BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Letak Geografis

MIN Pekauman adalah sebuah lembaga Pendidikan Formal yang berada dalam lingkungan Kementerian Agama Kota Banjarmasin. MIN Pekauman terletak pada Kelurahan Pekauman Kecamatan Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin Propinsi Kalimantan Selatan.

1. Identitas Madrasah

MIN Pekauman beralamat Jl.Rantauan Timur II RT.03 No.22 Banjarmasin Kode Pos 70243 e-mail : minpekauman@gmail.com.

2. Sejarah Singkat MIN Pekauman.

MIN Pekauman dulunya sebuah Madrasah Swasta yang bernama MI Al-Ihsan. MI Al-Ihsan didirikan pada tahun 1970 oleh masyarakat setempat.MI Al-Ihsan dinegerikan sekitar tahun 1997 oleh Departemen Agama pada waktu itu dikepalai oleh Bapak Muchtar Simin.

Tabel 4.1 Urutan Kepala Madrasah yang pernah menjabat adalah sbb :

Nama	Tahun Menjabat

1.AlMarhum (Muchtar Simin)	1980-1997
2.Drs.Kamal Naser	1996-2007
3.Abdul Basit,S.Ag	2008-2012
4.H.Abdul Kadir,S.Pd.I	2013-Sekarang

3. Visi,Misi dan Tujuan MIN Pekauman

Visi :"Menyiapkan Madrasah Yang Lebih Maju,Unggul dan Berprestasi "

Misi: -Meningkatkan Pelaksanaan Pendidikan

-Meningkatkan Kualitas Belajar & Mengajar

-Meningkatkan Kerja

-Meningkatkan Kearsipan , Keuangan, dan Laporan secara baik dan benar

Tujuan : -Untuk menjadikan Madrasah lebih maju, dan berprestasi .

4. Tabel 4.2 Keadaan Guru dan Tenaga Administrasi MIN Pekauman

No	Guru PNS &Non PNS	Tenaga AdministrasiPNS dan Non PNS	Ket
1	PNS 12 Org& Non PNS 2 Org	PNS 1 Org & Non PNS 1 Org	Tahun Pejaran 2013/2014

6 . Tabel 4.3 Keadaan Siswa MIN Pekauman Kecamatan Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin Tahun Pelajaran 2013 / 2014

No	Kelas	Jenis Kelamin		∑
		L	P	
1	I	19	15	34
2	II	18	21	39
3	III.A	12	10	22
4	III.B	10	11	21
5	IV	15	17	32
6	V	16	14	30
7	VI	17	10	27
∑				205

1. Tabel 4.4 Keadaan Sarana & Prasarana MIN Pekauman Kecamatan Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin Tahun Pelajaran 2013 / 2014

No	Uraian	Vulome	Ukuran
1	Tanah	1	324 m2
2	Pekarangan	1	50 m2
3	Kelas	7	280m2
4	Mushalla	1	49 m2
5	UKS	1	45 m2
6	Koperasi	1	5 m2

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MIN Pekauman Kecamatan Banjarmasin Selatan, sejak penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan.

Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya motivasi belajar siswa ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, khususnya pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), untuk itu direncanakan tindakan kelas dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui strategi *role playing*. Tindakan kelas yang akan dilaksanakan dalam menerapkan pembelajaran dengan strategi *role playing* pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas V dilakukan dengan dua cara pengamatan yaitu:

1. Pengamatan langsung yang dilakukan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran dengan strategi *role playing*.Pengamatan partisipasi yang dilakukan

oleh guru teman sejawat untuk mengamati kegiatan pembelajaran siklus pertama dan kedua sesuai tahapan-tahapan proses belajar mengajar di kelas.

B. Diskripsi Hasil Penelitian Per Siklus

(data tentang rencana, pengamatan, refliksi), adanya keberhasilan dan kegagalan, lengkap dengan datanya.

1. Siklus Penelitian

a. Siklus I

1) Setelah diperoleh gambaran keadaan kelas, perhatian dan aktivitas dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), peneliti menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian tindakan kelas yang akan meningkatkan kemampuan siswa.

2) Melakukan pemantauan (observasi) dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana cara menarik perhatian siswa dalam pembelajaran PKn, dimana siswa menjadi aktif dan tertarik dengan materi yang disampaikan.

3) Melakukan evaluasi aktif pembelajaran, dilanjutkan dengan evaluasi atau analisis data yang ada berdasarkan format pemantauan, dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam menyerap materi yang telah disampaikan oleh guru serta mengetahui bagaimana

peningkatan motivasi belajar siswa setelah dilakukan tindakan kelas ini.

b. Siklus II

Dalam penelitian ini alternative pemecahan masalah yang akan dilaksanakan dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa terhadap pelajaran PKn adalah melalui strategi *role playing*.

2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

a. Pertemuan Pertama (2 x 35 menit)

1. Persiapan

Pada pertemuan tindakan kelas siklus I ini dipersiapkan berupa perangkatpembelajaran sebagai berikut:

a. Menyusun rencana pembelajaran (RPP) yang akan disajikan dalam penelitian tindakan kelas.
b. Membuat lembar observasi untuk memantau kondisi belajar yang menyangkut aktivitas belajar siswa, keaktifan, antusiasme, dan sebagainya.
c. Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
d. Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi.

2. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Siklus I penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada hari

Senin dan Kamis, tanggal 16 dan 19 Maret 2014 di kelas VMIN Pekauman

Banjarmasin Selatan dan yang menjadi objek penelitian ini adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada jam pelajaran ke-4-5 (Senin) dan jam ke-4-5(Kamis) sesuai dengan jadwal pelajaran PKn, pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 16 Maret 2014.

Pada pertemuan pertama ini guru belum menggunakan strategi *role playing*, tetapi masih menggunakan strategi yang biasa dilakukan, hal ini karena ingin mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa ketika menggunakan strategi lain selain *role playing*, sehingga akan mudah membedakan bagaimana tingkat aktivitas belajar siswa ketika guru menggunakan strategi *role playing* dan ketika menggunakan strategi lain. Adapun kegiatan belajar mengajar pada pertemuan pertama (siklus I) sebagai berikut:

a) Kegitan Awal (10 menit)
   (1) Guru memberi salam
   (2) Presensi siswa
   (3) Pengumpulan PR
   (4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akandiaplisasikan / dikembangkan
   (5) Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan
   (6) Guru melakukan apersepsi dan motivasi untuk mengingatkan

Kembali pengetahuan prasyarat bagi siswa V MIN Pekauman

(7) Guru member penguatan bila jawaban siswa benar dan memberi kesempatan kepada siswa lain jika jawaban salah.

b) Kegiatan Inti (50 menit)

(1) Guru menjelaskan materi pembelajaran dengan metode yaitu ceramah dan Tanya jawab

(2) Guru mananyakan pemahaman siswa dan memberi kesempatan siswa untuk bertanya tentang materi pembelajaran

(3) Guru memberikan pertanyaan secara lisan untuk mengetes kepada pemahaman siswa

(4) Membagi lembar kerja siswa (LKS) kemudian membahas dengan jawaban siswa

(5) Guru bersama-sama dengan siswa membuat simpulan.

c) Kegiatan Akhir (10 menit)

(1) Melakukan tes kepada siswa

(2) Memberikan penghargaan / penguatan kepada siswa yang telah memperoleh nilai tinggi.

(3) Memberi PR sebagai bagian dari remedial/pengayaan.

(4) Membagi siswa kedalam beberapa kelompok dan menyetarakan skenario untuk diperagakan oleh kelompok pada pertemuan lain.

(5) Guru menutup pelajaran

3) Hasil Tindakan Kelas

a. Observasi Kegiatan Pembelajaran

Pada pertemuan pertama penelitian tindakan kelas inidigunakan metode ceramah dan dapat diamati bahwa siswa sangat pasif dan kurang antusias dalam belajar karena metode yang digunakan menonton, selain itu guru yang lebih aktif, sehingga menyebabkan kreativitas siswa kurang terasah.

Dan dari penelitian tindakan kelas pada pertemuan pertama ini dapat diketahui bagaimana tingkat aktivitas belajar siswa, dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi *role playing* sangat diperlukan untuk menumbuhkan kreativitas dan antusiasme siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Tabel 4.5 Observasi kegiatan pembelajaran pertemuan pertama (siklus I)

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tidak
(1)	(2)	(3)	(4)
I	**Kegiatan Awal**		
1	Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	V	
2	Memeriksa kesiapan siswa	V	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	V	
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan	V	
5	Apersepsi	V	
6	Motivasi	V	
II	**Kegiatan Inti**		
7	Menguasai kelas	V	

8	Membagi lembar kerja siswa	V	
9	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	V	
10	Menunjukkan penguasaan materi	V	
11	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi	V	
12	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan		V
13	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	V	
14	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		V
\15	Menggunakan media	V	
16	Menggunakan metode	V	
17	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa alam pembelajaran		V
18	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	V	
19	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme dalam belajar		V

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipresentasikan sebagai berikut:

$\frac{N}{26} \times 100 = \frac{20}{26}\ 100\ \% = 76, 92\ \%$

Dari presentasi tersebut di atas dapaat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sudah cukup baik dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya, walaupun ada beberapa aspek yang belum terlaksana dengan baik. Walaupun demikian data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan proses mengajar berlangsung secara kondusif.

b. Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM pertemuan pertama (Siklus I)

No	**Indikator**	**Skor**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Mendengarkan penjelasan guru			V		
2	Menjawab pertanyaan guru				V	
3	Mengajukan pertanyaan		V			

4	Mengerjakan LKS					V
5	Aktivitas dalam KBM			V		
6	Disiplin dalam belajar				V	
7	Kreativitas dalam KBM		V			
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran			V		
9	Antusiasme dan keceriaan				V	
10	Menyimpulkan hasil					V
	Total	35				

Nilai : $\frac{\text{Total}}{50} \times 100\ \% = \frac{35}{50} \times 100\ \% = 70\ \%$

Dari presentasi di atas dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar cukup baik, walaupun aspek-aspek tertentu masih banyak yang tidak optimal, misalnya mengajukan mendengarkan penjelasan guru, pertanyaan, aktivitas dan disiplin dalam kegiatan belajar mengajar, antusiasme dan keceriaan dalam belajar, hal ini karena metode yang digunakan menonton dan lebih bertumpu pada guru serta kurang melibatkan keaktifan siswa, sehingga aktivitas belajar siswa kurang; karena itu guru (peneliti) memutuskan untuk melanjutkan penelitian tindakan kelas pada pertemuan kedua dengan menggunakan strategi *role playing*.

