

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR PKN
MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
PADA SISWA SMA NEGERI 1 KECAMATAN PAYAKUMBUH**

Yuhasnil¹, Sintawati²
STKIP Yayasan Abdi Pendidikan Payakumbuh^{1,2}
[yuhasnil.yy@gmail.com¹](mailto:yuhasnil.yy@gmail.com)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah peningkatan aktivitas belajar PKN melalui penerapan model pembelajaran bermain peran pada siswa kelas X/6 SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan mengumpulkan data menggunakan observasi dan catatan lapangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran. Model ini dilakukan dalam 2 siklus dan masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan. Berdasarkan kelemahan atau kekurangan yang terlihat pada pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama, maka direncanakan pembelajaran yang lebih baik pada siklus kedua, agar peningkatan aktifitas siswa yang terjadi benar-benar signifikan. Peningkatan aktivitas belajar PKN terlihat pada hasil penelitian Prasiklus adalah 17,2% dengan kriteria rendah, siklus pertama jumlah rata-rata siswa yang aktif dalam proses pembelajaran adalah 46,8% dengan kriteria cukup, dan pada siklus kedua jumlah rata-rata siswa aktif dalam proses pembelajaran adalah 60,9% dengan kriteria tinggi. Simpulan penelitian ini bahwa adanya peningkatan siswa dalam belajar setelah menggunakan model pembelajaran bermain peran.

Kata kunci: Aktivitas Belajar, Model Pembelajaran Bermain Peran.

ABSTRACT

The purpose of this study was to increase PKN learning activities through the application of role playing learning models for grade X / 6 students of SMA Negeri 1 Payakumbuh District. This type of research is Classroom Action Research (CAR), by collecting data using observations and field notes. The results of this study indicate that there is a significant improvement using role playing learning models. This model is carried out in 2 cycles and each consists of two meetings. Based on the weaknesses or deficiencies seen in the implementation of learning in the first cycle, better learning is planned in the second cycle, so that the increase in student activity that occurs is truly significant. The increase in PKN learning activities seen in Prasiklus research results was 17.2% with low criteria, the first cycle the average number of students active in the learning process was 46.8% with sufficient criteria, and in the second cycle the average number of active students in the learning process is 60.9% with high criteria. The conclusion of this study is that there is an increase in students' learning after using role playing learning models.

Keywords: Learning Activities, Role Playing Learning Models.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas diharapkan mampu meningkatkan harkat dan martabat manusia. Pendidikan di Indonesia telah banyak mengalami perkembangan dan pembaharuan. Hal ini terjadi karena adanya upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar terciptanya generasi yang cerdas dan mampu membangun bangsa dan Negara. Pendidikan memiliki arti yang sangat penting karena tanpa pendidikan manusia tidak akan mampu melaksanakan tugas perkembangan dan menjalani kehidupannya.

Menurut Fuad pendidikan merupakan: (1) suatu proses pertumbuhan yang menyesuaikan dengan lingkungan, (2) suatu pengarahan dan bimbingan yang diberikan kepada anak dalam pertumbuhannya, (3) suatu usaha sadar untuk menciptakan suatu keadaan atau situasi tertentu yang dikehendaki oleh masyarakat, (4) suatu pembentukan kepribadian dan kemampuan anak dalam menuju kedewasaan (Fuad, 2008). Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan.

Pendidikan kewarganegaraan (PKN) merupakan mata pelajaran yang dipelajari pada semua jenjang pendidikan. Mata Pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKN) 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.

Untuk tujuan ini perlu adanya kerja sama antara komponen-komponen yang ada seperti guru, siswa serta lingkungan tempat siswa tersebut. Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang besar dan strategis. Hal ini disebabkan Gurulah yang berada di barisan terdepan dalam pelaksanaan pendidikan. Gurulah yang langsung berhadapan dengan peserta didik untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi sekaligus mendidik dengan nilai-nilai positif melalui bimbingan dan keteladanan.

Pada dasarnya mengajar bagi seorang guru bukanlah sekedar menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Walaupun salah satu tugas guru adalah mengajar. Hal ini menyebabkan adanya tuntutan kepada setiap guru untuk dapat menjawab pertanyaan tentang bagaimana seharusnya mengajar. Dengan kata lain, setiap guru dituntut untuk memiliki kompetensi mengajar. Siswa dalam hal ini harus menjadi perhatian utama untuk memajukan pendidikan, untuk itu perlu adanya motivasi dari berbagai pihak agar timbul minat siswa untuk terus belajar dengan giat. Kunci utama dalam mewujudkan tujuan pendidikan adanya motivasi yang kuat dalam diri siswa untuk belajar.

Oleh karena itu ada dua hal yang perlu diperhatikan dalam mempersiapkan pembelajaran PKN di kelas, yakni bakal pengetahuan yaitu materi pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan dalam mengajar. Penguasaan model pembelajaran merupakan salah satu persyaratan utama yang harus dimiliki guru. Kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa, baik keberhasilan aspek kognitif maupun aspek afektif dan aspek psikomotor.

