informasi
- 3) Guru meminta setiap kelompok menyajikan hasil diskusi dan dibahas bersama. Guru juga harus memperhitungkan alokasi waktu setiap

kegiatan agar tidak terjadi kekurangan waktu yang menyebabkan tidak semua kelompok dapat menyampaikan hasil diskusinya.

Pada lembar observasi siswa juga masih terdapat aspek dalam kriteria cukup yaitu:

- 1) siswa terlihat belum tertib mendengarkan teman yang sedang berbicara atau bercerita. Seharusnya bila siswa ribut/ tidak tertib dalam diskusi guru menyelingi pembelajaran dengan mengajak siswa bernyanyi, yel-yel yang membangkitkan semangat belajar siswa
- 2) Siswa yang belum tertib diberi teguran dengan peningkatan ketegasan sehingga siswa yang ramai atau membuat keributan di kelas bisa mengikuti kegiatan dengan baik.
- 3) Guru membagi waktu secara proposional dengan pemanfaatan waktu secara optimal dan efektif pada saat pembelajaran di kelas berlangsung.

Siklus 2

Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil dari refleksi I, kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I diperbaiki pada siklus II sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan.

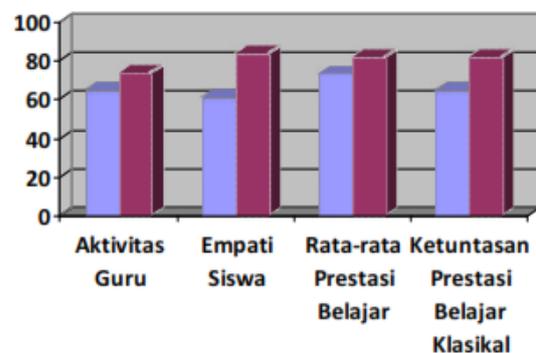
Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II, maka data yang didapatkan dari hasil observasi guru, observasi empati siswa, maupun nilai prestasi berupa tes dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5. Data Rekapitulasi Hasil Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Ketuntasan	Data Hasil Penelitian	
		Siklus I	Siklus II
1	Data Aktivitas Guru	64,5	73,5
2	Data Empati Siswa	61%	84%

3	Data Prestasi Siswa	73,38	81,76
	a. Nilai Rata-rata Tes Siswa	64,70%	82,35%
	b. Ketuntasan Klasikal		

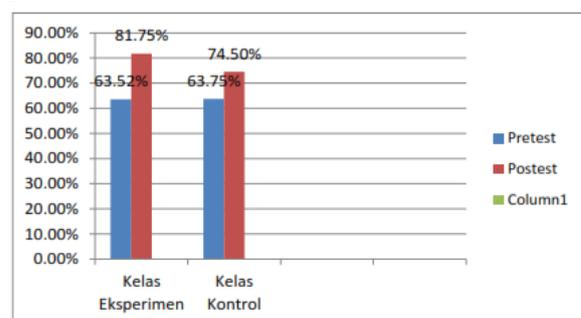
Berdasarkan tabel 4.5 tersebut, dapat diketahui bahwa pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata maupun persentase ketuntasan yang dapat dilihat dari perbandingan rekapitulasi data siklus I dan siklus II. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar Dibawah ini.



pada siklus II mengalami peningkatan hasil baik dilihat dari aspek observasi aktivitas guru, observasi empati siswa, maupun prestasi belajar siswa dibandingkan dengan hasil penelitian pada siklus I. Artinya dapat dilihat bahwa penggunaan model *Role Playing* berpengaruh terhadap empati dan prestasi belajar siswa.

Efektifitas penerapan model pembelajaran *Role Playing*.

