

**PENERAPAN ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PKn MATERI PERAN INDONESIA DALAM PERDAMAIAN DUNIA**

Jiati

Sma Negeri 1 Tenggarong Kutai Kartanegara

jiatipkn@gmail.com

---

**Abstract**

**Received:** 04-04-2022  
**Accepted:** 09-04-2022  
**Published:** 20-04-2022  
**Keywords:** Application of Role Playing; Improving Learning Activities: World Peace.

**Introduction:** Learning in this era of globalization demands student activity to improve learning outcomes, and demands high-quality human resources. One of the vehicles to improve the quality of human resources is education. **Objectives:** The purpose of this study was to determine the activities of students in discussing the role of Indonesia in international relations by using the roleplaying method. **Methods:** This type of research is descriptive qualitative research, namely the data collected in the form of words, pictures, not numbers. **Results:** Achieving maximum learning outcomes to create quality education, of course, requires a quality and adequate education component. One of them is a professional educator. **Conclusion:** Based on the results of the research and discussion that has been carried out, it can be concluded several things as follows. 1. Role playing learning is very effective in improving the learning outcomes of civic education for Class XI MIPA5 students at SMA Negeri 1 Tenggarong, Kutai Kartanegara Regency, East Kalimantan. 2. The activities of teachers and students towards role playing learning are good as indicated by the enthusiasm of students towards learning.

---

**Abstrak**

**Kata kunci:** Penerapan Role Playing; Meningkatkan Aktivitas Belajar: Perdamaian Dunia.

**Pendahuluan:** Pembelajaran pada era globalisasi ini menuntut keaktifan siswa untuk peningkatan hasil belajar, serta menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah Pendidikan. **Tujuan:** Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas siswa pada bahasan peran indonesia dalam hubungan internasional dengan menggunakan metode role playing. **Metode:** Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata kata, gambar, bukan angka – angka. **Hasil:** Mencapai hasil belajar yang maksimal untuk menciptakan pendidikan yang bermutu tentunya dibutuhkan komponen pendidikan yang berkualitas dan memadai. Salah satunya adalah pendidik yang profesional. **Kesimpulan:** Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. 1. Pembelajaran role playing sangat efektif dalam

meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa Kelas XI MIPA5 di SMA Negeri 1 Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur. 2. Aktivitas guru dan siswa terhadap pembelajaran role playing baik yang ditunjukkan dari antusiasme siswa terhadap pembelajaran.

*Corresponding Author:* Jiati  
E-mail: [jiatipkn@gmail.com](mailto:jiatipkn@gmail.com)



## PENDAHULUAN

Pembelajaran pada era globalisasi ini menuntut keaktifan siswa untuk peningkatan hasil belajar, serta menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi (Wijaya, Sudjimat, Nyoto, & Malang, 2016). Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Pendidikan yang ditempuh melalui jalur formal, tercapainya tujuan pendidikan tergantung pada guru sebagai tenaga pendidik (Danumiharja, 2014).

Guru sebagai pendidik profesional dengan tugas utamanya mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik dalam jalur formal, maka guru dalam menjalankan fungsinya diantaranya berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dialogis, dan memberikan motivasi kepada siswa dalam membangun gagasan, prakarsa, dan tanggung jawab siswa untuk belajar (Anwar, 2018).

Selama ini, kebanyakan partisipasi siswa dalam belajar kurang. Hal ini dapat dilihat dari metode atau cara mengajar seorang pendidik yang tidak menggunakan model-model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa dalam pembelajarannya (Fariyani, 2019). Akibatnya siswa menjadi jenuh dan bosan dengan pembelajaran yang dilakukan. Kejenuhan inilah yang menjadi penyebab kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan dari guru, mereka melakukan aktifitas lain dalam kelas, misalnya bercerita dengan teman sebangku ataupun hal-hal lain yang menurut mereka mengasyikan. Sehingga hal-hal inilah yang menjadi akibat menurunnya hasil belajar siswa, dan secara otomatis juga akan mempengaruhi nilai-nilai ulangan dan tidak akan mencapai hasil yang tidak mencapai kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan (Wahyuningsih, 2020).