Dengan demikian guru harus bisa menciptakan situasi kegiatan belajar mengajar yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar PKN siswa sehingga siswa tidak bersifat pasif dan mengandalkan informasi dari guru tanpa ada upaya untuk belajar sendiri dengan kata lain rasa ingin tahu siswa sangat rendah. Untuk memecahkan persoalan tersebut, maka salah satu langkah yang dapat ditempuh adalah dengan mengubah cara belajar siswa dengan memberikan pelajaran yang mudah dimengerti oleh siswa, seperti dengan cara berdiskusi sehingga siswa dapat beraktivitas dan dapat memecahkan masalah tersebut secara bersama-sama.

Untuk menciptakan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran tersebut peneliti menerapkan model pembelajaran yang baru agar aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKN meningkat. Model yang dipilih adalah bermain peran.

Dalam penerapan model pembelajaran bermain peran, guru beserta siswa memilih topik tertentu dengan permasalahan-permasalahan yang dapat dikembangkan dari topik-topik itu. Sesudah topik beserta permasalahan yang disepakati, siswa beserta guru menentukan model penelitian yang dikembangkan untuk memecahkan masalah. di mana siswa dibagi dengan tiga kelompok, dan setiap kelompok bekerja berdasarkan model bermain peran yang telah dirumuskan. Tujuan penelitian ini juga untuk mengetahui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan model bermain peran pada mata pelajaran PKN. Selain itu, untuk mengetahui peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran bermain peran.

Menurut Jusuf model berperan adalah suatu metode mengajar di mana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat (sosial) (Jusuf, 1982). Dengan model pembelajaran bermain peran, siswa belajar menggambarkan atau mengekspresikan suatu penghayatan (sesuatu yang difikirkan, dirasakan dan diinginkan) dalam keadaan seandainya siswa menjadi tokoh yang sedang diperankannya itu. Model pembelajaran ini berguna untuk mengungkapkan apakah dengan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan aktivitas bertanya, menjawab, memperhatikan, berdiskusi, mengisi LKS dan menanggapi presentasi dalam pelajaran PKN.

Model bermain peran merupakan suatu cara penguasaan bahan pelajaran untuk pengembangan dan penghayatan siswa (Lufri, 2007). Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Dengan kegiatan memerankan ini akan membuat siswa lebih meresapi peranan. Dalam pembelajaran PKN dengan materi persamaan kedudukan warga Negara dalam berbangsa dan bernegara, ini dapat diterapkan model pembelajaran bermain peran. Dalam hal ini dengan tema persamaan kedudukan warga Negara di mata hukum, yang mana di bidang hukum adanya persamaan kedudukan warga negara, ada yang memainkan peran sebagai penegak hukum misalnya hakim dan polisi yang tidak boleh membedakan golongan, suku, agama, ras yang ada di Indonesia. Dalam suatu kasus pencurian yang dilakukan oleh Abdul dan Riski, yang mana Abdul adalah masyarakat biasa dan Riski adalah anak dari seorang pejabat Negara. Kedua orang ini adalah pelaku pencuri pisang di kebun pak tani, berperan sebagai saksi pencurian, berperan sebagai pak tani selaku korban pencurian yang menuntut keadilan atas tindakan pencurian. Dengan materi pembelajaran persamaan kedudukan warga Negara, kasus ini sama-sama diproses di pengadilan dan sama-sama mendapatkan sanksi hukum. Melalui model bermain peran ini dapat mengembangkan keterampilan mengamati, menarik kesimpulan, menerapkan dan mengkomunikasikan. Menurut Jusuf model bermain peran dapat digunakan untuk tujuan-tujuan seperti: (1) Menggambarkan bagaimana seseorang atau beberapa orang memecahkan suatu masalah, (2) Melukiskan bagaimana seharusnya seseorang bertindak atau bertingkah laku dalam situasi social tertentu, (3) Perpaduan dari kesatu dan kedua (Jusuf, 1982) .

Tujuan guru menggunakan model pembelajaran bermain peran ini dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat memahami dan mengekspresikan perasaan orang lain. Dalam kehidupan sehari-hari kita mengetahui sering terjadinya perselisihan dalam pergaulan hidup antar kita, ini dapat disebabkan karena salah paham. Maka dengan bermain peran siswa dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, dan mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru. Siswa bisa belajar watak orang lain, cara bergaul dengan orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain, dalam situasi itu mereka harus bisa memecahkan masalahnya, siswa juga dapat mengerti dan menerima pendapat orang lain. Dengan mendramatisasikan siswa dalam situasi peranan yang dimainkannya harus bisa berpendapat, memberikan