c. Tes Hasil Belajar Siswa

Tabel 4.7 Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Pertama (Siklus I)

No	Nilai (X)	Frekuensi (f)	Xf	Persentase (%)
1	100	-	-	-
2	95	-	-	-
3	90	-	-	-

4	85	-	-	-
5	80	3	240	9,68
6	75	1	75	3,22
7	70	10	700	32,26
8	65	5	325	16,13
9	60	12	720	38,71
10	55	-	-	-
11	50	-	-	-
Jumlah		31	2060	100 %
Rata-rata			66,45	

Data hasil tes tersebut dapat diinterpretasikan dalam bentuk data kelompokan dan dibandingkan dengan standar kriteria keberhasilan belajar yang telah dittetapkan sebelumnya.

Tabel 4.8 Distribusi hasil belajar siswa

No	Nilai	Tindakan I		Interpretasi	Standar Kriteria Keberhasilan
		Jumlah	**%**		
1	≥ 95,00	-	-	Istimewa	Tuntas
2	80,0 – 94,9	3	9,68	Amat Baik	Tuntas
3	70,0 – 79,9	11	35,48	Baik	Tuntas
4	55,0 – 69,9	17	54,84	Cukup	Tidak Tuntas
5	40,1 – 54,9	-	-	Kurang	Tidak Tuntas
6	≤ 40,0	-	-	Amat Kurang	Tidak Tuntas
	Jumlah	31	100		
Rata-rata		66,45			

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya 14 orang (45,16 %) sedangkan rata-rata nilai hasil tes formatif siswa adalah 66,45, hal ini berarti nilai yang telah diperoleh di bawah persyaratan ketuntasan belajar minimal yaitu 70.

b. Pertemuan kedua (2 x 35 menit)

1) Perencanaan

Pertemuan kedua (siklus I) ini dilaksanakan pada hari Senin, 10 Maret 2014, perangkat pembelajaran yang dipersiapkan sama seperti pertemuan pertama, yaitu :

a. Menyusun rencana pembelajaran (RPP) yang akan disajikan dalam penelitian tindakan kelas.

b. Membuat lembar observasi untuk memantau kondisi belajar yang menyangkut aktivitas belajar siswa, keaktifan, antusiasme, dan sebagainya.
c. Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
d. Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi

2) Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Pada pertemuan kedua ini, guru menggunakan strategi *role playing*, dengan maksud lebih meningkatkan keaktifan siswa mengembangkan kreativitas siswa serta antusiasme dan keceriaan siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun kegiatan belajar mengajar pada petemuan kedua ini yaitu sebagai berikut:

Tahap-tahap pengajaran:

a) Kegiatan Awal (10 menit)
   (1) Guru memberi salam
   (2) Presensi siswa
   (3) Pengumpulan PR
   (4) Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang akan dikembangkan
   (5) Guru melakukan apersepsi dan motivasi untuk mengingatkan kembali pengetahuan prasyarat bagi siswa.

   6) Guru memberi penguatan bila jawaban siswa benar dan memberi kesempatan kepada siswa lain jika jawaban salah.

b) Kegiatan Inti (50 menit)
   (1) Memerintahkan siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang

telah ditetapkan sebelumnya.

(2) Mempesiapkan siswa untuk melakunkan peran sesuai dengan skenario yang telah mereka pelajari dua hari sebelumnya.

(3) Guru memerintahkan siswa duduk di kelompoknya masing-masing sambil mengamati dan memperhatikan scenario yang sedang dimainkan.

(4) Guru membagi kertas kepada setiap kelompok dan menyuruh mereka mendiskusikan kesimpulan skenario yang telah dan akan diperagakan dan menyampaikannya di depan kelas.

(5) Guru bersama-sama dengan siswa membuat simpulan.

c) Kegiatan Akhir (10 menit)

(1) Melakukan tes kepada siswa

(2) Memberikan penghargaan / penguatan kepada kelompok yang mempunyai skor tinggi.

(3)Membagi skenario untuk diperagakan oleh kelompok yang belum bermain

(4)Memberi PR sebagai bagian dari remedial/pengayaan.

(5)Guru menutup pelajaran.

3) Hasil Tindakan Kelas

a. Observasi Kegitan Pembelajaran

Pada pertemuan pertaman penelitian tindakan kelas, dapat diamati bahwa pada dasarnya siswa lebih rileks dan menyukai tugas-tugas yang diberikan apalagi dengan bermain peran, sehingga aktivitas belajar mereka semakin meningkat. Pada awalnya siswa terlihat malu dalam melakonkan peran yang ada di skenario, karena masih tahap penyesuaian, tapi lama kelamaan mereka sangat menikmati dan bermain cukup bagus.

Penggunaan strategi *role playing* (bermain peran) bukan hanya dapat mengurangi tingkat kebosanan siswa tetapi juga menjadikan suasana kelas lebih kondusif dan bervariasi, serta memudahkan siswa untuk memahami materi yang sedang disajikan, sehingga ketika mereka mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, dapat dikerjakan dengan baik.

