

PENGGUNAAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR (STUDI KASUS PADA PESERTA DIDIK KELAS XF SEMESTER GENAP SMA NEGERI I GEMUH TAHUN PELAJARAN 2015/ 2016)

Rulita Sari, SPd

Abstraksi

Guru wajib merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mendorong minat peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penentuan metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan akan menjadikan peserta didik mudah menerima dan menyerap materi yang diberikan oleh guru. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah model role playing.

Kata kunci : metode pembelajaran, role playing, prestasi belajar

1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) bertujuan untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral setiap anak didik yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Melalui pembelajaran PKn peserta didik dibekali dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara serta pendidikan pendahuluan bela negara, agar mereka menjadi warga yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan sampai saat ini pembelajaran PKn belum menunjukkan upaya maksimal untuk mencapai hasil pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan dalam KTSP. Keadaan ini terlihat dari pembelajaran

yang masih dominan menggunakan metode ceramah, tidak melibatkan lingkungan sebagai sumber belajar, tidak memanfaatkan berbagai strategi, pendekatan dan model-model pembelajaran pendidikan nilai-moral yang ada. Semua itu menyebabkan peserta didik merasa jenuh, bosan, dan pasif pada waktu proses belajar-mengajar PKn. Pembelajaran PKn menjadi tidak bermakna, membosankan, sehingga prestasi belajar PKn rendah. Untuk hasil ulangan tertulis pun banyak peserta didik yang mendapat nilai dibawah

KKM dengan bukti 80 % peserta didik mengalami kesulitan belajar menunjukkan sikap positif terhadap konstitusi. Terbukti dari hasil belajar (ulangan harian) hanya 20 % (7 anak) yang tuntas belajar (dengan Kriteria Ketuntasan Belajar / KKM 78) dan

dengan nilai rata-rata 74,26 . Hal ini dapat terjadi karena metode mengajar yang disampaikan guru dalam mengajar kurang tepat, sehingga perlu dicari strategi baru dalam pembelajaran PKn. yang bisa memberikan daya tarik agar siswa bisa senang. Pembelajaran yang berpusat pada keaktifan.

Disinilah guru PKn dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mendorong minat peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Maka alasan mengapa peneliti menggunakan model *Role Playing* supaya peserta didik mendapat pembelajaran yang menyenangkan sehingga materi yang didapat juga mudah diterima dan mengingatnya dengan baik. Pembelajaran dengan model *Role Playing* adalah suatu proses belajar-mengajar dimana peserta didik terlebih dahulu menyusun kompetensi yang perlu dikuasai dalam suatu naskah drama dan kemudian memainkan naskah drama tersebut di depan atau diluar kelas .Pembelajaran dengan model *Role Playing* ini merupakan salah satu bagian dari pembelajaran *CTL (Contextual Teaching and Learning)*.

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam PTK ini peneliti mengambil judul: Penggunaan Model *Role Playing* untuk meningkatkan Prestasi Belajar Menunjukkan Sikap Positif terhadap Konstitusi untuk Peserta Didik Kelas XF Semester Genap SMA Negeri 1 Gemuh Tahun Pelajaran 2015/ 2016.

2. Pembatasan Masalah

Adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini untuk menunjukkan batasan analisis yang dilakukan oleh peneliti. Batasan utama dalam penelitian tindakan kelas ini sesuai dengan judul yaitu : “ Penggunaan Model *Role Playing* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Pada Kompetensi Menunjukkan Sikap Positif terhadap Konstitusi bagi Peserta Didik Kelas XF Semester Genap SMA Negeri 1 Gemuh Tahun Pelajaran 2015/ 2016.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pembatasan masalah seperti diatas maka rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian adalah , sebagai berikut:

Apakah melalui model *Role Playing* dapat meningkatkan prestasi belajar menunjukkan sikap positif terhadap konstitusi

peserta didik kelas XF semester genap SMA Negeri 1 Gemuh pada semester 2 Tahun Pelajaran 2016

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan prestasi belajar menunjukkan sikap positif terhadap konstitusi secara umum.
2. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar menunjukkan sikap positif terhadap konstitusi peserta didik kelas XF SMA Negeri 1 Gemuh pada semester 2 Tahun Pelajaran 2015 / 2016.

5. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini merupakan dugaan sementara terhadap sebuah penelitian yang berupa kesimpulan awal yang sifatnya masih prematur dan belum dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan dalam sebuah penelitian, Sehingga peneliti dalam hal ini memberikan prediksi terhadap kesimpulan yang akan diperolehnya setelah penelitian tersebut selesai. Adapun hipotesis penelitian maupun tindakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut :

Diduga melalui penggunaan model pembelajaran Role Playing dapat meningkatkan prestasi belajar

menunjukkan sikap positif terhadap konstitusi peserta didik kelas X-F semester genap SMA Negeri 1 Gemuh pada semester 2 Tahun Pelajaran 2015 / 2016

6. Landasan Teori

6.1 Pengertian Belajar

Belajar memiliki pengertian yang tidak dapat dijelaskan cukup dengan satu definisi saja, sebab tiap-tiap individu dapat mendefinisikan pengertian belajar menurut pola pikir masing-masing. Dengan kata lain perilaku adalah suatu tindakan yang dapat diamati atau hasil yang diakibatkan oleh tindakan atau beberapa tindakan yang dapat diamati Approach (1971) dalam Arsyad (2011:3). Untuk memperluas pengertian belajar disini akan dikemukakan definisi belajar menurut beberapa ahli :

- 1) Menurut Gagne dalam Whandi (2007: 105) belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat suatu pengalaman
- 2) Abdillah dalam Aunurrahman (2010:35) menyimpulkan bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku yang baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif ,

afektif ,dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu

3) Galloway (1972:27) mengatakan belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan factor-faktor lain berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya.

4) Purwanto (1990: 85) menyatakan ada beberapa elemen yang mencirikan pengertian tentang belajar yaitu :

a). Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku

b). Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman

c) Perubahan yang terjadi dalam belajar relative mantap dan merupakan akhir dari periode waktu yang cukup panjang

d) Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut berbagai aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis.

5) Dimiyati dan Mudjiono (1999:7). Menyatakan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh peserta didik sendiri. Lingkungan yang dipelajari oleh peserta didik berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuhan, manusia atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Belajar menurut

Hintzman dalam Syah (1995:89) berpendapat *Learning is a change in organism due to experience which can effect the organism's behavior.* Artinya, belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

6.2 Proses Belajar

Proses belajar-mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama. Peristiwa belajar- mengajar banyak berakar pada berbagai pandangan dan konsep. Oleh karena itu, perwujudan proses belajar-mengajar dapat terjadi dalam berbagai model. Weil mengemukakan 22 model mengajar yang dikelompokkan ke dalam 4 hal, yaitu : proses informasi, perkembangan pribadi, interaksi social, dan modifikasi tingkah laku (Joyce & Weil, *Models of teaching*, 2010).

Suatu hasil proses belajar-mengajar dikatakan betul-betul baik, apabila memiliki ciri – ciri :

1) Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh peserta didik

2) Hasil itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Artinya pengetahuan itu seolah-olah telah merupakan kepribadian bagi diri setiap peserta didik, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan caranya mendekati suatu permasalahan. (Sardiman,2001: 48)

6.3 Hakekat Prestasi Belajar

Kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha” (Arifin, 1990:3).

a. Pengertian model pembelajaran

Dalam pembelajaran, berbagai masalah sering dialami oleh guru. Untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran, maka perlu adanya model- model pembelajaran yang dipandang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar..Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelompok maupun tutorial (Suprijono, 2011: 46)..

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran (Trianto, 2010: 51). Berbeda dengan pendapat di atas, dikemukakan bahwa

model mengajar merupakan suatu kerangka konseptual yang berisi prosedur sistematis dan mengorganisasikan pengalaman

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas mengajar (Sagala, 2005) ,sedangkan menurut Joyce dan Weil (2010:13) menjelaskan secara luas bahwa model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, rancangan unit pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, program multimedia dan bantuan belajar melalui program komputer.

Kendati demikian, seringkali penggunaan istilah model pembelajaran tersebut diidentikkan dengan strategi pembelajaran.

1) Menurut Mulyasa (2003)

mengetengahkan lima model pembelajaran yang dianggap sesuai dengan tuntutan Kurikulum Berbasis Kompetensi yaitu :

- a) Pembelajaran Kontekstual
(*Contextual Teaching Learning*)

- b) Bermain Peran (*Role Playing*)
- c) Pembelajaran Partisipatif (*Participative Teaching and Learning*)
- d) Belajar Tuntas (*Mastery Learning*)
- e) Pembelajaran dengan Modul (*Modular Instruction*).