Salah satu unsur dalam lingkungan pembelajaran adalah suasana pembelajaran di kelas. Suasana pembelajaran yang baik, merupakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Wijanarko, 2017). Diperlukan adanya berbagai keterampilan khusus yang harus dimiliki guru dalam rangka mewujudkan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan ini, yang salah satunya adalah keterampilan membangkitkan aktivitas (Firdaus, Gaspersz, Purba, Muharlisiani, & Yusuf, 2021), sebagaimana dijelaskan oleh (Muhammad, 2017), merupakan suatu tenaga atau kekuatan atau daya dalam diri individu untuk bergerak kearah tujuan tertentu, baik secara sadar ataupun tidak sadar.

Proses belajar seharusnya di rancang secara maksimal untuk menghasilkan hasil belajar yang baik, khususnya pada mata pelajaran yang bisa di buktikan bahwa seorang peserta didik mempunyai moral sesuai dengan nilai-nilai pancasila, agar dapat mencapai perkembangan secara optimal dan dapat mewujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran PKN merupakan salah satu mata pelajaran yang bisa menerapkan hal ini.

PKN adalah salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang nilai-nilai dan norma pancasila maupun moral, yang menuntut setiap pendidik untuk kreatif dalam menyajikan materi, guna memotivasi siswa mendapatkan hasil belajar yang baik. Sebab berhasil tidaknya pendidik dalam suatu kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari motivasi belajar seorang peserta didik. motivasi belajar merupakan salah satu perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja pada peserta didik melainkan mencakup seluruh aspek. (Daryono, dkk. 2008:1)

Aktivitas merupakan akibat dari interaksi seseorang dengan situasi tertentu yang dihadapinya. Karena itulah terdapat perbedaan dalam kekuatan aktivitas yang ditunjukkan oleh seseorang dalam menghadapi situasi tertentu dibandingkan dengan orang-orang menghadapi situasi yang sama (Kadji, 2012). Bahkan seseorang akan menunjukkan dorongan tertentu dalam menghadapi situasi yang berbeda dan dalam waktu yang berlainan pula, berarti apabila berbicara mengenai aktivitas salah satu hal yang amat penting untuk diperhatikan ialah bahwa tingkat aktivitas berbeda antara seorang dengan orang lain dan dalam diri seseorang pada waktu yang berlainan.

Meningkatkan aktivitas belajar siswa dapat dilakukan dengan menerapkan proses belajar mengajar yang benar, sebab proses belajar mengajar merupakan upaya pendidikan paling penting dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat diketahui bahwa proses belajar mengajar adalah inti kegiatan yang menjadi tolak ukur peningkatan mutu pendidikan, untuk mencapai hasil belajar.

Mencapai hasil belajar yang maksimal untuk menciptakan pendidikan yang bermutu tentunya dibutuhkan komponen pendidikan yang berkualitas dan memadai. Salah satunya adalah pendidik yang profesional (Aspi & Syahrani, 2022). Saat ini banyak guru yang kurang profesional dalam melakukan tugasnya. Mereka menganggap (siswa) sebagai gelas kosong yang dapat diisi dengan air sampai penuh, sehingga di dalam kelas yang dilakukannya hanyalah 'berteriak' (baca: berceramah). Untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan upaya membangkitkan motivasi belajar siswa, misalnya dengan membimbing siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang melibatkan siswa serta guru yang berperan sebagai pembimbing untuk menemukan konsep PKn. Motivasi tidak hanya menjadikan siswa terlibat dalam kegiatan akademik, motivasi juga penting dalam menentukan seberapa jauh siswa akan belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa jauh menyerap informasi yang disajikan kepada mereka. Siswa yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa itu akan menyerap dan mengendapkan materi itu dengan lebih baik. Tugas penting guru adalah merencanakan bagaimana guru mendukung motivasi siswa. Gaya belajar monoton seperti ini membuat siswa bosan belajar dan mengantuk, tentunya ini bukanlah harapan pendidikan kita (Afhar, 2013).

Dalam upaya meningkatkan aktifitas Belajar PKn dalam proses belajar mengajar, diperlukan keterampilan pengelolaan kelas yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran karena setiap siswa memiliki kemampuan dan taraf bernalar yang berbeda-beda (Subarna, 2018). Untuk itu seorang guru harus memiliki pendekatan, metode dan media pembelajaran yang diajarkan.