Hasil efektivitas hasil pre test dan post tes. Hasilnya di tuang dalam bentuk gambar berikut:



Aktivitas Proses Pembelajaran PKn dengan Menerapkan Model *Role Playing*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan model *Role Playing* ternyata dapat meningkatkan aktivitas guru dan empati siswa dalam pembelajaran PKn di kelas II Gugus IV Bengkulu Selatan. Dari hasil observasi guru pada siklus I diperoleh rata-rata skor yaitu 64,5 dengan kriteria baik, pada siklus II terjadi peningkatan dengan perolehan rata-rata skor 73,5 dengan kriteria sangat baik. Dalam pelaksanaan *model Role Playing* yang dilakukan, guru mampu mengembangkan empati yang ada pada diri siswa, seperti empati menyimak jalannya cerita, mendengarkan dialog cerita, memperhatikan tokoh dalam cerita, merasakan kegembiraan teman dengan mimik wajah tersenyum, menyatakan perasaan yang terjadi pada tokoh, menerima perbedaan dalam cerita, serta menghargai pendapat dalam cerita. Karena dalam penelitian yang dilakukan dengan menerapkan *model Role Playing* proses pembelajarannya adalah melibatkan siswa secara fisik maupun mentalnya sehingga hasil pembelajaran lebih bertahan lama. Hal di atas dipertegas Hamalik, (2008: 214) menyatakan bahwa keunggulan model *Role Playing* yaitu: 1) Peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dan pendapatnya tanpa rasa kekhawatiran mendapat sanksi, 2) Siswa dapat mengurangi, mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada ecamasan, 3) Bermain peran memungkinkan siswa mengidentifikasi situasi- situasi dunia nyata, 4) Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima analisis data empati siswa pada siklus I diperoleh rata-rata hasil 61% dan pada siklus II mengalami peningkatan perolehan rata-rata hasil 84%. Dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan *model RolePlaying* dapat meningkatkan

empati siswa. Siswa tidak hanya menyimak jalannya cerita yang diperankan namun siswa juga merasakan kegembiraan atau pun kesedihan yang terdapat dalam cerita. Keadaan ini mendorong siswa untuk lebih empati terhadap lingkungannya

Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn dengan Menerapkan Model *Role Playing*

Perolehan nilai rata-rata pada siklus I adalah 73,38 dan meningkat pada siklus II menjadi 81,76. Ketuntasan belajar pada siklus I adalah 64,70% jdan meningkat pada siklus II menjadi 81,76%. Penguasaan materi dalam belajar ternyata dapat ditingkatkan jika guru mampu menciptakan kondisi belajar yang menarik, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran menerapkan *model Role Playing* akan lebih bermakna bagi siswa, karena siswa diberi kesempatan bekerja sama untuk melakukan suatu proses. Nuryani, (2005: 110) menyatakan bahwa "Keunggulan dari model bermain peran adalah siswa mendapat kesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan akan lebih lama mengingat.

Efektifitas penerapan model pembelajaran *Role Playing* dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional kelas II Gugus IV Bengkulu Selatan.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa siswa kelas II SDN 64 Bengkulu Selatan sebagai kelas eksperimen dengan hasil nilai rata-rata pretest sebesar 63,52% dan posttest diperoleh rata-rata nilai sebesar 81,76%. Sedangkan pada kelas II SDN 58 Bengkulu Selatan sebagai kelas kontrol dengan hasil nilai rata-rata pretest sebesar 63,75% dan posttest diperoleh rata-rata nilai sebesar 74,50%. Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa penggunaan model *Role Playing* efektif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini

sejalan dengan pendapat (Bruce dan Marsha, 1980: 244) bahwa proses bermain peran menyediakan sampel langsung dari perilaku manusia yang berfungsi sebagai kendaraan bagi siswa untuk: (1) mengeksplorasi perasaan mereka, (2) memperoleh wawasan sikap, nilai, dan persepsi, (3) mengembangkan pemecahan masalah keterampilan dan sikap; dan (4) mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang bervariasi (Bruce dan Marsha, 1980: 244).