2) Menurut Joyce dan Weil (2010:14) mengemukakan bahwa setiap model belajar mengajar atau model pembelajaran harus memiliki empat unsur berikut.

- a) Sintak (*syntax*) yang merupakan fase-fase (phasing) dari model yang menjelaskan model tersebut dalam pelaksanaannya secara nyata (Joyce dan Weil, 2010:14). Contohnya, bagaimana kegiatan pendahuluan pada proses pembelajaran dilakukan? Apa yang akan terjadi berikutnya?
- b) Sistem sosial (*the social system*) yang menunjukkan peran dan hubungan guru dan siswa selama proses pembelajaran. Prinsip reaksi (*principles of reaction*) yang menunjukkan bagaimana guru memperlakukan siswa dan bagaimana pula ia merespon

terhadap apa yang dilakukan siswanya. Sistem pendukung (*support system*) yang menunjukkan segala sarana, bahan, dan alat yang dapat digunakan untuk mendukung model tersebut.

2. Menurut Toeti Soekamto dan Winataputra (1995:78) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

6.4 Model Role Playing

a. Model Pembelajaran *Role Playing*

Role playing adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Hadfield, 1986:18). Dalam *role playing* peserta didik dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu model pembelajaran *Role Playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana

pembelajar membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain (Syamsu, 2000:74)

Keberhasilan peserta didik dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru. Masing-masing model mempunyai kelebihan dan kekurangan. kenyataannya, masih banyak para guru yang berketat pada model konvensional dalam menyampaikan semua materi pelajaran. Hal ini menyebabkan peserta didik bosan, jenuh, pasif, kurang bersemangat dalam proses. Metode pembelajaran yang bisa menimbulkan gairah, semangat, serta mampu meningkatkan keaktifan dan kreatifitas peserta didik, sehingga pembelajaran akan bermakna dan prestasi belajar peserta didik meningkat.

Yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini adalah keefektifan pembelajaran dengan model *Role Playing* dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Model *Role Playing* merupakan salah satu bagian pembelajaran CTL (*Contextual Teaching and Learning*). Pembelajaran kontekstual adalah suatu konsep belajar yang mendorong

guru untuk menghubungkan antara materi pelajaran dengan situasi dunia nyata siswa.

Model Role Playing yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu model pembelajaran dimana materi pembelajaran dibuat dalam suatu naskah drama dan selanjutnya naskah drama tersebut dimainkan / dipentaskan oleh peserta didik secara kelompok di depan kelas atau di luar kelas. Langkah-Langkah *Model Role Playing*. adalah sebagai berikut :

- 1) Peserta didik menyusun /menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Peserta didik mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok peserta didik yang anggotanya 5 orang.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakokkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik

diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.

- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi.
- 11) Penutup.

b. Kelebihan *metode role playing*

- 1) Peserta didik melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
- 2) Peserta didik akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
- 3) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- 5) Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya.
- 6) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain

6.5 Kompetensi Sikap Positif Terhadap Konstitusi

Fungsi pokok Konstitusi atau Undang-Undang Dasar adalah untuk membatasi kekuasaan

pemerintah sedekian rupa sehingga penyelenggaraan kekuasaan tidak bersifat sewenang-wenang , yaitu :

- a. Bersikap Terbuka,
- b. Mampu mengatasi masalah,
- c. Menyadari adanya perbedaan,
- d. Memiliki harapan Realistis,
- e. Penghargaan terhadap karya bangsa sendiri,
- f. Mau menerima dan memberi umpan balik

7. Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Gemuh, Kendal. Subyek penelitian adalah siswa kelas X F yang berjumlah 34 siswa terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Metode penelitian yang digunakan adalah tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Langkah-langkah dalam setiap siklus terdiri atas : planing yaitu membuat perencanaan tindakan, akting yaitu melakukan tindakan sesuai perencanaan, observasi yaitu mengamati terhadap tindakan yang dilakukan, kemudian melakukan analisis diskriptif komparatif (membanding data sebelumnya dengan data yang diperoleh sekarang) dilanjutkan dengan reflecting (merefleski).

8. Hasil Penelitian

1. Diskripsi Kondisi Awal

- a. Pada kondisi awal peneliti belum memanfaatkan model

pembelajaran yaitu **Role Playing**, ternyata prestasi belajar sikap positif terhadap konstitusi peserta didik masih rendah, Peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran PKn karena PKn merupakan mata pelajaran sosial yang dianggap mudah dan kurang menarik karena hanya bersifat hafalan, kurang memperhatikan aspek Guru kurang bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran, sehingga mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan dan prestasi belajar tidak maksimal (tidak memenuhi ketuntasan belajar)

Dengan latar belakang kondisi seperti diatas guru perlu melakukan tindakan kelas yang dapat menimbulkan rasa senang, mengurangi kejenuhan, mendorong keaktifan siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil belajar dikategorikan dalam empat kelompok rentang nilai yaitu (91-100), (81-90), (76-80), (<78). Pengelompokan rentang nilai didasarkan dari nilai terendah 78 sampai nilai tertinggi 100. Batas nilai terendah didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran sikap positif terhadap konstitusi kelas X-F SMA Negeri 1

Gemuh yang ditetapkan pada awal tahun ajaran 2015/2016.

2. Diskripsi Siklus I :

1. Perencanaan

1) Pada kegiatan awal ini guru mengecek kehadiran peserta didik, menjelaskan kompetensi pembelajaran tentang sikap positif terhadap konstitusi, menjelaskan tujuan pembelajaran, menanyakan prasyarat pengetahuan, memberikan motivasi.. Kemudian guru memberi penugasan terhadap peserta didik secara berkelompok kepada peserta didik dan membagi menjadi tujuh kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang untuk membuat sebuah naskah drama dengan tema sikap positif yang sesuai dalam kehidupan sehari-hari. bahwa dengan naskah drama tersebut guru mengarahkan peserta didik untuk terlebih dahulu meninjau kompetensi tentang menunjukkan sikap positif terhadap konstitusi, kemudian mengarahkan peserta didik untuk melakukan model pembelajaran **Role Playing** untuk pertemuan berikutnya (pertemuan kedua).

2) Pada kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan pembelajaran dengan bermain drama , cara menyusun naskah drama dan

meminta setiap kelompok memainkan naskah drama yang dibuat secara bergantian. Sedangkan siswa melakukan kegiatan menyusun naskah drama dengan materi sikap positif terhadap konstitusi sesuai dengan kreatifitasnya masing-masing secara berkelompok dan setelah selesai setiap kelompok memainkan naskah dramanya.

- 3) Pada kegiatan akhiri ini yang dilakukan guru memberikan pertanyaan sekaligus memberikan penguatan terhadap materi dan mengevaluasi data yang terkumpul baik data kualitatif maupun kuantitatif dan memaknainya. Selanjutnya pada kegiatan ini yang dilakukan peserta didik adalah menjawab pertanyaan guru dan menulis rangkuman, serta memberi ulangan harian pada pertemuan selanjutnya (pertemuan ketiga).

2. Pelaksanaan Tindakan

- 1) guru memberi salam, menjelesakan tujuan pembelajaran pada kompetensi Sikap Positif terhadap Konstitusi, menjelaskan aturan tata tertib dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, mengatur kelas dengan dibagi menjadi 7 kelompok, mengamati kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran sambil

mengajukan pertanyaan pendahuluan yang ada kaitannya dengan materi yang akan diajarkan.

- 2) pada kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan pembelajaran dengan model **Role Playing** yaitu dengan cara menyusun naskah drama dan meminta setiapkelompok memainkan naskah drama yang dibuat secara bergantian.. Sedangkan siswa melakukan kegiatan menyusun naskah drama dengan Sikap Positif terhadap Konstitusi sesuai dengan kreatifitasnya masing-masing secara berkelompok dan setelah selesai setiap kelompok memainkan naskah dramanya.

3. Hasil Pengamatan Non Test

- 1) Pada waktu pembuatan naskah drama

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada waktu para peserta didik membuat naskah drama, hampir semua peserta didik dalam kelompoknya masing-masing menunjukkan antusias yang cukup tinggi.. Bahasa yang digunakan dalam naskah drama bervariasi, ada yang menggunakan bahasa resmi dan ada pula yang menggunakan bahasa pergaulan remaja.

3. Diskripsi Siklus II

1. Perencanaan

Seperti pada siklus 1, pada siklus ke 2 ini guru merancang konsep

pembelajaran yang dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, menetapkan metode pembelajaran, merancang kelas, membuat aturan main dalam mengikuti pelajaran, mempersiapkan materi pelajaran, mendesain pembelajaran di kelas, mempersiapkan ulangan harian berikut kuncinya serta persiapan memberikan penguatan.