Tabel 4.9 Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I (Pertemuan Kedua)

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tidak
(1)	(2)	(3)	(4)
I	Kegiatan Awal		
1	Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	V	
2	Memeriksa kesiapan siswa	V	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	V	
4	Menuliskan judul pembelajaran	V	
5	Apersepsi	V	
6	Motivasi	V	
II	Kegiatan Inti		
7	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok	V	
8	Memberi petunjuk cara kerja dalam kelompok	V	
9	Membimbing siswa untuk bermain peran	V	
10	Menguasai kelas	V	
11	Membimbing siswa untuk melakukan diskusi	V	
12	Membagi lembar kerja siswa	V	
13	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	V	
14	Menunjukkan penguasaan materi	V	
15	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi	V	
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	V	
17	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	V	
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		V
19	Menggunakan media	V	
20	Menggunakan metode	V	
21	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa alam pembelajaran	V	
(1)	(2)	(3)	(4)
22	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	V	
23	Menumbuhkan keceriaan dan antutusiasme dalam belajar	V	
24	Menggunakan bahasa indonesia secara lisan dan tulisan dengan jelas, baik dan benar		V
25	Membuat kesimpulan dengan melibatkan siswa	V	
III	Kegiatan Akhir		
26	Melakukan penilaian akhir	V	
27	Menyampaikan hasil penilaian terhadap siswa	V	
28	Memberikan penghargaan	V	
29	Memberikan PR	V	
30	Menutup pelajaran	V	

	Jumlah (N)	28	2

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipresentasikan sebagai berikut:

$\frac{N}{30} \times 100 = \frac{28}{30} \times 100\ \% = 93{,}33\ \%$

Dari presentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sudah cukup baik dan sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya, walaupun ada beberapa aspek yang belum terlaksana dengan baik. Walaupun demikian data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan proses belajar mengajar berlangsung secara kondusif.

a. Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus I)

No	**Indikator**	**Skor**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Mendengarkan penjelasan guru				V	
2	Menjawab pertanyaan guru				V	
3	Mengajukan pertanyaan			V		
4	Mengerjakan LKS					V
5	Aktivitas dalam kelompok				V	
6	Disiplin dalam kelompok				V	
7	Kreativitas dalam permainan				V	
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				V	
9	Antusiasme dan keceriaan				V	
10	Menyimpulkan hasil					V
	Total	41				

Nilai : $\frac{\text{Total}}{50}$ x 100 % = $\frac{41}{50}$ x 100 % = 82 %

Dari presentasi di atas dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sudah baik, walaupun aspek-aspek tertentu masih ada yang tidak optimal, misalnya mengajukan mendengarkan penjelasan guru, pertanyaan, aktivitas dan disiplin dalam kelompok, ini karena anak belum terbiasa dengan pembelajaran dengan strategi *role playing* (bermain peran), dan menyebabkan mereka terlihat masih canggung dan malu-malu serta belum kompak dalam bekerja kelompok.

b. Tes Hasil Belajar

Tabel 4.11 Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Siklus I)

No	Nilai (X)	Frekuensi (f)	Xf	Persentase (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	100	-	-	-
2	95	-	-	-
3	90	1	90	3,23
4	85	-	-	--
5	80	6	480	19,35
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
6	75	3	225	9,68
7	70	12	840	38,71
8	65	9	585	29,03
9	60	-	-	-
10	55	-	-	-
11	50	-	-	-

Jumlah	31	2220	100 %
Rata-rata		71,61	

Data hasil tes tersebut dapat diinterpretasikan dalam bentuk data kelompokan dan dibandingkan dengan standar kriteria keberhasilan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tabel 4.12 Distribusi hasil belajar siswa

No	Nilai	Tindakan I		Interpretasi	Standar Kriteria Keberhasilan
		Jumlah	%		
1	≥ 95,00	-	-	Istimewa	Tuntas
2	80,0 – 94,9	7	22,58	Amat Baik	Tuntas
3	70,0 – 79,9	15	48,38	Baik	Tuntas
4	55,0 – 69,9	9	29,03	Cukup	Tidak Tuntas
5	40,1 – 54,9	-	-	Kurang	Tidak Tuntas
6	≤ 40,0	-	-	Amat Kurang	Tidak Tuntas
	Jumlah	31	100		
Rata-rata		71,61			

Berdasrkan tabel diatas dapat diketahui bahwa diketahui bahwa siswa yang mencapai ketuntasan belajar ada 22 orang (70,97 %) sedangkan rata-rata nilai hasil tes formatif siswa adalah 71,61; hal ini menunjukkan peningkatan dari nilai tes pada pertemuan pertama (siklus I), dari nilai tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan strategi *role playing* berdampak positif terhadap kemajuan belajar siswa dan meningkatkan aktivitas mereka untuk belajar, karena strategi ini lebih rileks, tapi tidak terlepas dari kompetensi pembelajarannya, walaupun peningkatannya belum signifikan, tetapi sudah menunjukkan hasil positif.

4) Refleksi Tindakan Kela Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM, dan hasil tes yang diperoleh siswa pada siklus I nampaknya aktivitas belajar siswa sudah menunjukkan peningkatan walaupun belum signifikan, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh sudah cukup baik yaitu 71,61; dan nilai tersebut meningkat

dibandingkan dengan nilai yang diperoleh pada pertemuan pertama yaitu 66,45.

Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan strategi *role playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewargnegaraan (PKn) mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan juga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Adapun peningkatan kemampuan siswa ini setelah penggunaan strategi *role playing* disebabkan karena penggunaan strategi ini dapat memudahkan siswa dalam memehami pelajaran, membuat proses pembelajaran lebih menarik sehingga meningkatkan antusiasme dan keceriaan siswa serta siswa langsung memainkan peran sesuai dengan skenario yang sesuai dengan materi pelajaran, selain itu juga meningkatkan daya kreativitas anak.

Berdasarkan temuan yang diperoleh melalui observasi kegiatan pembelajaran dan penilaian tes formatif pada siklus I dapata dinyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang direncanakan guru dengan alokasi waktu 2 x 35 menit belum efektif karena ada tahapan-tahapan pembelajaran yang tidak sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan, tetapi pada umumnya kualitas pembelajaran sudah meningkat walaupun belum signifikan. Maka untuk lebih meningkatkan aktivitas belajar siswa dan prestasi belajar siswa baik secara klasikal maupun horizontal direfleksikan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran berikutnya pada siklus II.

3. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus II

a. Pertemuan Pertama (Siklus II)

1) Perencanaan (persiapan)

Pada pertemuan pertama tindakan kelas siklus II ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

a. Menyusun rencana pembelajaran (RPP) yang akan disajikan dalam penelitian tindakan kelas.

b. Membuat lembar observasi untuk memantau kondis belajar yang menyangkut aktivitas belajar siswa, keaktifan, antusiasme, dan lainnya.

c. Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)

d. Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam sebuah penguasaan materi.

2) Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

a) Kegiatan Awal (10 menit)

(1) Guru memberi salam

(2) Presensi siswa

(3) Pengumpulan PR

(4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan.

(5) Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan.

(6) Guru melakukan apersepsi dan motivasi untuk mengingatkan atau kembali pengetahuan prasyarat bagi siswa.

(7) Guru member penguatan bila jawaban siswa benar dan memberi kesempatan kepada siswa lain jika jawaban salah.

b) Kegiatan Inti (50 menit)

(1) Memerintahkan siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang telah ditetapkan sebelumnya.

(2) Mempersiapkan siswa untuk melakonkan peran sesuai dengan skenario yang telah pelajari dua hari sebelumnya.

(3) Guru memerintahkan siswa duduk di kelompoknta masing-masing sambil mengamati dan memperhatikan skenario yang sedang dimainkan.

(4) Guru membagi kertas kepada setiap kelompok dan menyuruhmereka mendiskusikan kesimpulan skenario yang telah diperagakan dan menyampaikannya di depan kelas.

(5) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan.

c) Kegiatan Akhir (10 menit)

(1) Melakukan tes kepada siswa

(2) Memberikan penghargaan/penguatan kepada kelompok yang mempunyai skor tinggi

(3) Membagi skenario untuk diperagakan oleh kelompok yang belum bermain.

(4) Memberi PR sebagai bagian dari remedial/pengayaan Guru menutup pelajaran.

3.Hasil Tindakan Kelas

a) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 x 35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan pertama ini, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.13 Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II (Pertemuan Pertama)

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tidak
(1)	(2)	(3)	(4)
I	**Kegiatan Awal**		
1	Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran	V	
2	Memeriksa kesiapan siswa	V	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	V	
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan	V	
5	Apersepsi	V	
6	Motivasi	V	
II	**Kegiatan Inti**		
7	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok	V	
8	Memberi petunjuk cara kerja dalam kelompok	V	
9	Membimbing siswa untuk bermain peran	V	
10	Menguasai kelas	V	
11	Membimbing siswa untuk melakukan diskusi	V	
12	Membagi lembar kerja siswa	V	
13	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	V	
(1)	**(2)**	(3)	(4)
14	Menunjukkan penguasaan materi	V	
15	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi	V	
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	V	
17	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	V	
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	V	
19	Menggunakan media	V	
20	Menggunakan metode	V	
21	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa alam pembelajaran	V	
22	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	V	
23	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme dalam belajar	V	
24	Menggunakan bahasa indonesia secara lisan dan tulisan dengan jelas, baik dan benar		V
25	Membuat kesimpulan dengan melibatkan siswa	V	
III	**Kegiatan Akhir**		
26	Melakukan penilaian akhir	V	
27	Menyampaikan hasil penilaian terhadap siswa	V	
28	Memberikan penghargaan	V	
29	Memberikan PR	V	
30	Menutup pelajaran	V	
	Jumlah (N)	29	1

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipresentasikan sebagai berikut: $\frac{N}{30} \times 100 = \frac{29}{30} \times 100\ \% = 96{,}67\ \%$

Dari presentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sudah baik dan sesuai dengan apa yang telah

direncanakan sebelumnya, walaupun ada satu aspek yang belum terlaksana dengan baik. Walaupun demikian data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan proses belajar mengajar berlangsung secara kondusif dan berjalan dengan baik.

b) Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Pertemuan Pertama (Siklus II)

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.14 Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Pertemuan Pertama (Siklus II)