argumentasi dan mempertahankan pendapatnya dan kompromi mencari jalan keluar apabila terjadi perbedaan pendapat. Kemudian siswa dengan peranannya itu harus mampu mengambil kesimpulan atau keputusan. Karena dalam kehidupan bersama kita tidak bisa hidup sendiri apalagi bermasyarakat Indonesia yang berasaskan demokrasi, dan prinsip gotong royong serta kekeluargaan. Maka dengan bermain peran, harus dapat melakukan perundingan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan akhirnya mencapai keputusan.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan pada hari senin tanggal 18 Januari 2016, kelas X/6 SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh Kabupaten Lima Puluh Kota yang bertempat di Nagari Simalanggang Koto Tengah Simalanggang, dalam hal ini penulis melakukan penelitian Tindakan Kelas di kelas X/6 yang mana kelas ini lebih banyak ditemukan berbagai masalah dalam pembelajaran, salah satunya yaitu banyak di antara siswa yang tidak tertarik belajar dan kurangnya keaktifan dalam belajar. Melihat realita ini, masih banyak guru dalam sistem pembelajaran yang menggunakan konvensional seperti metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab khususnya pada mata pelajaran PKN di SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh Kabupaten Lima Puluh Kota. Metode ini bersifat pasif. Aktivitas siswa relatif rendah dalam partisipasi belajarnya. Siswa tidak berinisiatif, hanya menunggu bahan apa yang disajikan gurunya, dari pada menemukan sendiri pengetahuan, sikap atau pun keterampilan yang ia butuhkan. Akibatnya pembelajaran PKN sering dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan menjemukan. Tidak mengherankan jika siswa menjadi malas, bosan, jenuh, dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Siswa juga tidak memiliki keberanian untuk bertanya tentang apa yang tidak dia mengerti, menjawab pertanyaan dari guru atau teman mereka, memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru atau teman, kurang berdiskusi dengan teman-teman yang lain, mengalami kesulitan dalam mengisi LKS dan kurang dalam menanggapi presentasi.

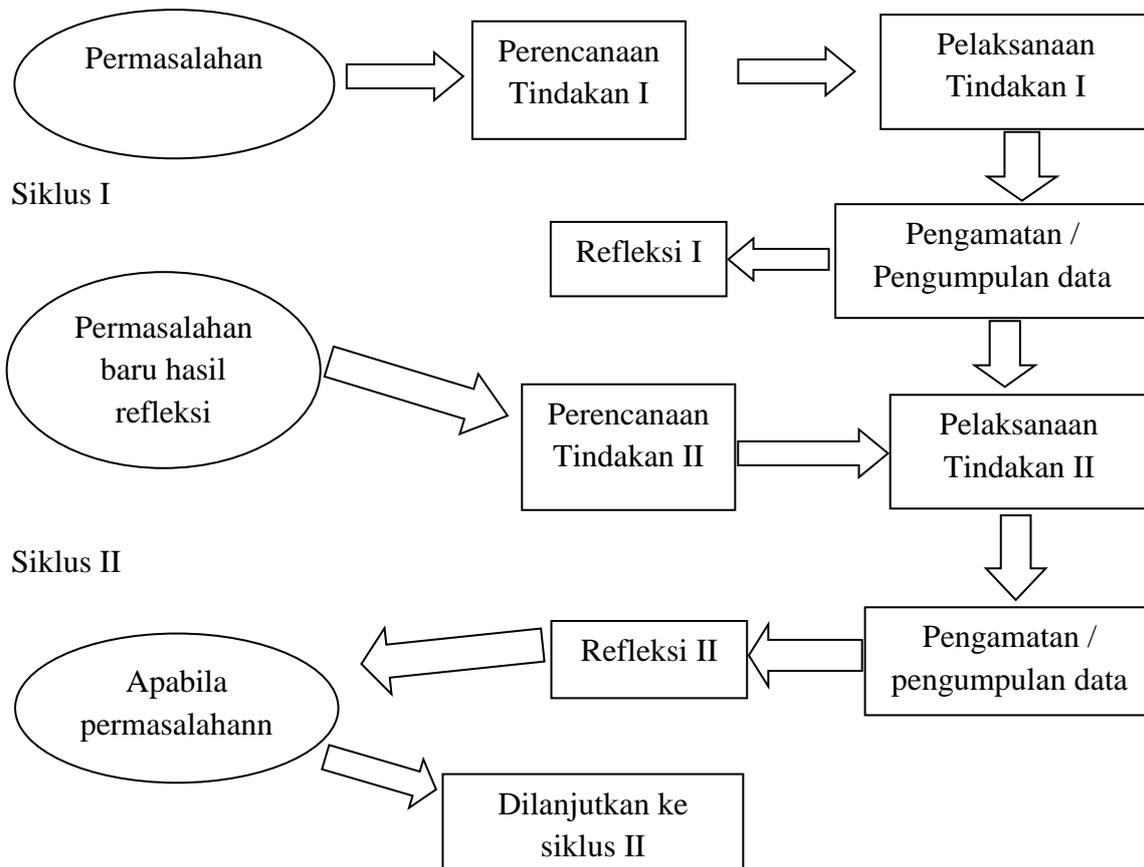
Dengan diterapkan model pembelajaran bermain peran siswa mampu menguasai bahan yang telah diberikan oleh seorang guru dan aktivitas belajar siswa akan mengalami peningkatan. Aktifitas belajar siswa merupakan suatu kegiatan yang kita lakukan untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Dengan adanya model pembelajaran bermain peran siswa akan beraktivitas untuk menemukan, mencari, mendiskusikan dan memikirkan sesuatu yang berkaitan dengan pengajaran, sehingga otaknya berfungsi dengan baik. Melalui penerapan model pembelajaran bermain peran ini dapat meningkatkan aktifitas belajar siswa. Dengan demikian, guru dan siswa dalam hal ini sama-sama berhasil dalam proses belajar mengajar di kelas.