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian maka diambil kesimpulan, antara lain:

1. Penerapan model pembelajaran *Role Playing* pada siswa di kelas II Gugus IV Bengkulu Selatan dapat ditingkatkan empati siswa dengan menggunakan tahap-tahapan yang dilakukan dalam *role palying* yaitu: guru memilih jenis peran, masalah dan situasi yang sesuai bagi siswa. Kemudian sebelum bermain peran yang dilakukan oleh siswa, guru merancang skenario yang akan dimainkan sehingga apa yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Kemudian guru memberikan pemanasan. Proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SDN kelas II Gugus IV Bengkulu Selatan. Hal ini terlihat pada siklus II proses pembelajaran sudah dikategorikan tuntas.
2. Proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* efektif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada kelas II Gugus IV Bengkulu Selatan jika dibandingkan dengan kelas konvensional kelas II Gugus IV Bengkulu Selatan.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian dikemukakan saran kepada guru adalah sebagai berikut:

1. Gunakan model *role playing* sebagai model yang dapat meningkatkan empati siswa berdasarkan langkah-langkah *role playing* guru memilih jenis peran, merancang skenario, memberikan pemanasan. memberikan latihan, memberikan instruksi, memilih siswa yang akan bermain peran. kemudian guru memberi tahu peran-peran yang akan dimainkan. Kemudian siswa memainkan perannya sedangkan kelompok lain mengamati. Setelah kegiatan *role playing* selesai maka guru membimbing siswa untuk menyimpulkan dan mengevaluasi kegiatan *role playing*.
2. Perlunya rancangan pembelajaran yang memasukkan konsep *Role Playing* yang menyenangkan untuk memancing siswa agar percaya diri mengemukakan gagasan, namun tetap memperhatikan ketercapaian materi ajar.
3. Hendaknya guru memfasilitasi siswa dengan properti kreatif sehingga membuat anak menjadi senang, karena belajar sambil bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Suprijono. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Amir, M.Taufik. 2013. *Inovasi Pendidikan Melalui role playing*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto. Dkk. 2006 *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek, Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Hadi, Syaiful. 2011. "Pengembangan Program Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematika Peserta Didik Smp. Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan, Volume 1, Nomor 1, September 2011.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Julius Hambali, Iskandar, dan Mohamad Rohmad. 1996. *Materi Pokok Tematik Tema 1 – 5*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kurniasih, Imas. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep Dan Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Kencana, sari. 2018. *Model role playing untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pembelajaran tematik*. SkrPKni UPI: Tidak diterbitkan.
- Mawardi. 2014. Pemberlakuan Kurikulum SD/MI Tahun 2013 dan Implikasinya Terhadap Upaya Memperbaiki Proses Pembelajaran Melalui PTK. *Scholaria* 4 (3):107- 120.
- Mikarsa, Hera Lestari. 2009. *Pendidikan Anak Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muslich, Mansur. 2012. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mudjiono dan Dimiyati. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta Rohani, Ahmad. 2010. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ruseffendi. 1998. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung : Tarsito
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Menyenangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Alfabeta.
- Samatowo, U, M.Pd. 2006. *Bagaimana Pembelajaran TEMATIK di SD*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Sardiman, A. M.(2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiharto,dkk. 2007. *Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. UltimateSammy.wordpress.com/2013/03/23/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil-belajar. Di unduh 24 Agustus 2020, 19:40 WIB.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syam, Norman. 2011, Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn di Sekola Dasar, <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Materi%20Diklat%20Pkn>. di unduh 24 Agustus 2020, 20:11 WIB
- Tim FKIP UNIB. 2019. *Panduan Penyusunan*

- Tesis, dan Artikel Jurnal Ilmiah.*
Bandung: Pelangi Press.
- Wahab, Abdul Aziz & Sapriya. 2011. *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan.* Bandung: Alfabeta.
- Wardhani, Igak. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Warsiningsih, Insriyanti. 2017. Pengaruh Penerapan Model Role Playing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn Kelas V Min. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Winarni, E. W. (2018b). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Reseach And Development (R&D).* Jakarta: Bumi Aksara.