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru				V	
2	Menjawab pertanyaan guru				V	
3	Mengajukan pertanyaan				V	
4	Mengerjakan LKS					V
5	Aktivitas dalam kelompok					V
6	Disiplin dalam kelompok					V
7	Kreativitas dalam permainan				V	
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					V
9	Antusiasme dan keceriaan					V
10	Menyimpulkan hasil					V
	Total	46				

Nilai : $\frac{\text{Total}}{50} \times 100\ \% = \frac{46}{50} \times 100\ \% = 92\ \%$

Dari presentasi di atas dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sudah sangat baik karena siswa lebih aktif dari pada siklus I, selain

itu seluruh aspek dalam proses pembelajaran sudah berjalan dengan kondusif dan cukup maksimal, Hal ini karena pembelajaran dengan strategi *role playing* sudah dipahami siswa sehingga mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran, walaupun ada beberapa aspek yang belum terlaksana dengan baik, karena itu perlu dilanjutkan lagi pada pertemuan berikutnya.

c) Tes Hasil Belajar Siswa

Tabel 4.15 Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Pertama (Siklus II)

No	Nilai (X)	Frekuensi (f)	Xf	Persentase (%)
1	100	2	200	6,45
2	95	-	-	-
3	90	4	360	12,91
4	85	-	-	-
5	80	14	1.120	45,16
6	75	2	150	6,45
7	70	9	630	29,03
8	65	-	-	-
9	60	-	-	-
10	55	-	-	-
11	50	-	-	-
Jumlah		31	2460	100 %
Rata-rata			79,35	

Data hasil tes tersebut dapat diinterpretasikan dalam bentuk data kelompokan dan dibandingkan dengan standar kriteria keberhasilan belajar yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tabel 4.16 Distribusi Presentasi Hasil Belajar Siswa

No	Nilai	Tindakan I		Interpretasi	Standar Kriteria Keberhasilan
		Jumlah	%		
1	≥ 95,00	2	6,45	Istimewa	Tuntas
2	80,0 – 94,9	18	58,07	Amat Baik	Tuntas
3	70,0 – 79,9	11	35,48	Baik	Tuntas
4	55,0 – 69,9	-	-	Cukup	Tidak Tuntas
5	40,1 – 54,9	-	-	Kurang	Tidak Tuntas
6	≤ 40,0			Amat Kurang	Tidak Tuntas
	Jumlah	31	100		
Rata-rata		79,35			

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai ketuntasan belajar ada 31 orang (100 %) sedangkan rata-rata nilai hasil tes formatif siswa adalah 79,35; hal ini menunjukkan peningkatan dari nilai tes pada pertemuan pertama (siklus I), dari nilai tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan strategi *role playing* berdampak positif terhadap kemajuan belajar siswa dan meningkatkan aktivitas mereka untuk belajar, karena strategi ini lebih menuntut keaktifan siswa dan menuntut daya kreativitas yang baik, tapi tentu saja tidak terlepas dari kompetensi pembelajarannya.

b.Pertemuan Kedua (Siklus II)

1).Perencanaan

Pada pertemuan pertama tindakan kelas siklus II ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

a. Menyusun rencana pembelajaran (RPP) yang akan disajikan dalam penelitian tindakan kelas
b. Membuat lembar observasi untuk memantau kondisi belajar yang

menyangkut aktivitas belajar siswa, keaktifan, dan sebagainya.

c. Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)

d) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi

2)Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

a) Kegiatan Awal (10 menit)

(1) Guru memberi salam

(2) Presensi siswa

(3) Pengumpulan PR

(4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan.

(5) Guru menuliskan judul materi yang akan dikembangkan.

(6) Guru melakukan apersepsi dan motivasi untuk mengingatkan kembali pengetahuan prasyarat bagi siswa.

(7)Guru member penguatan bila jawaban siswa benar dan memberi kesempatan kepada siswa lain jika jawaban salah.

b) Kegiatan Inti (50 menit)

(1) Memerintahkan siswa untuk berkumpul dengan kelompok yang telah ditetapkan sebelumnya.

(2) Mempersiapkan siswa untuk melakukan peran sesuai dengan skenario yang telah pelajari dua hari sebelumnya.

(5) Guru memerintahkan siswa duduk di kelompoknya masing- masing sambil mengamati dan memperhatikan skenario yang sedang dimainkan.

(6) Guru membagi kertas kepada setiap kelompok dan menyuruh mereka mendiskusikan kesimpulan skenario yang telah diperagakan dan didepan kelas.

c. Kegiatan Akhir (10 menit)

(1) Melakukan tes kepada siswa

(2) Memberikan penghargaan/penguatan kepada kelompok yang mempunyai skor tinggi

(3) Memberi PR sebagai bagian dari remedial/pengayaan

(4) Guru menutup pelajaran

e) Hasil Tindakan Kelas

a) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 x 35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan pertama ini, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.17 Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II (Pertemuan Kedua)