METODE PENELITIAN

Desain merupakan suatu rangkaian kegiatan yang disusun secara sistematis dan urut yang dilaksanakan oleh peneliti untuk mencapai tujuan penelitian. Hal ini sejalan dengan pendapat Suyadi (2012) desain adalah rancangan penelitian atau cara-cara procedural penelitian yang memuat beberapa siklus penelitian diselesaikan, alat apa yang digunakan, media apa yang dipersiapkan dan sebagainya. Penelitian Tindakan Kelas ini mengacu pada model Kurt (dalam depdiknas 2002) komponen dalam penelitian tindakan ini adalah: (1) Rencana (*planing*), (2) Tindakan (*action*), (3) Pengamatan (*observation*), (4) Refleksi (*reflection*).

Penelitian Tindakan Kelas ini agar terarah dan dapat menyelesaikan permasalahan perlu diterapkan tingkat keberhasilan. Penelitian ini dikatakan 70 % dapat apabila aktivitas belajar yang diharapkan telah terpenuhi, maka penelitian ini dianggap telah menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, tapi kalau permasalahan belum diselesaikan maka akan dilaksanakan siklus berikutnya.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh Kabupaten Lima Puluh Kota, yang berada di Nagari Koto Baru Simalanggang, Kecamatan Payakumbuh Kabupaten Lima Puluh Kota dengan luas tanah 9950 meter persegi. Sekolah tersebut dipimpin oleh bapak Teno Ganefri, S.Pd, guru sebanyak 54 Orang dan jumlah siswa 616 yang terdiri dari 23 lokal (kelas I delapan lokal, kelas II delapan lokal dan kelas III tujuh lokal kelas I belum memiliki jurusan, kelas II dan II telah memiliki jurusan yaitu IPA dan IPS. Sekolah ini tahun 2015-2016 memiliki akreditasi A dengan nilai 95. Hubungan siswa dengan guru baik, itu terlihat akrab ketika istirahat mereka bermain di ruang studio sambil bernyanyi, bermain musik dan bergurau bersama, sekolah ini unggul dalam berprestasi dan juga sangat disiplin, di mana siswa yang melanggar peraturan sekolah dikenakan sanksi

Hasil Tindakan Antar Siklus

1. Pra Siklus

Dalam Penelitian ini, telah dilaksanakan proses penelitian selama dua (2) siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Sebelum siklus dimulai peneliti menggunakan metode ceramah. Yang dapat dilihat pada deskripsi berikut ini:

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan perencanaan tindakan Prasiklus dilaksanakan pada hari senin, 21 Maret 2016 di ruang guru SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh Kabupaten Lima Puluh Kota. Hal-hal yang direncanakan pada tahap 1 meliputi kegiatan sebagai berikut: (1) Menyiapkan Silabus, (2) Menyiapkan RPP, (3) Menyiapkan materi, (4) Menyiapkan lembar observasi, (5) Menyiapkan soal tes.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan untuk Prasiklus ini direncanakan satu kali pertemuan, yaitu 2x 45 menit (satu jam pelajaran) di kelas X/6 SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh Kabupaten Lima Puluh Kota. Dengan materi pembelajaran Kedudukan Warga Negara

dan Pewarganegaraan di Indonesia. Urutan pelaksanaan tindakan tersebut adalah sebagai berikut: (1) Guru membaca salam saat masuk kelas, (2) Siswa menjawab salam dari guru, (3) Siswa berdo'a sebelum belajar, (4) Guru mengambil absen, (5) Guru melakukan perkenalan diri dan apersepsi, (6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, (7) Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, (8) Setelah materi pembelajaran selesai siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru sebagai soal tes, (9) Setelah pembelajaran berakhir guru dan siswa menyimpulkan pelajaran, (10) Guru dan siswa menutup pembelajaran dengan berdo'a.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan bersamaan dengan proses penelitian. Guru mengajarkan materi Kedudukan Warga Negara dan Pewarganegaraan di Indonesia untuk mengukur keaktifan siswa dalam belajar. Peneliti melaksanakan kegiatan apersepsi kepada siswa dengan melakukan tanya jawab. Peneliti memberikan informasi mengenai materi bacaan yang akan diberikan kepada siswa. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan yang mengarah kepada materi Kedudukan Warga Negara dan Pewarganegara pada hari itu. Misalnya, peneliti meminta siswa untuk menyebutkan definisi warga negara dan pewarganegara, siapa saja yang disebut warga negara. Kegiatan selanjutnya, siswa membahas materi pembelajaran dan menanggapi presentasi. Setelah itu siswa diminta untuk mengajukan beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selanjutnya siswa diminta untuk mengisi LKS. Kegiatan selanjutnya adalah siswa diminta untuk mengeluarkan sebuah kertas dan diberi soal kemudian soal tersebut dijawab oleh siswa dan kemudian dinilai oleh peneliti.

