

PENGELOLAN PEMBELAJARAN PKn MELALUI MODEL *ROLE PLAYING* DI SMK

Varianita

SMK Negeri 2 Kota Bengkulu, Jl Batanghari No 2 Padang Harapan Kota Bengkulu
e-mail: anidemsiretatasya@gmail.com

Abstract: Some issues in the teaching of citizenship education, among others: 1) lack of positive activities for student learning, 2) lack of student learning outcomes, 3) in response to the lack of active student learning, 4) lack of teachers in varying methods and media, 5) learning is still dominated by the teacher. The purpose of this study is: to improve teaching and learning activities and outcomes of citizenship education class vocational high school through model role playing. Conclusions this study is the first to increased student learning activities. Both an increase in student learning outcomes.

Keywords: role playing, activities, learning outcomes

Abstrak: Beberapa isu dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan, antara lain: 1) kurangnya kegiatan positif untuk belajar siswa, 2) kurangnya hasil belajar siswa, 3) cara menanggapi kurangnya keaktifan siswa belajar, 4) guru kurang memiliki metode yang berbeda-beda dan media, 5) pembelajaran masih didominasi oleh guru. Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar pendidikan kewarganegaraan dan hasil belajar siswa SMK melalui model *role playing*. Kesimpulan penelitian ini adalah: pertama, kegiatan belajar siswa meningkat dan kedua, peningkatan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *role playing*, kegiatan, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena warganegara yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari. PKn merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran warga dalam negara.

Dengan bertolak dari uraian di depan, kegiatan belajar mengajar PKn membahas warganegara dengan lingkungannya dari berbagai sudut ilmu kewarganegaraan, baik pada lingkungan yang dekat maupun lingkungan yang jauh dari siswa dan siswi. Oleh karena itu, guru PKn harus sungguh-sungguh memahami apa dan bagaimana bidang studi PKn itu.

Berdasarkan uraian di atas pula maka muncul kendala yang sering terjadi di sekolah-sekolah yaitu sebaran guru yang memiliki keahlian dari beberapa disiplin ilmu PKn tersebut tidak merata. Sehingga mereka mengalami kesulitan mengajarkan disiplin ilmu PKN yang bukan spesialisasi keilmuan mereka. Hasil belajar berdasarkan konsep K13 dilihat dari ketuntasan belajar siswa melalui indikator dan kompetensi dasar yang terdapat dalam

kurikulum. Ketuntasan belajar ditentukan dengan pencapaian penguasaan minimal 2,66. Oleh sebab itu, berbagai pendekatan dicoba agar pencapaian siswa terhadap ketuntasan belajar ini dapat diperoleh.

Berdasarkan pengalaman peneliti, dalam pembelajaran PKn guru masih menjadi pusat pembelajaran, sehingga guru hanya memberikan informasi dari materi dengan memberikan penjelasan sekilas. Sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa kurang optimal. Beberapa masalah yang terlihat dalam pembelajaran PKn antara lain: 1) rendahnya aktifitas positif siswa pada pembelajaran PKn, 2) rendahnya hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar PKn, 3) kurang aktifnya siswa dalam menanggapi pembelajaran, 4) rendahnya guru dalam memvariasikan metode dan media pembelajaran, 5) fokus pembelajaran masih didominasi oleh guru.

Rendahnya aktivitas belajar siswa dan kemandirian belajar siswa harus dapat disikapi dengan serius sehingga berbagai upaya ke arah perbaikan terhadap strategi, metode serta teknik pembelajaran terus dilakukan. Dengan pembelajaran inovatif metode *role playing* (bermain

peran) diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa, karena dengan metode ini siswa dapat belajar sambil bermain sehingga mereka tidak merasa bosan dan jenuh. Oleh sebab itu untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa, peneliti ingin melakukan perbaikan dengan cara mengubah metode pembelajaran pada dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu mengenai “Pengelolaan Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran *Role Playing*”.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana Pengelolaan Pembelajaran PKn Model *Role Playing* di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu?”.