No	Indikator/Aspek yang diamati	Ya	Tidak
(1)	(2)	(3)	(4)
I	**Kegiatan Awal**		
1	Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran	V	
2	Memeriksa kesiapan siswa	V	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran	V	
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan	V	
5	Apersepsi	V	
6	Memberikan motivasi	V	
II	**Kegiatan Inti**		
7	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok	V	
8	Memberi petunjuk cara kerja dalam kelompok	V	
9	Membimbing siswa untuk bermain peran	V	
10	Menguasai kelas	V	
11	Membimbing siswa untuk melakukan diskusi	V	
12	Membagi lembar kerja siswa	V	
13	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	V	
14	Menunjukkan penguasaan materi	V	
15	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi	V	
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang	V	

	relevan		
17	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	V	
(1)	**(2)**	**(3)**	**(4)**
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	V	
19	Menggunakan media	V	
20	Menggunakan metode	V	
21	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa alam pembelajaran	V	
22	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon siswa	V	
23	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme dalam belajar	V	
24	Menggunakan bahasa indonesia secara lisan dan tulisan dengan jelas, baik dan benar		V
25	Membuat kesimpulan dengan melibatkan siswa	V	
III	**Kegiatan Akhir**		
26	Melakukan penilaian akhir	V	
27	Menyampaikan hasil penilaian terhadap siswa	V	
28	Memberikan penghargaan	V	
29	Memberikan PR	V	
30	Menutup pelajaran	V	
	Jumlah (N)	**30**	**-**

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipresentasikan sebagai berikut:

$\frac{N}{30} \times 100 = \frac{30}{30} \times 100\ \% = 100$

Dari presentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sudah baik dan sesuai

dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya, dan data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan proses belajar mengajar berlangsung secara kondusif dan berjalan dengan sangat baik, serta mengalami peningkatan kualitas pembelajaran yang signifikan.

b) Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM PertemuanKedua (Siklus II) Aktiviatas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode strategi *role playing* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.18 Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM Pertemuan Pertama (Siklus II)

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru					V
2	Menjawab pertanyaan guru					V
3	Mengajukan pertanyaan				V	
4	Mengerjakan LKS					V
5	Aktivitas dalam kelompok					V
6	Disiplin dalam kelompok					V
7	Kreativitas dalam permainan					V
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					V
9	Antusiasme dan keceriaan					V
10	Menyimpulkan hasil					V
	Total	49				

Nilai : $\frac{\text{Total}}{50} \times 100\ \% = \frac{49}{50} \times 100\ \% = 98\ \%$

Dari presentasi di atas dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sudah sangat baik karena siswa lebih aktif dari pada pertemuan pertema (siklus II), selain itu seluruh aspek dalam proses pembelajaran sudah berjalan dengan kondusif dan sudah maksimal. Hal ini karena pembelajaran dengan strategi *role playing* sudah dipahami siswa sehingga mudah melaksanakan

kegiatan pembelajaran, dan siswa mampu melakonkan peran-peran yang ada dalam skenario.

c) Tes Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tes hasil belajar yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran pertemuan kedua siklus II (instrument terlampir) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.19 Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	**Nilai (X)**	**Frekuensi (f)**	**Xf**	**Persentase (%)**
1	100	6	650	19,35
2	95	1	95	3,23
3	90	6	540	19,35
4	85	4	340	12,91
5	80	12	960	38,71
6	75	-	-	-
7	70	2	140	6,45
8	65	-	-	-
9	60	-	-	-
10	55	-	-	-
11	50	-	-	-
Jumlah		**31**	**2675**	**100 %**
Rata-rata			**86,29**	

Data hasil tes tersebut dapat diinterpretasikan dalam bentuk data kelompokan dan dibandingkan dengan standar kriteria keberhasilan belajar yang telah dittetapkan sebelumnya.

Tabel 4.20 Distribusi Presentasi Hasil Belajar Siswa

No	Nilai	Tindakan I		Interpretasi	Standar Kriteria Keberhasilan
		Jumlah	%		
1	≥ 95,00	7	22,58	Istimewa	Tuntas
2	80,0 – 94,9	22	70,97	Amat Baik	Tuntas
3	70,0 – 79,9	2	6,45	Baik	Tuntas
4	55,0 – 69,9	-	-	Cukup	Tidak Tuntas
5	40,1 – 54,9	-	-	Kurang	Tidak Tuntas
6	≤ 40,0			Amat Kurang	Tidak Tuntas
	Jumlah	31	100		
Rata-rata		80,32			

Berdasarkan tabel diatas nilai tertinggi diatas 100 diperoleh sebanyak 6 orang (19,35 %), dan nilai terendah yaitu 70 diperoleh sebanyak 2 siswa (6,45 %). Rata-rata nilai hasil *tes* formatif siswa adalah 86, 29 secara keseluruhan siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 31 orang (100 %) hal ini berarti diatas persyaratan ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu rata-rata 70,00.

Hal ini menunjukkan peningkatan dari nilai tes pada pertemuan siklus I, dari nilai tersebut dapat dikatakan bahwa penggunaan strategi *role playing* berdampak positif terhadap kemajuan belajar siswa dan meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena strategi ini lebih menuntut keaktifan siswa dan menuntut daya kreativitas yang baik, tapi tentu saja tidak terlepas dari kompetensi pembelajarannya.

f) Refleksi Tindakan Kelas Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran dan hasil tes belajar pertemuan pertama dan kedua tindakan kelas siklus II, maka dapat direfleksikan hal-hal seb*a*gai berikut:

a) Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi *role playing* sangat efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
b) Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *role playing* sangat membantu siswa memahami pelajaran dan meningkatkan aktivitas .

c) Siswa dalam pembelajaran, siswa lebih antusias dan ceria mengikuti pembelajaran serta daya kreativitas siswa lebih terasah sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam hal ini pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan(PKn). Hal ini dapat dilihat pada:

(1) Hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) pada siklus I dan II yang mengalami peningkatan yaitu mencapai 90 %.