d. Refleksi

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada Prasiklus selama satu kali pertemuan, satu jam pelajaran (2 x 45) menit. Peneliti melakukan refleksi sebagai berikut:

1. Peneliti harus lebih semangat dalam merespons minat belajar siswa agar siswa aktif dalam pembelajaran.
2. Seharusnya peneliti melakukan pembahasan materi pembelajaran dengan metode pembelajaran yang menarik agar siswa tidak mengantuk.
3. Sebaliknya guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih serius untuk memperhatikan pembelajaran karena dalam pembelajaran PKN dibutuhkan pemahaman.

Tabel 1. Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada Pra Siklus

No	Nama Lengkap	Aspek Kegiatan Siswa Yang Diamati					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Ahmad Hamzah				✓		1
2	Alfio Kusuma						0
3	Alif Fitra			✓	✓		2
4	Andini Yulianti			✓	✓	✓	3
5	Anisa Safia						0
6	Avian Afandi						0
7	Charli Angga P.						0
8	Desi Tri Hardianti			✓			1
9	Fadhila. S						0
10	Farma Putri Yolensia			✓			1
11	Gita Andini						0
12	Gusnedi						0
13	Keci Oktavia			✓			1
14	M. Diki Maulidy N.H	✓		✓	✓	✓	4
15	Monika			✓			1
16	Muhammad Hasbi Assidiqi						0
17	Nahdatul Rafillah			✓	✓		2
18	Nesa Wulan Dari						0

No	Nama Lengkap	Aspek Kegiatan Siswa Yang Diamati					Jumlah
		1	2	3	4	5	
19	Orninos			✓			1
20	Putri Septia Laras						0
21	Rahma Yani						0
22	Rahmatul Fuada	✓		✓	✓	✓	4
23	Rena Yunita						0
24	Sri Ratih Lestari						0
25	Wini Harfa			✓			1
26	Yahya Arianto			✓			1
27	Yode Putra						0
28	Yomi Seprima Putra						0
29	Yullani			✓	✓		2
JUMLAH							

Keterangan:

- 1 : Aktif menjawab pertanyaan
- 2 : Aktif mengajukan pertanyaan
- 3 : Aktif mengisi atau menjawab soal dalam LKS
- 4 : Aktif dalam memperhatikan pembelajaran
- 5 : Aktif dalam menanggapi presentasi

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa pada Pra Siklus

No	Aspek Kegiatan Siswa Yang Diamati	Jumlah Siswa Tiap Pertemuan			Kriteria Penelitian
		Pra Siklus			
		Jumlah Siswa	Pertemuan	Persentase	
			1	%	
1	Aktif menjawab pertanyaan	29	2	6,8	Sangat rendah
2	Aktif mengajukan pertanyaan	29	0	0	Sangat rendah
3	Aktif mengisi atau menjawab soal dalam LKS	29	13	44,8	Cukup
4	Aktif dalam memperhatikan pembelajaran	29	7	24,1	Rendah
5	Aktif dalam menanggapi presentasi	29	3	10,3	Sangat rendah
Jumlah rata-rata Persentase (%) siswa aktif		29	26	17,2	Sangat rendah

Kriteria penilaian dipakai kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (1997), yaitu :

1. 80 – 100 : aktifitas siswa sangat tinggi
2. 60 – 80 : aktifitas siswa tinggi
3. 40 – 60 : aktifitas siswa cukup
4. 20 – 40 : aktifitas siswa rendah
5. 0 – 20 : aktifitas siswa sangat rendah

Berdasarkan data dari tabel dapat ditarik kesimpulan bahwa pada Prasiklus ini dapat terlihat dari persentase rata-rata siswa yang aktif dalam pembelajaran pada Prasiklus dengan hasil sebagai berikut:

- 1) siswa yang aktif menjawab pertanyaan 6,8 % (sangat rendah)
- 2) siswa yang aktif mengajukan pertanyaan 0 % (sangat rendah)
- 3) siswa yang aktif dalam mengisi LKS 44,8% (cukup)
- 4) siswa yang memperhatikan proses pembelajaran 24,1% rendah)
- 5) siswa yang aktif dalam menanggapi persentase 10,3% (sangat rendah)

Dalam proses pembelajaran yang telah dilalui dengan metode ceramah tampak bahwa siswa bersifat pasif mendengar ceramah, sedikit siswa yang bertanya dan menjawab pertanyaan, sedikit siswa yang mengerjakan atau mengisi LKS, waktu menampilkan hasil kerja kelompok, hanya sedikit siswa yang menanggapi presentasi. Sedikit siswa yang memperhatikan pembelajaran.