Tujuan dalam penelitian ini adalah: untuk mendeskripsikan Pengelolaan Pembelajaran PKn Model *Role Playing* di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang memberikan gambaran apa adanya sesuai dengan kondisi yang ditemukan pada saat melakukan penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII TSM (Teknik Sepeda Motor) SMK Negeri 2 Kota Bengkulu yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dapat berupa pemberian tes, kuesioner, dokumentasi. Analisis data penelitian adalah sebagai berikut: 1) tabulasi data. 2) penyimpulan data. 3) analisis data untuk tujuan testing hipotesis. 4) analisis data untuk tujuan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Siklus I

a. Perencanaan

Untuk mengatasi rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*. Untuk itu hal-hal yang peneliti persiapkan untuk menerapkan model ini antara lain: 1) membuat RPP, 2) membuat soal evaluasi individu, 3) membuat lembar diskusi siswa, 4) membuat kunci jawaban dari soal evaluasi, 5) membuat lembar observasi kesiapan siswa menerima pelajaran, 6) membuat lembar observasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, 7)

membuat instrumen pengamatan untuk guru, 8) membuat absensi siswa, 9) membuat scenario pembelajaran, 10) melatih tujuh orang siswa untuk bermain peran dengan scenario yang telah peneliti siapkan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I ini dilakukan sesuai dengan RPP yang telah peneliti buat. Adapun kegiatan yang peneliti lakukan dalam proses pembelajaran mengikuti RPP yang telah peneliti buat dengan urutan kegiatan sebagai berikut: 1) melakukan apersepsi, meliputi kegiatan mengabsen siswa, mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pelajaran, memberikan pertanyaan untuk memancing konsentrasi siswa, dan memotivasi siswa untuk semangat mengikuti pelajaran. 2) menjelaskan tujuan pembelajaran. 3) membagi dalam kelompok belajar yang masing-masing kelompok beranggotakan 6 orang siswa. 4) mengamati jalannya diskusi kelompok sambil memberi penilaian. 5) peneliti bersama siswa membahas materi yang telah didiskusikan dalam kelompok. 6) Tanya jawab tentang materi yang belum jelas. 7) membuat kesimpulan dan memberikan evaluasi akhir untuk individu.

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan model *role playing* yang peneliti laksanakan adalah sebagai berikut: 1) guru menyusun atau menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, 2) menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum KBM, 3) guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 6 orang, 4) memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, 5) memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan, 6) masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan, 7) setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok, 8) masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya, 9) guru memberikan kesimpulan secara umum, 10) evaluasi dan penutup.

c. Observasi

Observasi dilakukan oleh dua orang observer dengan mengamati kesiapan siswa menerima pelajaran, aktivitas siswa melakukan diskusi kelompok dan saat melakukan evaluasi akhir secara individu. Selain mengamati aktivitas siswa observer juga melakukan pengamatan terhadap peneliti yang sekaligus

berperan sebagai guru yang memberikan materi pada saat itu.

Adapun hasil pengamatan dari observer terhadap siswa meliputi dua aspek diantaranya:

- a. Aspek kesiapan siswa menerima pelajaran didapatkan hasil dalam persentase adalah *pertama* siswa yang membawa buku paket sebanyak 57% atau 17 orang siswa dari 30 orang siswa. *Kedua* siswa yang membawa buku referensi sebanyak 83% atau 25 orang dari 30 orang siswa. *Ketiga* siswa yang membawa buku catatan sebanyak 80% atau 24 orang siswa dari 30 orang siswa. *Keempat* siswa yang membawa alat tulis sebanyak 93% atau 28 orang siswa dari 30 orang siswa.
- b. Aspek dalam kegiatan pembelajaran didapatkan hasil dalam persentase adalah *pertama* siswa yang melaksanakan diskusi kelompok sebanyak 93% atau 28 orang siswa dari 30 orang siswa. *Kedua* siswa yang bekerja sama dalam kelompok sebanyak 83% atau 25 orang siswa dari 30 orang siswa. *Ketiga* siswa yang menyelesaikan tugas mandiri 93% atau 28 orang siswa dari 30 orang siswa. *Keempat* siswa yang antusias memecahkan masalah dengan referensi sebanyak 83% atau 25 orang siswa dari 30 orang siswa. *Kelima* siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru sebanyak 87% atau 26 orang siswa dari 30 orang siswa. *Keenam* siswa yang aktif mengajukan pertanyaan sebanyak 70% atau 21 orang siswa dari 30 orang siswa. *Ketujuh* siswa yang berinteraksi antar siswa dalam diskusi sebanyak 73% atau 22 orang siswa dari 30 orang siswa. *Kedelapan* siswa yang mencatat rangkuman hasil pembelajaran sebanyak 93% atau 28 orang siswa dari 30 orang siswa.

Selain pengamatan dari observer terhadap siswa, dilakukan pula pengamatan terhadap guru dengan hasil pengamatan sebagai berikut: 1) kesiapan mengajar dinilai cukup. 2) penampilan dinilai baik. 3) memotivasi siswa dinilai baik. 4) memberikan bahan ajar dan tujuan dinilai baik. 5) penguasaan materi dinilai baik. 6) kegiatan pembelajaran mencakup eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi dinilai baik. 7) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dinilai baik. 8) variasi metode yang digunakan dinilai cukup. 9) komunikasi dengan siswa dinilai cukup. 10) bahasa yang digunakan komunikatif dinilai cukup. 11) keefektifan media yang digunakan dinilai cukup. 12) melibatkan siswa dalam pemanfaatan media dinilai baik. 13)

melaksanakan evaluasi dinilai baik. 14) memeriksa tugas dinilai baik. 15) pengelolaan waktu dinilai cukup. 16) melakukan penguatan dinilai baik. 17) memberikan tugas untuk pengayaan/remedial dinilai cukup. 18) menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dinilai cukup.

d. Hasil Belajar

Hasil evaluasi melalui tes tertulis yang dilaksanakan dapat dianalisis sebagai berikut: 1) nilai rata-rata siswa adalah 57,33. 2) nilai tertinggi siswa adalah 100. 3) nilai terendah siswa adalah 20. 4) banyak siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 14 orang. 5) banyaknya siswa yang belum mencapai KKM adalah 16 orang. 6) ketuntasan klasikal 47%.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Di antara kelebihan proses pembelajaran adalah siswa lebih bisa konsentrasi artinya siswa lebih banyak terlibat dalam proses pembelajaran dan guru lebih bisa efektif dalam menjalankan pembelajaran. Selain kelebihan, kekurangan yang terdapat pada proses pembelajaran siklus 1 diantaranya: 1) guru agak kesulitan mengamati siswa secara keseluruhan karena terlalu banyak aspek yang harus dinilai. 2) guru agak kesulitan mengelola waktu karena siswa masih banyak yang belum memahami model pembelajaran yang digunakan.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pada refleksi siklus I peneliti meningkatkan persiapan untuk menerapkan model ini pada siklus kedua antara lain: 1) membuat RPP, 2) membuat soal evaluasi individu, 3) membuat lembar diskusi siswa, 4) membuat kunci jawaban dari soal evaluasi, 5) membuat lembar observasi kesiapan siswa menerima pelajaran, 6) membuat lembar observasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, 7) membuat instrument pengamatan untuk guru, 8) membuat absensi siswa, 9) membuat scenario pembelajaran, 10) melatih tujuh orang siswa untuk bermain peran dengan skenario yang telah peneliti siapkan dan waktu latihan yang agak panjang. 11) mengulangi kembali penjelasan mengenai model *role playing*.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II ini dilakukan sesuai dengan RPP yang telah peneliti buat. Adapun kegiatan yang peneliti la

pembelajaran mengikuti RPP yang telah peneliti buat dengan urutan kegiatan sebagai berikut: 1) melakukan apersepsi, meliputi kegiatan mengabsen siswa, mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pelajaran, memberikan pertanyaan untuk memancing konsentrasi siswa, dan memotivasi siswa untuk semangat mengikuti pelajaran. 2) menjelaskan tujuan pembelajaran. 3) menjelaskan mengenai *role playing*. 4) membagi dalam kelompok belajar yang masing-masing kelompok beranggotakan 6 orang siswa. 5) mengamati jalannya diskusi kelompok sambil memberi penilaian dan mengontrol waktu. 6) peneliti bersama siswa membahas materi yang telah didiskusikan dalam kelompok. 7) tanya jawab tentang materi yang belum jelas. 8) membuat kesimpulan dan memberikan evaluasi akhir untuk individu.

Sebagaimana pada siklus I pada siklus II ini langkah-langkah penerapan model *role playing* masih tetap sama.

c. Observasi

Observasi dilakukan oleh dua orang observer dengan mengamati kesiapan siswa menerima pelajaran, aktivitas siswa melakukan diskusi kelompok dan saat melakukan evaluasi akhir secara individu. Selain mengamati aktivitas siswa observer juga melakukan pengamatan terhadap peneliti yang sekaligus berperan sebagai guru yang memberikan materi pada saat itu.

Adapun hasil pengamatan dari observer terhadap siswa meliputi dua aspek diantaranya:

- a. Aspek kesiapan siswa menerima pelajaran didapatkan hasil dalam persentase adalah *pertama* siswa yang membawa buku paket sebanyak 67% atau 20 orang siswa dari 30 orang siswa. *Kedua* siswa yang membawa buku referensi sebanyak 93% atau 28 orang dari 30 orang siswa. *Ketiga* siswa yang membawa buku catatan sebanyak 100% atau 30 orang siswa dari 30 orang siswa. *Keempat* siswa yang membawa alat tulis sebanyak 100% atau 30 orang siswa dari 30 orang siswa.
- b. Aspek dalam kegiatan pembelajaran didapatkan hasil dalam persentase adalah *pertama* siswa yang melaksanakan diskusi kelompok sebanyak 100% atau 30 orang siswa dari 30 orang siswa. *Kedua* siswa yang bekerja sama dalam kelompok sebanyak 90% atau 27 orang siswa dari 30 orang siswa. *Ketiga* siswa yang menyelesaikan tugas mandiri 100% atau 30 orang siswa dari 30 orang siswa. *Keempat* siswa yang antusias

memecahkan masalah dengan referensi sebanyak 93% atau 28 orang siswa dari 30 orang siswa. *Kelima* siswa yang aktif menjawab pertanyaan guru sebanyak 97% atau 29 orang siswa dari 30 orang siswa. *Keenam* siswa yang aktif mengajukan pertanyaan sebanyak 87% atau 26 orang siswa dari 30 orang siswa. *Ketujuh* siswa yang berinteraksi antar siswa dalam diskusi sebanyak 90% atau 27 orang siswa dari 30 orang siswa. *Kedelapan* siswa yang mencatat rangkuman hasil pembelajaran sebanyak 100% atau 30 orang siswa dari 30 orang siswa.

Selain pengamatan dari observer terhadap siswa, dilakukan pula pengamatan terhadap guru dengan hasil pengamatan sebagai berikut: 1) kesiapan mengajar dinilai baik. 2) penampilan dinilai baik. 3) memotivasi siswa dinilai amat baik. 4) memberikan bahan ajar dan tujuan dinilai amat baik. 5) penguasaan materi dinilai amat baik. 6) kegiatan pembelajaran mencakup eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi dinilai amat baik. 7) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dinilai amat baik. 8) variasi metode yang digunakan dinilai baik. 9) komunikasi dengan siswa dinilai amat baik. 10) bahasa yang digunakan komunikatif dinilai baik. 11) keefektifan media yang digunakan dinilai baik. 12) melibatkan siswa dalam pemanfaatan media dinilai baik. 13) melaksanakan evaluasi dinilai amat baik. 14) memeriksa tugas dinilai amat baik. 15) pengelolaan waktu dinilai baik. 16) melakukan penguatan dinilai amat baik. 17) memberikan tugas untuk pengayaan/remedial dinilai baik. 18) menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dinilai amat baik.

d. Hasil Belajar

Hasil evaluasi melalui tes tertulis yang dilaksanakan dapat dianalisis sebagai berikut: 1) nilai rata-rata siswa adalah 70,16. 2) nilai tertinggi siswa adalah 100. 3) nilai terendah siswa adalah 20. 4) banyak siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 21 orang. 5) banyaknya siswa yang belum mencapai KKM adalah 9 orang. 6) Ketuntasan klasikal 70%.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Di antara kelebihan proses pembelajaran adalah 1) siswa jauh lebih konsentrasi artinya siswa lebih banyak terlibat dalam proses pembelajaran hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar yang juga

meningkat dari nilai rata-rata siswa pada siklus I hanya 57,33 menjadi 70,16.

2) guru lebih efektif dalam menjalankan pembelajaran dimana proses pembelajaran student center lebih dominan. Namun yang namanya kekurangan itu tetap ada pada pembelajaran siklus II diantaranya: 1) masih ada beberapa orang siswa yang kurang aktif dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. 2) masih ada siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan.

Pembahasan

Hasil evaluasi pembelajaran pada siklus I menunjukkan bahwa dari 28 siswa yang mengikuti evaluasi yang seharusnya 30 orang hanya bisa diikuti oleh 28 siswa karena 2 siswa yang lain tidak masuk sekolah karena alasan sakit dan alpa terdapat 14 siswa yang memperoleh nilai di bawah standar minimal sedangkan ukuran standar nilai minimal adalah 70 namun untuk mengambil rata-rata nilai evaluasi 2 orang siswa yang tidak masuk sekolah pada siklus I dianggap tidak tuntas. Sehingga jumlah siswa yang tidak tuntas pada siklus I dianggap 16 orang. Hal ini menunjukkan bahwa secara klasikal pembelajaran pada siklus I belum tuntas karena persentase ketuntasan belajar hanya 47%.

Dengan keadaan ini peneliti berusaha memperbaiki kekurangan pada siklus I berdasarkan refleksi dan observasi dari observer. Hasil penilaian pada pembelajaran siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, dari 30 orang siswa yang mengikuti evaluasi, hanya 9 orang siswa yang memperoleh nilai di bawah standar minimal ketuntasan. Sehingga persentase ketuntasan belajar secara klasikal juga mengalami peningkatan yaitu dari 47% menjadi 70%. Kenaikan persentase tersebut berarti telah terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XII melalui model *role playing*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penerapan model *role playing* di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu. Selain itu juga ada peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *role playing* di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan pada guru PKn agar:

1. Belajar dengan metode *role playing* hendaknya terus diberikan terutama pada materi PKn agar anak-anak aktif dalam aktivitas dan lebih mudah memahami PKn.
2. Dalam penerapan model *role playing* harus persapan matang, terutama skenario dan siswa yang akan memainkan peran sesuai skenario agar bisa tampil dengan baik sehingga pesan-pesan dapat tersampaikan dengan baik sehingga terjadi peningkatan hasil belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ferry. 2010. *Model Pembelajaran*. Semarang: CV. Pustaka Inti Mandiri.
- <http://sharingkuliahku.wordpress.com/2011/11/21/pengertian-model-pembelajaran-role-playing/>
- <http://novemdejavu.blogspot.com/2011/01/kajian-teori-hasil-belajar.html?m=1>
- Patilima, Hamid. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Zaini, Hisyam dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.