2. Tindakan

a. Pelaksanaan Apersepsi

Pada kegiatan apersepsi, guru memberikan pertanyaan pendahuluan kepada siswa, misalnya :

a. Siapa yang tahu tentang sarana apa saja yang digunakan dalam hubungan internasional ?

b. Pelaksanaan Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan kegiatan pembelajaran dengan bermain drama , guru meminta 2 kelompok yang terbaik untuk maju secara bergantian sedang para siswa yang lain diminta untuk memperhatikan dengan seksama.

c. Pelaksanaan Penutup

Setelah dua kelompok tampil, guru memberikan tes ulangan harian kepada para siswa secara individual. Soal-soal yang dikerjakan oleh siswa bertujuan untuk mengetahui daya serap siswa terhadap materi hubungan

internasional dan organisasi internasional.

3. Hasil Pengamatan Non Test (Pada waktu bermain drama).

1. Pada penampilan yang ke dua ini para siswa yang tampil sudah dapat mengontrol emosinya sehingga tidak grogi bahkan lebih variatif.

2. Refleksi, Dari hasil pengamatan tentang keaktifan siswa yang dilihat dari keseriusan siswa pada waktu proses pembelajaran berlangsung ternyata siswa yang kurang aktif mengalami penurunan.

9. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan :

1. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar sikap positif terhadap konstitusi peserta didik kelas X-F SMA N 1 Gemuh Kabupaten Kendal semester 2 tahun pelajaran 2015/2016 dari kondisi awal rata – rata hasil belajar sikap positif terhadap konstitusi 74 menjadi rata-rata hasil belajar sikap positif terhadap konstitusi 82 pada kondisi akhir.

2. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* atau bermain peran dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar dan

meningkatkan kerjasama kelas X-F SMA N 1 Gemuh Kabupaten Kendal semester 2 tahun pelajaran 2015/2016 dari kondisi awal proses belajar mengajar rendah ke kondisi akhir proses belajar mengajar belajar sikap positif terhadap konstitusi sangat tinggi.

2. Implikasi

Dengan selesainya PTK ini, diharapkan dapat memberikan informasi atau referensi bagi guru PKn bahwa :

1. Pembelajaran PKn dengan metode bermain drama dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Pembelajaran PKn dengan metode bermain drama dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar dan meningkatkan proses belajar mengajar.

3. Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Kepada teman-teman guru yang mengalami masalah dalam pembelajaran sikap positif terhadap konstitusi dapat menggunakan model pembelajaran ***Role Playing*** atau bermain peran sebagai upaya pemecahan masalahnya.

2. Bagi para siswa, untuk terbiasa belajar dengan menggunakan model pembelajaran ***Role Playing*** atau bermain peran, agar kemampuan bernalar dan bekerja sama lebih meningkat.
3. Kepada Kepala Sekolah hendaknya selalu memberi motivasi dan kesempatan para guru untuk melakukan inovasi pembelajaran, melengkapi sarana pembelajaran berupa media pembelajaran, dan kesempatan serta dukungan anggaran untuk melakukan penelitian tindakan kelas agar prestasi sekolah meningkat.
4. Untuk perpustakaan supaya selalu menambah bahan bacaan terutama yang berkaitan dengan inovasi, media atau alat, strategi, maupun metode pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Arifin, Zaenal. 1990. *Evaluasi Instruksional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Aunurrahman. 2010. *belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Penerbit Alfabeta

- Dimiyati, Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : reneka Cipta
- Hasbullah. 1994. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo
- Joyce, Bruce & Marsha Weil. 2010. *Model of Teaching*. Amerika : A. Person
- Kartono, Kartini. 1995. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung : CV Mandar Maju
- Mulyasa. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Konsep; Karakteristik dan Implementasi*. Bandung : P.T. Remaja Rosdakarya.
- Nasution. 1995. *Mengajar dengan Sukses*. Bandung : PT. Citra Aditya Bhakti
- (Online). <http://www.whandi.net/2007/05/16/pengertian-belajar-menurut-ahli>. Diakses 21 Oktober 2012
- Purwanto, Ngalm, M. 1990. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Rosda Karya
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep Dalam Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan motifasi belajar mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT Renika
- Syamsu, Bakri. 2000. *Teaching Speaking*. Makalah Disampaikan Pada Penataran Instruktur Guru Bahasa Inggris SLTP Swasta Tanggal 8-19 Februari di Jakarta