Secara keseluruhan siswa belum aktif dalam pembelajaran. Tindakan yang dilakukan adalah memakai model pembelajaran bermain peran.

2. Siklus I

Data yang diperoleh dari kegiatan siswa dalam lembaran observasi pada pertemuan 1 dan 2 dalam siklus I setelah dilakukan tindakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Data Kegiatan Siswa pada Siklus I

No	Aspek kegiatan siswa yang diamati	Jumlah siswa	Jumlah siswa tiap pertemuan					Kriteria penilaian
			Siklus I					
			Pertemuan 1	Persentase %	Pertemuan 2	Persentase %	Rata-rata	
1	Aktif menjawab pertanyaan	29	12	41,3	16	55,1	48,2	Cukup
2	Aktif mengajukan pertanyaan	29	5	17,2	8	27,5	22,3	Rendah
3	Aktif mengisi atau menjawab soal dalam LKS	29	18	62	20	68,9	65,4	Tinggi
4	Aktif dalam memperhatikan pembelajaran	29	15	51,7	18	62	56,8	Cukup
5	Aktif dalam menanggapi presentasi	29	11	37,9	13	44,8	41,3	Cukup
Jumlah		29		210,1		258,3	234	Cukup
Jumlah rata-rata persentase (%) siswa aktif		29		42,0		51,6	46,8	Cukup

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari pelaksanaan observasi terhadap aktifitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran dapat diketahui peningkatan aktifitas siswa. Apakah peningkatan ini rendah, cukup, tinggi atau sangat tinggi, sehingga dapat diketahui peningkatan aktifitas yang diharapkan. Aktifitas siswa pada tabel dapat diukur secara kualitatif dan kuantitatif. Untuk menentukan kriteria tersebut dipakai kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (1997) yaitu :

1. 80 – 100 : aktifitas siswa sangat tinggi
2. 60 – 80 : aktifitas siswa tinggi
3. 40 – 60 : aktifitas siswa cukup
4. 20 – 40 : aktifitas siswa rendah
5. 0 – 20 : aktifitas siswa sangat rendah

Berdasarkan data dari tabel dapat ditarik kesimpulan bahwa pada siklus I siswa telah menampakkan peningkatan aktifitas bila dibandingkan dengan Pra siklus. Hal ini dapat terlihat dari persentase rata-rata siswa yang aktif dalam pembelajaran dalam siklus I dengan hasil sebagai berikut:

- a. siswa yang aktif menjawab pertanyaan 48,2 % (cukup)
- b. siswa yang aktif mengajukan pertanyaan 22,3 % (rendah)
- c. siswa yang aktif dalam mengisi LKS 65,4% (tinggi)
- d. siswa yang memperhatikan proses pembelajaran 56,8 % (cukup)
- e. siswa yang aktif dalam menanggapi persentasi 41,3 % (cukup)

Walaupun kriteria siswa yang aktif pada siklus I sudah mulai menampakkan keaktifan dalam pembelajaran, namun peneliti belum merasa puas karena belum sesuai dengan yang diharapkan, karena pada siklus I masih ada siswa yang belum aktif. Maka penulis merasa perlu melanjutkan ke siklus I .

3. Siklus II

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Belajar PKN pada Siklus II

No	Aspek kegiatan siswa yang diamati	Jumlah siswa	Jumlah siswa tiap pertemuan					Kriteria penilaian
			Siklus II					
			Pertemuan 1	Persentase (%)	Pertemuan 2	Persentase (%)	Rata-rata	
1	Aktif menjawab pertanyaan	29	17	58,6	20	68,9	63,7	Tinggi
2	Aktif mengajukan pertanyaan	29	11	37,9	15	51,7	44,8	Cukup
3	Aktif mengisi atau menjawab soal dalam LKS	29	21	72,4	22	75,8	74,1	Tinggi
4	Aktif dalam memperhatikan pembelajaran	29	19	65,5	21	72,4	68,9	Tinggi
5	Aktif dalam menanggapi presentasi	29	14	48,2	17	58,6	53,4	Cukup
Jumlah		29		282,6		327,2	304,9	Tinggi
Jumlah Rata-Rata Siswa Aktif (%)		29		56,5		65,4	60,9	Tinggi

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat diperoleh hasil observasi aktivitas belajar PKN siswa pada siklus II sebagai berikut:

- siswa yang aktif menjawab pertanyaan 63,7 % (tinggi)
- siswa yang aktif mengajukan pertanyaan 44,8% (cukup)
- siswa yang aktif dalam mengisi LKS 74,1 % (tinggi)
- siswa yang memperhatikan proses pembelajaran 68,9 % (tinggi)
- siswa yang aktif dalam menanggapi persentasi 53,4% (cukup)