Dengan adanya kondisi dilapangan yang terdapat kendala pada proses pembelajaran PKn, penulis ingin merubah kompetensi siswa dengan mengoptimalkan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode pembelajaran role playing yaitu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga siswa memahami sepenuhnya pembelajaran PKn. Siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan kompetensi siswa berubah, dan PKn bisa menjadi mata pelajaran menyenangkan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas siswa pada bahasan peran indonesia dalam hubungan internasional dengan menggunakan metode role playing.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif, yaitu data yang dikumpulkan berbentuk kata kata, gambar, bukan angka – angka. Adapun tujuan penelitian deskriptif adalah untuk membuat pencandraan secara sistematis, faktual dsan akurat mengenai fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana pemahaman materi hubungan internasional pada mata pelajaran Pkn melalui metode role playing (Sugiyono, 2016).

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan metode dokumentasi. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan, maka instrumen penelitian ini menggunakan panduan wawancara dan panduan dokumentasi.

Tehnik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan langkah-langkah yaitu Sebagai berikut:

1. Pengumpulan data (*data collection*)
2. Reduksi data (*data reduction*)
3. Display data.
4. Peneliti menggunakan rubrik penilaian berbicara sebagai berikut

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian Siklus I

Sebagaimana penelitian tindakan kelas maka penelitian dilakukan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi yang pada akhirnya membentuk sebuah siklus. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### a. Perencanaan Tindakan

Dalam perencanaan tindakan ini dipersiapkan kebutuhan-kebutuhan sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan berkenaan dengan pembelajaran yang diterapkan:

- 1) Melakukan studi pustaka untuk menyiapkan bahan-bahan persiapan pembelajaran dengan menggunakan Pembelajaran ROLE PLAYING
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengacu pada tindakan yang diterapkan dalam PTK yaitu dengan Pembelajaran ROLE PLAYING
- 3) Mempersiapkan media dan alat pembelajaran yang akan digunakan, seperti LKS
- 4) Membuat instrumen yang akan digunakan dalam penelitian

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan di Kelas XI MIPA 5 dengan jumlah siswa 40 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengamat dan sekaligus sebagai pengajar di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 1 Tenggara Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut.

**Tabel 1. Hasil Akhir Pada Siklus I**

Nama Siswa	Hasil Test
Siswa 1	Amat baik
Siswa 2	baik
Siswa 3	cukup
Siswa 4	kurang
Siswa 5	baik
Siswa 6	baik
Siswa 7	cukup
Siswa 8	cukup
Siswa 9	cukup
Siswa 10	baik

Siswa 11	kurang
Siswa 12	cukup
Siswa 13	cukup
Siswa 14	cukup
Siswa 15	cukup
Siswa 16	cukup
Siswa 17	cukup
Siswa 18	kurang
Siswa 19	cukup
Siswa 20	cukup
Siswa 21	kurang
Siswa 22	cukup
Siswa 23	cukup
Siswa 24	cukup
Siswa 25	kurang
Siswa 26	kurang
Siswa 27	kurang
Siswa 28	baik
Siswa 29	kurang
Siswa 30	baik
Siswa 31	baik
Siswa 32	kurang
rata rata	cukup
tuntas	71,84%
Tidak tuntas	28,12%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran Role playing diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah cukup dan ketuntasan belajar yang dicapai adalah 71.84% atau ada 23 siswa dari 32 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar (terdapat 9 siswa belum tuntas belajar), karena siswa yang memperoleh nilai  $\geq 65$  hanya sebesar 82.50% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

#### c. Tahap Observasi

Pada tahap ini, guru yang menjadi observer melaksanakan pengamatan secara langsung terhadap aktifitas guru dan aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil

Jiati

**Penerapan Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pkn Materi Peran Indonesia dalam Perdamaian Dunia**

pengamatan mereka diisikan pada Lembar Observasi yang telah peneliti siapkan. Hasil observasi ini sebagai masukan dan evaluasi untuk perbaikan pada pertemuan berikutnya.

**Tabel 2. Aktivitas Guru Pada Siklus I**

Aktivitas	Obs-1	Obs-2	Rata
Persiapan			
1) Mempersiapkan materi pelajaran	3	4	3.5
2) Memotivasi Siswa	3	4	3.5
3) Menjelaskan tujuan pembelajaran	3	4	3.5
Mendorong Diskusi Kelompok	4	4	4
Kooperatif ROLE PLAYING			
1) Membentuk kelompok	3	3	3
2) Memberikan wacana atau klipng kepada siswa	3	3	3
3) Kelompok diberi kesempatan presentasi	3	3	3
Memberi Kesimpulan	3	3	3
Rata-rata	3.13	3.5	3.31

Keterangan : 1 : sangat kurang, 2: kurang, 3 : cukup, 4 : baik 5 : sangat baik

Berdasarkan tabel aktivitas guru pada siklus I diketahui bahwa aktivitas guru dalam kategori baik adalah mendorong diskusi kelompok sedangkan indikator yang lainnya masih dikategorikan cukup sehingga perlu ditingkatkan untuk mengoptimalkan pembelajaran. Dan secara keseluruhan aktivitas guru dapat dikategorikan cukup, dengan demikian masih dapat ditingkatkan lagi, karena terdapat beberapa indikator yang dapat dioptimalkan sehingga aktivitas guru dapat menjadi baik.

**Tabel 3. Aktivitas Siswa Siklus I**

Aktivitas	Obs-1	Obs-2	Rata
Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen	3	3	3
Siswa mampu menangkap wacana atau klipng sesuai dengan topik pembelajaran	3	2	2.5
Siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok	2	2	2
Tiap kelompok Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok	3	3	3
siswa mampu membuat kesimpulan	3	3	3
Rata-rata	2.8	2.6	2.7

Keterangan : 1 : sangat kurang, 2: kurang, 3 : cukup, 4 : baik 5 : sangat baik

Berdasarkan tabel aktivitas siswa pada siklus I diketahui bahwa masih terdapat beberapa aktivitas siswa yang kurang seperti dalam Siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok. Namun demikian secara umum aktivitas siswa adalah cukup/ sedang dan kondisi demikian masih dapat ditingkatkan.

**d. Refleksi**

Pada tahap selanjutnya dipaparkan tentang pelaksanaan pembelajaran ROLE PLAYING baik kelebihan maupun kekurangan yang telah terlaksana dalam pembelajaran aktif ini. Berdasarkan data-data penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Selama proses belajar mengajar guru melaksanakan semua pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan dengan baik.
- 2) Dalam proses belajar mengajar siswa tampak aktif dari siklus yang diterapkan namun perlu di dorong lagi keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran ROLE PLAYING utamanya dalam melakukan diskusi kelompok
- 3) Hasil belajar belum mengalami ketuntasan pada siklus I sehingga diperlukan siklus lebih lanjut agar dapat namun sebelumnya dilakukan perbaikan pada perencanaan pembelajarannya.
- 4) Hasil belajar masih dikategorikan cukup, sehingga perlu ditingkatkan.

**2. Hasil Penelitian Siklus II**

**a. Perencanaan Tindakan**

Dalam perencanaan tindakan ini dipersiapkan kebutuhan-kebutuhan sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan berkenaan dengan pembelajaran yang diterapkan:

- 1) Melakukan studi pustaka untuk menyiapkan bahan-bahan persiapan pembelajaran dengan menggunakan Pembelajaran ROLE PLAYING
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengacu pada tindakan yang diterapkan dalam PTK yaitu dengan pembelajaran ROLE PLAYING dengan melakukan revisi-revisi dari siklus 1
- 3) Mempersiapkan media dan alat pembelajaran yang akan digunakan
- 4) Membuat instrumen yang akan digunakan dalam penelitian

**b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan di Kelas XI MIPA 5 dengan jumlah siswa 40 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengamat dan sekaligus sebagai pengajar di kelas XI MIPA 5 SMA Negeri 1 Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut.

**Tabel 4. Hasil Akhir Pada Siklus II**

No	Nama Siswa	Hasil Test
1	Siswa 1	Amat baik
2	Siswa 2	Amat baik
3	Siswa 3	baik
4	Siswa 4	baik
5	Siswa 5	baik
6	Siswa 6	Amat baik
7	Siswa 7	cukup
8	Siswa 8	cukup
9	Siswa 9	Amat baik
10	Siswa 10	cukup
11	Siswa 11	Amat baik
12	Siswa 12	baik
13	Siswa 13	baik
14	Siswa 14	baik
15	Siswa 15	baik

16	Siswa 16	cukup
17	Siswa 17	Amat baik
18	Siswa 18	Amat baik
19	Siswa 19	cukup
20	Siswa 20	baik
21	Siswa 21	baik
22	Siswa 22	baik
23	Siswa 23	cukup
24	Siswa 24	cukup
25	Siswa 25	kurang
26	Siswa 26	baik
27	Siswa 27	kurang
28	Siswa 28	Amat baik
29	Siswa 29	Amat baik
30	Siswa 30	Amat baik
31	Siswa 31	Amat baik
32	Siswa 32	baik
	Rata rata	baik
	tuntas	93,74%
	Tidak tuntas	6,25%

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran ROLE PLAYING diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah baik dan ketuntasan belajar mencapai 93,74% atau ada 30 siswa dari 32 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua secara klasikal siswa sudah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai  $\geq 65$  sebesar 93.74% lebih besar dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

c. Tahap Observasi

Pada tahap ini, guru yang menjadi observer melaksanakan pengamatan secara langsung terhadap aktifitas guru dan aktifitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan mereka diisikan pada Lembar Observasi yang telah peneliti siapkan. Hasil observasi ini sebagai masukan dan evaluasi untuk perbaikan pada pertemuan berikutnya.

**Tabel 5. Aktivitas Guru Pada Siklus II**

Aktivitas	Obs-1	Obs-2	Rata
<b>Persiapan</b>			
1) Mempersiapkan materi pelajaran	5	5	5
2) Memotivasi Siswa	4	5	4.5
3) Menjelaskan tujuan pembelajaran	4	5	4.5
Mendorong Diskusi Kelompok	4	5	4.5
<b>Kooperatif ROLE PLAYING</b>			
1) Membentuk kelompok	5	5	5
2) Memberikan wacana atau klipings kepada siswa	4	4	4
3) Kelompok diberi kesempatan presentasi	4	4	4
Memberi Kesimpulan	3	3	3

Rata-rata	4.13	4.50	4.31
-----------	------	------	------

Keterangan : 1 : sangat kurang, 2: kurang, 3 : cukup, 4 : baik 5 : sangat baik

Berdasarkan tabel aktivitas guru pada siklus II diketahui bahwa tidak terdapat aktivitas guru dalam kategori kurang. Dan telah terjadi peningkatan aktivitas guru pada siklus II, dimana guru telah mendorong diskusi dengan sangat baik, ini tentu memberikan implikasi pada pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dan secara keseluruhan aktivitas guru dapat dikategorikan baik, Namun demikian masih dapat ditingkatkan lagi, karena terdapat beberapa indikator yang dapat dioptimalkan sehingga aktivitas guru dapat menjadi baik.

**Tabel 6. Aktivitas Siswa Siklus II**

Aktivitas	Obs-1	Obs-2	Rata
Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen	5	5	5
Siswa mampu menangkap wacana atau kliping sesuai dengan topik pembelajaran	4	4	4
Siswa bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok	4	5	4.5
Tiap kelompok Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok	4	5	4.5
siswa mampu membuat kesimpulan	4	4	4
Rata-rata	4.2	4.6	4.4

Keterangan : 1 : sangat kurang, 2: kurang, 3 : cukup, 4 : baik 5 : sangat baik

Berdasarkan tabel aktivitas siswa pada siklus II diketahui bahwa aktivitas siswa sudah baik. Dimana sudah tidak terdapat aktivitas siswa dalam kategori kurang, bahkan yang pada mulanya aktivitas siswa dalam bekerja sama saling membacakan dan menemukan ide pokok mengalami peningkatan aktivitas yang sangat baik. Hal ini tidak terlepas dari aktivitas guru dan respon siswa terhadap pembelajaran ROLE PLAYING.

d. Refleksi

Pada tahap selanjutnya dipaparkan tentang pelaksanaan pembelajaran role playing, baik kelebihan maupun kekurangan yang telah terlaksana dalam pembelajaran aktif ini. Berdasarkan data-data penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Selama proses belajar mengajar guru melaksanakan semua pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan dengan baik. Namun demikian perlu ditingkatkan pada sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa
- 2) Dalam proses belajar mengajar siswa terlihat/tampak lebih aktif dari siklus sebelumnya hal ini ditunjukkan dari tinggi hasil belajar yang didapatkan siswa
- 3) Hasil belajar telah mengalami ketuntasan pada siklus II sehingga diperlukan siklus lebih lanjut agar dapat namun sebelumnya dilakukan perbaikan pada perencanaan pembelajarannya.

Berdasarkan siklus yang telah dilakukan selanjutnya dapat dijelaskan dalam tabel sebagai berikut.

**Tabel 7. Rekapitulasi Antar Siklus**

Kriteria Nilai	Siklus I	Siklus II
Rata-rata Tes	cukup	baik
Tuntas	23	30
Tidak Tuntas	9	2

Aktivitas Guru	Cukup	Sangat baik
Aktivitas Siswa	Cukup/sedang	Baik

## Pembahasan

Sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal terhadap situasi dan kondisi proses pembelajaran, banyak kendala-kendala yang dialami baik oleh guru maupun oleh siswa selama proses pembelajaran yang dilakukan, tapi setelah dilakukan penelitian tindakan kelas banyak perubahan yang terjadi seperti minat dan motivasi belajar siswa meningkat, aktivitas belajar siswa meningkat dan hasil belajarpun mengalami peningkatan. Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran ROLE PLAYING ini menekankan pada peningkatan aktivitas dan efektivitas hasil belajar siswa dan diskusi-diskusi kelompok yang berdasarkan pada kemampuan siswa dalam bekerja sama, menganalisa dan memberikan pendapat pada materi yang sedang dipelajari di mana pembelajaran dengan memberikan wacana atau klipng sesuai materi tersebut baik secara individual ataupun kelompok dengan bimbingan yang diberikan guru dapat meningkatkan kemampuan atau hasil belajar siswa.

Berdasarkan pada pembahasan yang yang dilakukan, lebih lanjut dapat dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Melalui hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa pembelajaran ROLE PLAYING memiliki dampak positif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin baiknya hasil belajar dan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II). Selanjutnya pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai, yaitu mencapai 93 %atau 30 siswa dari 32 siswa. Di samping itu, ketuntasan belajar dapat dicapai lebih cepat dimana hanya membutuhkan dua siklus pembelajaran.Hal ini tidak terlepas dari pemahaman dan keterampilan guru terhadap pembelajaran ROLE PLAYING.

### 2. Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data diperoleh aktivitas dan respon siswa dalam proses pembelajaran ROLE PLAYING baik. Hal ini memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan pada setiap siklus pembelajaran yang diterapkan.

### 3. Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh aktivitas dan guru dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menggunakan pembelajaran ROLE PLAYING dapat dikategorikan cukup dan baik. Artinya pembelajaran ROLE PLAYING dapat digunakan dalam proses belajar karena pada indikator-indikator aktivitas yang diberikan, guru dan siswa dapat melakukan dengan baik. Di samping itu, terjadinya perbaikan-perbaikan aktivitas oleh guru dan siswa dari siklus ke siklus, sehingga ini menjadi salah satu indikator respon positif atau ketertarikan dari guru dan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar dan mengajar di kelas.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Pembelajaran role playing sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa Kelas XI MIPA5 di SMA Negeri 1 Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara Kalimantan Timur
2. Aktivitas guru dan siswa terhadap pembelajaran role playing baik yang ditunjukkan dari antusiasme siswa terhadap pembelajaran.

## BIBLIOGRAFI

- Afhara, Mhd. (2013). *Pengaruh strategi pembelajaran berbasis kecerdasan jamak dan gaya belajar terhadap hasil belajar pendidikan Agama Islam Siswa SD Sabilina Kecamatan Percut Sei Tuan*. Pascasarjana UIN Sumatera Utara.
- Anwar, Muhamad. (2018). *Menjadi guru profesional*. Prenada Media.
- Aspi, Muhammad, & Syahrani, Syahrani. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64–73.
- Danumiharja, Mintarsih. (2014). *Profesi Tenaga Kependidikan*. Deepublish.
- Fariyani, Qisthi. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa MTs Kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 10(2), 133–138.
- Firdaus, Erwin, Gaspersz, Sherly, Purba, Sukarman, Muharlisiani, Lusy Tunik, & Yusuf, Rini Novianti. (2021). *Keterampilan Dasar Guru*. Yayasan Kita Menulis.
- Kadji, Yulianto. (2012). Tentang Teori Motivasi. *Jurnal Inovasi*, 9(01).
- Muhammad, Maryam. (2017). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87–97.
- Subarna, Endang. (2018). Penerapan Teknik Bertanya Dalam Pembelajaran PKn Berbasis Masalah Sosial Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *JURNAL PETIK*, 4(1), 23–34.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (PT Alfabet). Bandung.
- Wahyuningsih, Endang Sri. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Deepublish.
- Wijanarko, Yudi. (2017). *Model pembelajaran Make a Match untuk pembelajaran IPA yang menyenangkan*.
- Wijaya, Etistika Yuni, Sudjimat, Dwi Agus, Nyoto, Amat, & Malang, U. N. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(26), 263–278.