(2) Hasil tes siswa pada pertemuan pertama rata-rata niali 79,35 dan pertemuan kedua 86,29.

(3) Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi *role playing* dinyatakan.

(4) berhasil, karena berada diatas indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu 70,00.

C. Pembahasan

Dari temuan yang diperoleh melalui kegiatan belajar mengajar yang

dilaksanakan 2 (dua) kali siklus dengan 4 (empat) kali pertemuan 4 x (2 x 35 menit) melalui observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM dan penilaian formatif, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan strategi *role playing* sangat efektif, Hal ini terlihat dari:

a. Kegiatan belajar mengajar dengan strategi *role playing* di kelas V MIN Pekauman Banjarmasin Selatan sebagaimana direncanakan Guru sebelumnya berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari presentasi hasil observasi teman sejawat terhadap kegiatan dalam pembelajaran yang dilakukan peneliti.
b. Dalam kegiatan pembelajaran mulai siklus I sampai siklus II terlihat aktivitas siswa selalu meningkat, hal ini sesuai dengan presentasi hasil observasi terhadap aktivitas siswa dalam KBM yaitu siklus I pertemuan pertama(70 %) dan pertemuan kedua (82 %)rata-rata (76 %). Siklus II pertemuan pertama 92 % dan pertemuan kedua 98 % (rata-rata 95 %). Selain itu, adanya kerjasama yang baik diantara anggota kelompok dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk saling asah, asih dan asuh atau saling mencerdaskan dan

membantu satu sama lain serta dituntut kekompakan yang tinggi. Dengan kata lain bahwa dalam strategi *role playing* ini dapat menciptakan suasana belajar yang nyamaan dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan tercipta masyarakat belajar. Siswa tidak hanya diajari oleh guru, tetapi mereka dapat langsung memainkan peran-peran yang sesuai dengan kompetensi Adanya kerja sama ini dapat meningkatkan produktivitas siswa dan secara psikologis siswa lebih sehat dalam bekerja sama dan mengembangkan sifat-sifat positif serta hubungan sosial yang terjalin antar siswa akan lebih baik dari sebelumnya.

c. Tindakan kelas dengan menerapkan strategi *role playing* dinyatakan berhasil dalam usaha meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan telah tercapai. Hal ini dibuktikan dari hasil pelaksanaan siklus I yang dilakukan 2 (dua) kali pertemuan dan satu kali refleksi telah mendapat kemajuan yang cukup berarti ini terlihat dari hasil tes yang dilaksanakan pada siklus I nialai rata-rata pertemuan pertama yaitu 66,45 dan pertemuan kedua yaitu 71,61 (rata-rata nilai siklus I yaitu (69,03) dibawah indikator ketuntasan belajar, tapi kemudian meningkat pada siklus II,

pertemuan pertama menjadi 79,35 dan pertemuan kedua 86,29 (rata-rata: 82,82) di atas indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil tes formatif dari siklus I ke siklus II.

Efektifitas penggunaan strategi *role playing* tersebut dimungkinkan karena pada setiap kelompok akan mempelajari skenario yang ada sehingga mereka akan memahaminya secara mendalam agar dapat memainkan perannya dengan baik dan sempurna, sehingga semua siswa terlibat aktif, ceria, dan kreatif dalam pembelajaran, serta siswa lebih santai dalam belajar tanpa mengurangi keseriusan.

Setiap akhir pertemuan diberikan penghargaan kepada kelompok yang memainkan perannya dengan baik dan penuh penghayatan, selain itu juga dilakukan tes formatif pada akhir siklus I dan II, dengan demikian setiap anggota kelompok berusaha mempersiapkan proses belajar mengajar dengan baik agar mereka dapat menciptakan kinerja yang lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas melalui siklus I dan siklus II, dapat diketahui beberapa faktor lain yang mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar yaitu faktor lingkungan, instrumental, psikologis dan fisiologis siswa.

1. Faktor lingkungan sangat berpengaruh terhadap kondisi siswa, karena lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik, dalam lingkunganlah anak didik hidup dan berinteraksi yang akan sangat berpengaruh bagi perkembangan mereka.
2. Faktor instrumental ; setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai, program sekolah akhirnya akan dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar.
3. Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kondisi kemampuan belajar seseorang,sehingga orang yang dalam keadaan segara jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan, dan ini terbukti ketika peneliti melakukan tindakan kelas.
4. Faktor psikolis sebagai faktor dari dalam tentu saja merupakan hal utama dalam menentukan intensitas belajar seorang anak, oleh karena itu minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan - kemampuan kognitif adalah faktor-faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik.

Dari beberapa temuan diatas berarti pembelajaran dengan strategi *role playing* dapat dijadikan salah satu metode untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang

akan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan strategi yang tepat akan berdampak positif pada proses pembelajaran dan strategi

pembelajaran *role playing* dapat dijadikan sebagai salah satu metode alternatif yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam proses belajar mengajar.