Peningkatan aktivitas belajar PKN antar Siklus

Secara keseluruhan pada pra siklus, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan aktivitas siswa pada siklus II. Hal ini disebabkan pada siklus II peneliti melakukan perbaikan RPP yaitu mengganti tata cara pelaksanaan bermain peran dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk membentuk kelompok sendiri, siswa menentukan tema dan membuat skenario bermain peran sendiri yang sesuai dengan materi pembelajaran PKN, setiap siswa diberikan kesempatan untuk bermain peran, dan dilakukan pos tes untuk setiap siswa setelah bermain peran berakhir. Rata – rata kenaikan persentase Prasiklus dengan siklus I adalah 29,6% dan siklus I dengan siklus II adalah 14,18%. Untuk lebih jelasnya, peningkatan aktivitas belajar PKN siswa kelas X/6 SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh Kabupaten Lima Puluh Kota dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Persentase Hasil Peningkatan Aktivitas Belajar PKN Antar Siklus

No	Aspek kegiatan siswa yang diamati	Persentase Antar Siklus		
		Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	Aktif menjawab pertanyaan	6,8	48,2	63,7
2	Aktif mengajukan pertanyaan	0	22,3	44,8
3	Aktif mengisi atau menjawab soal dalam LKS	44,8	65,4	74,1
4	Aktif dalam memperhatikan pembelajaran	24,1	56,8	68,9
5	Aktif dalam menanggapi presentasi	10,3	41,3	53,4
Jumlah		86	234	304,9
Jumlah rata-rata siswa aktif (%)		17,2	46,8	60,9
Kriteria penilaian		Rendah	Cukup	Tinggi

PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data aktivitas siswa selama melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PKN pada siswa kelas X/6 SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh Kabupaten Lima Puluh Kota tahun pelajaran 2015-2016. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dua siklus, yang mana setiap siklus terdapat dua kali pertemuan. Dari dua siklus yang telah dilakukan tersebut, aktivitas belajar siswa seperti yang diharapkan penelitian. Dari hasil kegiatan siswa ternyata telah mulai menampakkan peningkatan aktivitas siswa seperti aspek-aspek yang diteliti, yaitu:

1. Jumlah siswa yang aktif menjawab pertanyaan
2. Jumlah siswa yang aktif mengajukan pertanyaan
3. Jumlah siswa yang memperhatikan
4. Jumlah siswa yang aktif mengisi LKS
5. Jumlah Siswa yang aktif menanggapi persentasi

Dari 5 aspek diatas diperoleh kriteria tinggi, akan tetapi masih ada 2 aspek yang belum mencapai kriteria tinggi, walaupun selama penelitian telah mengalami peningkatan namun belum mencapai kriteria yang diharapkan. Aspek itu adalah jumlah siswa yang bertanya dan siswa yang menanggapi persentasi dengan kriteria cukup. Oleh sebab itu perlu dipikirkan arah tindakan pada siklus berikutnya.

Berikut ini dibahas beberapa hal yang berkenaan dengan hasil tindakan yang telah dilaksanakan. Hal-hal yang telah menampakkan peningkatan setelah diadakan tindakan adalah :

1. Persentase siswa yang aktif menjawab pertanyaan pada siklus I adalah 48,2 % (cukup) mengalami peningkatan menjadi 63,7% (tinggi) berarti telah terjadi peningkatan yang cukup tinggi yaitu 15,5 %.
2. Persentase siswa yang aktif mengajukan pertanyaan pada siklus I adalah 22,3 % (rendah) mengalami peningkatan menjadi 44,8 % (cukup) berarti telah terjadi peningkatan yang cukup tinggi yaitu 22,5 %.
3. Persentase siswa yang aktif mengisi LKS pada siklus I adalah 65,4 % (tinggi) mengalami peningkatan menjadi 74,1 % (tinggi) berarti telah terjadi peningkatan yang cukup tinggi yaitu 8,7 %.
4. Persentase siswa yang memperhatikan pada siklus I adalah 56,8 % (cukup) mengalami peningkatan menjadi 68,9 % (tinggi) berarti telah terjadi peningkatan yang cukup tinggi yaitu 12,1 %.
5. Persentase siswa yang aktif menanggapi persentasi pada siklus I adalah 41,3 % (cukup) mengalami peningkatan menjadi 53,4 % (cukup) berarti telah terjadi peningkatan yang cukup tinggi yaitu 12,1 %.

Dari temuan penelitian dan pengamatan yang dilakukan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model Bermain Peran mengalami peningkatan yang cukup berarti dari Prasiklus ke Siklus I dan ke Siklus II karena berbagai faktor pendorong beberapa hal di antaranya karena usaha peneliti untuk memotivasi siswa untuk belajar.

Menurut Nasution (2000) Pelajaran akan lebih menarik dan berhasil, apabila dihubungkan dengan pengalaman-pengalaman di mana anak dapat melihat, meraba, mengucap, berbuat, mencoba, berfikir, dan sebagainya. Pelajaran tidak hanya bersifat intelektual, melainkan juga bersifat emosional. Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, di mana dengan adanya bermain peran siswa dapat mengekspresikan perasaan orang lain. Hal merupakan suatu model pembelajaran yang menarik bagi siswa. Kegembiraan belajar dapat mempertinggi hasil belajar siswa untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran tersebut melalui berbagai cara seperti yang dinyatakan oleh Oemar Hamalik (2008) Memberikan angka atau point nilai yang bagus bagi siswa yang aktif melakukan aktivitas sehingga mereka merasa puas dan senang, Karena setiap siswa ingin mengetahui hasil pekerjaannya. Dengan mendapatkan angka yang baik itu akan mendorong motivasi belajar menjadi lebih baik.

Untuk itu diperlukan adanya suatu dorongan dari seorang guru untuk memberikan semangat kepada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Djaali (2011) Motivasi adalah suatu proses membangkitkan, mengarahkan dan memantapkan perilaku dalam diri siswa untuk melakukan aktivitas yang merupakan kekuatan untuk meningkatkan prestasi.

Peningkatan aktifitas siswa yang aktif mengajukan pertanyaan disebabkan siswa dianjurkan menulis pertanyaan agar siswa tidak ragu-ragu mengajukan pertanyaan dan guru mendorong siswa untuk berfikir dan memecahkan masalah sehingga timbul keinginan untuk belajar. Dengan adanya motivasi belajar siswa akan lebih besar karena adanya rasa tanggung jawab. Peningkatan aktifitas siswa yang menjawab pertanyaan disebabkan siswa termotivasi untuk merasa tanggung jawab dengan adanya panggilan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa dapat dikembangkan dengan model pembelajaran Bermain Peran adalah di mana siswa dapat memerankan perasaan orang lain pada suatu kejadian, baik yang menyenangkan maupun perasaan yang menyedihkan. Disini siswa dapat mengekspresikan perasaan orang lain.

Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung aktivitas siswa untuk Bermain Peran baik, walaupun ada kesulitan berkat adanya kerja sama antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa itu terlihat sabar agar mendapatkan hasil yang baik.

Dengan penerapan model pembelajaran Bermain Peran ini terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan baik. Semua ini berkat adanya kerja sama yang baik, memotivasi siswa agar dapat bertanggung jawab untuk meningkatkan prestasinya dalam belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya maka didapatkan kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Bentuk aktivitas belajar siswa kelas X/6 SMA Negeri I Kecamatan Payakumbuh Kabupaten Lima Puluh Kota, relatif rendah. Sebelum menggunakan model pembelajaran bermain peran. siswa tidak memiliki keberanian untuk bertanya tentang apa yang tidak dia mengerti, menjawab pertanyaan dari guru atau teman mereka, memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru atau teman, kurang berdiskusi dengan teman-teman yang lain, mengalami kesulitan dalam mengisi LKS dan kurang dalam menanggapi presentasi. Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas belajar PKN siswa yaitu melalui penerapan model pembelajaran bermain peran ini dilaksanakan pada jam pelajaran terakhir yaitu jam

ke tujuh dan delapan pada siswa kelas X/6 SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh Kabupaten Lima Puluh Kota. Dengan cara membuat skenario bermain peran yang sesuai dengan materi pembelajaran PKN.

2. Dengan adanya model pembelajaran bermain peran siswa lebih aktif dalam meningkatkan pembelajaran PKN. Peningkatan ini terlihat pada hasil penelitian yang menunjukkan pada Prasiklus adalah 17, 2 % dengan kriteria rendah, siklus I jumlah rata-rata siswa yang aktif dalam proses pembelajaran adalah 46,8% dengan kriteria cukup, sedangkan pada siklus II jumlah rata-rata siswa aktif dalam proses pembelajaran adalah 60,9 % dengan kriteria tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (1997). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning*. Jakarta : Pustaka Pelajar
- Suryadin, A. & Tien, R. (2011). *Pengembangan Profesi Guru, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Bandung: Cv. Amalia Book
- Uno, H., B. (2011). *Model pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Djaali, D. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sitorus, D., E. (2003) *.The art of Acting : seni peran untuk teater, film dan Tv*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Djajadisa, Y. (1982). *Metode–Metode Mengajar*. Bandung : Angkasa
- Lufri, L. (2007). *Strategi pembelajaran Biologi*. Padang : FMIPA UNP
- Moeslichatoen, M. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak–Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Moleong, J., L. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT, Remaja Rasda karya. Bumi Aksara
- Roestiyah, N., K. (2001). *Strategi Belajar Mengajar : Salah Satu Unsur Pelaksanaan Strategi Belajar Mengajar. Teknik Penyajian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, O. (2002). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Hamalik, O. (2005). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, O. (2008). *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar berdasarkan CBSA*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Rusman, R. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Slameto, S. (1991). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Qodratilah, M., T. (2011). *Kamus bahasa indonesia untuk pelajar*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Suyadi, S. (2012). *Buku panduan guru profesional, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS)* Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Trianto, T. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu: konsep, strategi dan implementasi dalam tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Witherington, W. (1999). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta