

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKn DI KELAS IX G SMP NEGERI 2 TABANAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Paulus Pati Katoda¹, I Wayan Wiryawan I², NI Wayan Sadri I³
Jurusan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan

fakultas pendidikan ilmu pengetahuan sosial, institut keguruan dan ilmu pendidikan

saraswati tabanan

(katodapauluspatikatoda@gmail.com)

ABSTRAK

PAULUS PATI KATODA, NIM:19110005, Jurusan PPKn, 64 Halaman

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan prestasi belajar PPKn menggunakan METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IX G SMP NEGERI 2 TABANAN. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek adalah siswa kelas IX G SMP Negeri 2 Tabanan berjumlah 38 siswa. Adapun indikator keberhasilan tindakan ditandai dengan $\geq 75\%$ dari jumlah siswa 38 yang mengikuti proses pembelajaran memperoleh nilai ≥ 75 . Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar PPKn siswa setelah menggunakan ROLE PLAYING baik pada siklus I maupun siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan aktivitas dan prestasi siswa kelas IX G pada pembelajaran PPKn dalam Metode Role Playing dengan memanfaatkan beberapa metode Role Playing, penggunaan RPP dan evaluasi lembar kerja tertulis yang dapat diambil dan dikumpulkan langsung ke sekolah faktor penghambat dalam pelajaran PPKn yaitu: kurangnya efektifitas waktu, minimnya antusias siswa dalam minimnya siswa akan pemahaman materi. faktor pendukung pelajaran. Hasil penelitian ini menggambarkan sudah cukup baik, peserta didik dan guru telah memiliki fasilitas dasar yang dibutuhkan, hal itu menggambarkan kesiapan dalam pelaksanaan pelajaran PPKn, guru sudah melakukan perencanaan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran dengan baik yaitu pembelajaran yang disesuaikan dengan peserta didik.

Kata Kunci: METODE ROLE PLAYING

ABSTRACT

PAULUS PATI KATODA, NIM:19110005, PPKn Department, 64 Pages

This study aims to describe the increased activity and achievement of Civics learning using the ROLE PLAYING METHOD TO INCREASE THE LEARNING ACTIVITY AND ACHIEVEMENT OF STUDENTS OF CLASS IX G OF SMP NEGERI 2 TABANAN. This type of research is a class action research. The subject is a class IX G student at SMP Negeri 2 Tabanan with a total. The indicators of the success of the action were marked by $\geq 75\%$ of the 38 students who took part in the learning process obtaining a value of ≥ 75 . The results showed an increase in student civics learning outcomes after using ROLE PLAYING in both cycle I and cycle II. The results of this study indicate that increasing the activities and achievements of class IX G students in PPKn learning in the Role Playing Method by utilizing several Role Playing methods, the use of lesson plans and evaluation of written worksheets that can be taken and collected directly at school. learning support factors. The results of this study illustrate that it is good enough, students and teachers already have the basic facilities needed, this illustrates readiness in implementing Civics lessons, teachers have carried out lesson planning and implemented learning well, namely learning that is adapted to students.

Keywords: THE ROLE PLAYING METHOD

pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat, Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimana pun ia berada, pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang, dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. disamping untuk memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik, pendidikan juga merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) baik fisik, mental maupun spiritual, Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia di mana berbagai permasalahan hanya dapat dipecahkan kecuali dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi, Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kenyataan yang harus dilakukan secara terencana, terarah, intensif, efektif, dan efisien dalam proses pembangunan, kalau tidak ingin bangsa ini kalah bersaing dalam menjalani era globalisasi tersebut; Ngalim Purwanto menyatakan bahwa "Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat; Salah satu hal yang memegang peranan penting bagi keberhasilan. Pada prinsipnya pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar, Pembelajaran merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran ini merupakan strategi awal untuk menentukan dan merancang proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan demikian pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa, Oleh karena itu, metode pembelajaran yang digunakan guru harus benar-benar memperhatikan karakteristik siswa sehingga dengan metode tersebut guru mampu memancing emosi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, Dalam hal ini tentu saja, metode belajar role playing memudahkan siswa atau peserta didik menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara mendiskusikannya dengan siswa yang lain. Sebab metode belajar role playing, dengan sendirinya akan melahirkan keaktifan dan kerjasama kelompok yang besar manfaatnya untuk membentuk suasana kebersamaan dalam pembelajaran, khususnya di dalam kelas. untuk melakukan penelitian mengenai "Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran PPKn di kelas IX G SMP N 2 Tabanan".

Rumusan masalah; Apakah Melalui Penerapan Metode Role Playing dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IX G SMP N 2 Tabanan, Tujuan penelitian; bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IX G SMP N 2 Tabanan pada mata pelajaran PPKn melalui Metode Role Playing, Manfaat penelitian; bagi peneliti, para peserta didik, guru, dan komponen pendidikan di sekolah. sebagai berikut; Manfaat Teoritis; Bagi penulis, dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, sehingga penelitian ini merupakan wahana untuk mengembangkan ilmu yang dimiliki oleh penulis; Bagi akademis, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau bahan kajian dalam menambah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, sehingga dapat mengembangkan penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas; Bagi peserta didik, menarik perhatian siswa supaya lebih giat membaca pelajaran PPKn yang disajikan; Bagi guru, menjadi bahan masukan untuk para praktisi pendidikan khususnya guru PPKn dalam penggunaan metode Role Playing agar mengarah kepada keaktifan siswa sehingga prestasi belajardapat tercapai dengan maksimal; Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap administrasi pendidikan, sehingga sarana bagi kepala sekolah untuk mengambil keputusan dalam pembinaan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran.

Landasan teori ; pengertian metode menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya (2005:25) menyatakan bahwa "Metode mengajar adalah suatu Makin banyak metode mengajar, makin

efektif pula pencapaian, Seorang guru yang profesional dalam meningkatkan prestasi belajar PPKn siswa di sekolah hendaknya menguasai, mengetahui, dan memahami semua jenis metode pembelajaran. Dengan demikian pengetahuan berbagai metode, seorang guru akan lebih mudah memilih salah satu metode yang tepat sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran. Agar penggunaan metode pembelajaran tepat sasaran dan menghasilkan tujuan, maka seorang guru dalam mengolah kegiatan belajar-mengajar di kelas hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi antara berbagai pihak yang terlibat di dalamnya, Masitoh dan Laksmi Dewi (2009:119) menyatakan bahwa role playing (Bermain peran) merupakan permainan dalam bentuk dramatisasi sekelompok siswa dalam melaksanakan kegiatan tertentu yang telah diarahkan guru, Selanjutnya Omar Hamalik (2009:199) berpendapat bahwa metode bermain peran atau teknik sosiodrama adalah suatu jenis simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungan antarinsani. Para siswa berpartisipasi sebagai pemain peran tertentu atau sebagai pengamat (observer) tergantung pada tujuan dari penerapan teknik tersebut, Menurut (Hamzah B. Uno (2011:26) bermain peran sebagai suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menentukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok, Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya (2005: 65) menyatakan bahwa tujuan penggunaan metode Role Playing ini dalam proses mengajar antara lain; Apabila kita ingin menerapkan suatu peristiwa yang di dalamnya menyangkut orang banyak, kita beranggapan lebih baik dramatisasikan daripada diceritakan karena akan lebih jelas, Hamzah B. Uno (2011: 26) bahwa prosedur bermain peran terdiri dari sembilan langkah yaitu: pemanasan (warming up), memilih partisipan, menyiapkan pengamat (observer), menata panggung/kelas, memainkan peran, diskusi dan evaluasi, memainkan peran ulang, diskusi dan evaluasi kedua, dan berbagi pengalaman dan kesimpulan, Dari uraian di atas, peningkatan prestasi belajardengan menggunakan metode role playing (bermain peran) akan tercapai dengan baik apabila dalam penggunaannya selalu mengikuti prosedur-prosedur yang telah ditentukan.

Langkah-langkah dan persiapan Metode Role Playing; Agar proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain peran tidak mengalami kaku, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus kita pahami terlebih dahulu adalah sebagai berikut; Identifikasi masalah dengan cara memotivasi para peserta didik, Memilih tema, Menyusun skenario pembelajaran, Pemeranan, Tahapan diskusi dan evaluasi, Melakukan pemeranan ulang, melakukan diskusi dan evaluasi, Membagi pengalaman dan menarik generalisasi. Menurut Syaiful Bahri Djamarah "belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik". Belajar adalah proses perubahan dari belum mampu menjadi sudah mampu, terjadi dalam jangka waktu tertentu. Perubahan yang terjadi harus secara relatif bersifat menetap dan tidak hanya terjadi pada perilaku yang saat ini nampak, tetapi perilaku yang mungkin terjadi di masa mendatang. Oleh karena itu, perubahan-perubahan terjadi karena pengalaman. Poerwadar minta (dalam Syaiful Bahri Djamarah 2015: 20) berpendapat bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai dilakukan, dikerjakan dan sebagainya. Sementara Mas'ud Khasan Abdul Qohar (dalam Syaiful Bahri Djamarah 2014: 20) berpendapat bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, Pendapat lain dikemukakan oleh Nasrun Harahap dan kawan-kawan (dalam Syaiful Bahri Djamarah 2015:

bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum, Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun kelompok dalam bidang kegiatan tertentu. Menurut Sardiman A.M (dalam Syaiful Bahri

Djamarah 2015: 21) bahwa belajar sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Definisi lain dikemukakan oleh Slameto (dalam Syaiful Bahri Djamarah 2015: 22) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik

Jenis jenis belajar Ada bermacam-macam kegiatan yang terdapat dalam proses Belajar abstrak ialah belajar yang menggunakan cara-cara berpikir abstrak.Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman dan pemecahan masalah-masalah yang tidak nyata.Dalam mempelajari hal-hal yang abstrak diperlukan peranan akal yang kuat di samping penguasaan atas prinsip, konsep, dan generalisasi. Termasuk dalam jenis ini misalnya belajar,Belajar keterampilan adalah belajar dengan menggunakan gerakangerakan motorik yakni yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot/neuromuscular. Tujuannya adalah memperoleh dan menguasai keterampilan jasmaniah tertentu.Dalam belajar jenis ini latihan-latihan intensif dan teratur amat diperlukan.

Belajar sosial pada dasarnya adalah belajar memahami masalahmasalah dan teknik-teknik untuk memecahkan masalah tersebut. Tujuannya adalah untuk menguasai pemahaman dan kecakapan dalam memecahkan masalah-masalah sosial seperti masalah keluarga, masalah persahabatan, masalah kelompok, dan masalah-masalah lain yang bersifat kemasyarakatan. Selain itu, belajar sosial juga bertujuan untuk mengatur dorongan nafsu pribadi demi kepentingan bersama dan memberi peluang kepada orang lain untuk memnuhi kebutuhannya secara berimbang dan proporsional. Bidang-bidang studi yang termasuk bahan pelajaran sosial antara lain pelajaran PPKn.Belajar pemecahan masalah, pada dasarnya adalah belajar menggunakan metode-metode ilmiah atau berpikir secara sistematis, logis, teratur, dan teliti. Tujuannya ialah untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif untuk memecahkan masalah secara rasional, lugas, dan tuntas. Untuk itu, kemampuan siswa dalam menguasai konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan generalisasi serta insight (tilikan akal) amat diperlukan,Belajar rasional ialah belajar dengan menggunakan kemampuan berfikir secara logis dan rasional (sesuai dengan akal sehat),Dengan belajar rasional, siswa diharapkan memiliki kemampuan rational problem solving, yaitu kemampuan memecahkan masalah dengan menggunakan pertimbangan dan strategi akal sehat, logis, dan sistematis,Belajar kebiasaan adalah proses pembentukan kebiasaan-kebiasaan baru atau perbaikan kebiasaan-kebiasaan yang telah ada,Tujuannya agar siswa memperoleh sikap-sikap dan kebiasaan-kebiasaan perbuatan baru yang lebih tepat dan positif dalam arti selaras dengan kebutuhan ruang dan waktu (kontekstual),Belajar apresiasi adalah mempertimbangkan (Judgment) arti penting atau nilai suatu objek,agar siswa memperoleh dan mengembangkan kecakapan ranah rasa (affective skills) yang dalam hal ini kemampuan menghargai secara tepat terhadap nilai objek tertentu misalnya apresiasi sastra, apresiasi musik dan sebagainya,Belajar pengetahuan (knowledge) ialah belajar dengan cara melakukan penyelidikan mendalam terhadap objek pengetahuan tertentu,Tujuan belajar pengetahuan ialah agar siswa memperoleh atau menambah informasi dan pemahaman terhadap pengetahuan tertentu yang biasanya lebih rumit dan memerlukan kiat khusus dalam mempelajarinya, misalnya dengan menggunakan alat-alat laboratorium dan penelitian lapangan. Prestasi belajar PPKn; "prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya".Menurut Kingsley seperti dikutip Sudjana "ada tiga macam prestasi belajaryakni keterampilan dan kebiasaan; pengetahuan dan pengertian; dan sikap dan cita-cita." Masing-masing jenis prestasi belajardapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.membagi lima kategori prestasi belajaryakni,informasi verbal, keterampilan intelektual,

strategi kognitif, sikap, dan keterampilan motoris. Menurut (A. Tabrani Rusyan) dalam bukunya pendekatan dalam proses belajar mengajar berpendapat: "Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai oleh seorang siswa setelah ia melakukan kegiatan belajar mengajar tertentu atau setelah ia menerima pengajaran dari seorang guru pada suatu saat. Menurut Kunandar, "prestasi belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar". Prestasi belajar dalam silabus berfungsi sebagai petunjuk tentang perubahan perilaku yang akan dicapai oleh siswa sehubungan dengan kegiatan belajar yang dilakukan, sesuai dengan kompetensi dasar dan materi standar yang dikaji. Menurut Yuni Tri Hewindati dan Adi Suryanto prestasi belajar merupakan "suatu proses dimana suatu organisme mengalami perubahan perilaku karena adanya pengalaman dan proses belajar telah terjadi jika di dalam diri anak telah terjadi perubahan. Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris "prestasi belajar adalah suatu pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Sedangkan pengertian prestasi belajar menurut Oemar Hamalik bahwa "hasil-prestasi belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan. Menurut Nana Sudjana prestasi belajar pada dasarnya merupakan "akibat dari suatu proses belajar. Menurut aliran psikologi kognitif memandang prestasi belajar adalah: "Mengembangkan berbagai strategi untuk mencatat dan memperoleh informasi, siswa harus aktif menemukan informasi-informasi tersebut dan guru menjadi partner siswa dalam proses penemuan berbagai informasi dan makna-makna dari informasi yang diperolehnya dalam pelajaran yang dibahas dan dikaji bersama. Menurut Ngalim Purwanto "prestasi belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Prestasi belajar dalam diri seseorang terlihat melalui kemampuan-kemampuan yang dimilikinya, belajar membawa perubahan pada individu yang belajar. Menurut Oemar Hamalik "prestasi belajar yaitu hasil yang telah dicapai secara optimal selama berlangsungnya belajar". (Menurut Purwanto), tes prestasi belajar adalah tes yang digunakan untuk menilai nilai-nilai pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada murid-muridnya untuk dosen kepada mahasiswa dalam jangka waktu tertentu. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn); Pengertian Pembelajaran Kegiatan pendidikan adalah suatu proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antar pribadi. Menurut Oemar Hamalik (Sutriana, tahun 2017), "Pembelajaran merupakan suatu

kombinasi yang tersusun meliputi unsur - unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran." Sedangkan E. Mulyasa (2007:117) berpendapat, "Pembelajaran merupakan aktualisasi

kurikulum yang menuntut keaktifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan peserta didik sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan". Jadi guru dituntut untuk menciptakan keaktifan di dalam kelas serta menumbuhkan kegiatan peserta didik sehingga menimbulkan interaksi antara peserta didik dan guru sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan. Definisi lain dari pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IX G SMP Negeri 2 Tabanan Tahun Ajaran 2022/2023, banyaknya siswa 38, laki laki 20 dan perempuan 18 yang terletak di Jl. Arjuna No.11, Delod

Peken, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan, Bali. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Mei 2023 sampai bulan Juni 2023; Rancangan penelitian, Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Model penelitian yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart (Aqib, 2008:16) dalam model spiral terdiri dari beberapa siklus dan dari setiap siklus terdiri dari perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observation), serta refleksi (reflection). Adapun model siklus yang digunakan, digambarkan sebagai berikut;

Penelitian Tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini mengacu pada desain yang dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart yang dikembangkan mulai tahun 1988, dilakukan dengan beberapa tahapan penelitian yaitu : Tahap orientasi Penelitian ini dimulai dengan tahap orientasi atau tindakan pendahuluan, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah observasi kelas, berdialog dengan guru PPKn kelas IX G dan memberi tes awal pada siswa; Tahap perencanaan (planning), Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan pembelajaran kelas, Menyiapkan sumber belajar, Membuat lembar observasi terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung, Menyiapkan tes akhir tindakan.; Tahap pelaksanaan (action); Kegiatan pendahuluan, Persiapan, Motivasi, Apersepsi; Kegiatan inti, Menjelaskan materi pembelajaran, Mengajukan masalah-masalah mengenai materi yang akan dibahas, Membimbing siswa memecahkan masalah, Hal ini dilakukan agar peneliti dapat merencanakan tindakan yang lebih efektif pada siklus II. Teknik pengumpulan data; Observasi, Lembar observasi ini akan diisi pada saat siswa melakukan proses pembelajaran seperti tingkah laku siswa pada waktu belajar, berdiskusi, mengerjakan tugas dan lain-lain Tes, Tes tersebut diberikan kepada peserta didik guna mendapatkan data kemampuan peserta didik tentang materi pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). IX G di SMP Negeri 2 Tabanan; Teknik Analisis Data, Data aktivitas belajar siswa Menurut adjana dalam ardani (2019:34) data aktivitas belajar siswa diambil menggunakan lembar observasi berupa ceklist yang memuat 5 indikator perilaku yang sudah ditetapkan yaitu, (1) Keberanian mengemukakan pendapat / menjawab pertanyaan, (2) keberanian mengajukan pertanyaan, (3) kemauan bekerja sama, (4) perhatian atau konsentrasi selama proses pembelajaran, (5) menampakkan kesungguhan dalam menyelesaikan tugas selama proses belajar mengajar. Nurkacana dan sunarnata, dalam Ardani, 2019); Untuk aktivitas belajar siswa skor tertinggi ideal adalah 5 dan skor terendah ideal adalah 0. Dengan demikian dapat dihitung MI dan SDI sebagai berikut: $MI = 1/2 (5 + 0) = 2,5$ $SDI = 1/6 (5 - 0) = 0,83$ Sehingga kriteria penilaian aktivitas belajar siswa dapat digolongkan menjadi :

keterangan : M = Skor rata-rata aktivitas belajar siswa Xi = Skor aktivitas belajar siswa ke I N = Banyaknya siswa, Skor rata-rata aktivitas belajar siswa (M) yang diperoleh dibandingkan dengan kriteria yang ditetapkan . sehingga dapat ditentukan aktivitas belajar siswa setiap pertemuan. selanjutnya setelah terkumpul skor rata-rata aktivitas belajar siswa (M) dapat dihitung skor rata-rata aktivitas belajar siswa untuk setiap siklus (A), yang dihitung dengan rumus

$$A = \frac{\sum_{i=1}^n M_i}{n}$$

keterangan :

A = Skor rata-rata aktivitas belajar siswa dalam satu siklus M_i = Skor rata-rata aktivitas belajar siswa untuk pertemuan ke I N = Banyaknya pertemuan, Data prestasi belajar siswa, Tes prestasi belajar siswa adalah sejumlah pertanyaan yang disampaikan pada seseorang atau sejumlah orang untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan salah satu atau beberapa aspek di dalam dirinya berupa nilai prestasi belajar siswa.

Besar nilai r	Interprestasi
$0,00 \geq r < 0,50$	Buruk
$0,50 \geq r < 0,60$	Jelek
$0,60 \geq r < 0,70$	Cukup
$0,70 \geq r < 0,80$	Bagus
$0,80 \geq r < 1,00$	Bagus sekali

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKN dari siklus ke siklus, antara lain sebagai berikut: Berdasarkan kriteria penilaian aktivitas belajar siswa, aktivitas dikatakan berhasil jika skor rata-rata aktivitas belajar siswa minimal berada dalam interval $2,92 \leq M < 3,75$ atau dalam kategori aktif. Terdapat peningkatan skor rata-rata prestasi belajar siswa. Menurut Mulyasa (2013:131) proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila secara klasikal mencapai 75%. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran Role playing dikatakan berhasil jika prestasi belajar siswa ditandai dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 mencapai 75% di akhir siklus

Hasil dan pembahasan

Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis dengan model yang telah ditetapkan sebelumnya. Analisis Data aktivitas belajar siswa, dalam proses pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 sebagai berikut: Jumlah skor aktivitas belajar siswa ($\sum X$) = 104 Banyaknya

$$\text{siswa (N)} = 38 \text{ Sehingga skor rata-rata aktivitas belajar siswa adalah : } M = \frac{\sum X}{N} = \frac{104}{38} = 2,73$$

Untuk pertemuan 2 diperoleh: Jumlah skor Aktivitas belajar siswa ($\sum X$) = 120 Banyaknya siswa (N) = 38 Sehingga skor rata-rata aktivitas belajar siswa adalah: $M = \frac{\sum X}{N} = \frac{120}{38} = 3,15$ Untuk

pertemuan 3 diperoleh: Jumlah skor Aktivitas belajar siswa ($\sum X$) = 134 Banyaknya siswa (N) = 38 Sehingga skor rata-rata aktivitas belajar siswa adalah: $M = \frac{\sum X}{N} = \frac{134}{38} = 3,52$ Jadi, skor rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I adalah $= \frac{2,73 + 3,15 + 3,52}{3} = 3,13$

Berdasarkan hasil analisis di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I berada pada interval $2,73 \leq 3,15 < 3,52$ sesuai dengan kriteria penilaian aktivitas belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa tergolong aktif. Berdasarkan data pada lampiran 21 tersebut maka didapat: Jumlah skor prestasi belajar siswa ($\sum X$) = 2715 Banyak siswa = 38 $M = \frac{\sum X}{N} = \frac{2715}{38} = 71,45$ Jadi skor rata-rata prestasi belajar siswa (M) yaitu 71,45.

Berdasarkan analisis data, aktivitas belajar siswa di kelas IX G SMP Negeri 2 Tabanan tergolong aktif dan skor rata-rata Prestasi belajar siswa di kelas IX G SMP Negeri 2 Tabanan sebesar 85,29% yang berarti telah mencapai kriteria ketuntasan klasikal sehingga proses belajar mengajar cukup sampai siklus ini. Tabel 4.6 Data Prestasi belajar siklus II PPKN kelas IX G semester ganjil SMP Negeri 2 Tabanan TP. 2022/2023.

No.	Nilai	Kategori	Jumlah	Persentasi
1	< 75	Belum Tuntas	5	14,71%
2	≥ 75	Tuntas	33	85,29%
Jumlah total			38	100%

Penelitian tindakan kelas yang peneliti dilakukan pada mata pelajaran PPKN di kelas IX G SMP Negeri 2 Tabanan tahun pelajaran 2022/2023 dengan melibatkan 38 siswa sebagai subjek penelitian. Penelitian yang dilaksanakan selama dua siklus ini telah menunjukkan suatu perubahan yang memadai. Dari hasil analisis data diketahui bahwa terdapat perbedaan aktivitas dan prestasi belajar siswa sebelum diberikan tindakan dan sesudah diberikan tindakan dengan model pembelajaran Role playing. Berdasarkan hasil analisis pada pra siklus menunjukkan bahwa skor rata-rata aktivitas belajar siswa pada pra siklus sebesar 1,48 yakni berada pada interval $1,25 \leq 1,48 < 2,08$. sesuai dengan kriteria penilaian aktivitas belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa tergolong kurang aktif. Prestasi belajar siswa juga meningkat menjadi 63,03 dibandingkan dengan pra siklus sebesar 65,79 dengan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 28 siswa dari jumlah 38 siswa atau 73,68% persentasi ketuntasan klasikal Pada siklus II skor rata-rata aktivitas belajar siswa sebesar 3,51 yang tergolong aktif dibandingkan dengan siklus 1. Jika dibandingkan

dengan skor rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I maka aktivitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan

sebesar 0,86 yakni dari 2,27 menjadi 3,13. Sedangkan dari analisis data prestasi belajar siswa pada siklus II, skor rata-rata prestasi belajar siswa sebesar 71,45. Jika dibandingkan dengan skor rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 8,42 yakni dari 63,03 menjadi 71,45 . Pada siklus II sebanyak 33 dari 38 siswa atau 85,29% telah mencapai KKM yang telah ditetapkan SMP Negeri 2 Tabanan, Pembahasan siklus I dan II di atas menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tercapai, sehingga hipotesis penelitian ini dapat diterima yaitu penerapan model pembelajaran Role playing dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKN kelas IX G SMP Negeri 2 Tabanan Tahun Pelajaran 2022/2023.

Tabel 4.7 *Data peningkatan aktivitas dan prestasi belajar dari pra siklus sampai siklus II PPKN kelas IX G semester ganjil SMP Negeri 2 Tabanan TP. 2022/2023.*

Kriteria	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Rata aktivitas belajar siswa	1,48	2,27	3,15	Meningkat
Rata- rata prestasi belajar siswa	54,47	63,03	71,45	Meningkat
Persentase ketuntasan klasikal	65,79%	73,68%,	85,29%	Meningkat

SIMPULAN ;Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa; Melalui penerapan model pembelajaran Role playing dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKN kelas IX G SMP Negeri 2 Tabanan tahun 2022/2023. Hal ini dilihat dari skor rata-rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I sebesar 0,79. kemudian meningkat lagi dari siklus I ke siklus II sebesar 0,86, Melalui penerapan model pembelajaran Role playing dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKN kelas IX GSMP Negeri 2 Tabanan tahun 2022/2023. Hal ini dilihat dari peningkatan skor rata-rata prestasi belajar dari pra siklus ke siklus I sebesar 8,56. Kemudian meningkat lagi dari siklus I ke siklus II sebesar 8,42.

DAFTAR PUSTAKA

Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung:

CV Pustaka Setia.

Adi Suryanto, dkk.(2004), *Pemahaman Murid Sekolah Dasar terhadap Konsep Berbasis Biologi: Suatu Diagnosis Adanya Miskonsepsi*, (*Jurnal Pendidikan*, Vol.5, No.1,

Jakarta: Lembaga Penelitian Universitas Terbuka.

Agus Suprijono 2009. *Cooperatve Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Jakarta: Pt. UIN

Jakarta Press.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Imyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*

(*KTSP*) *Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), Masitoh dan Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, edisi kedua.

Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: PT Remaja

Rosdakarya, 2003),

Mulyasa. (2013). *Pengembangan dan implentasi pemikiran kurikulum*. rosdakarya bandung. Nana, Syaodih Sukmadinata, (2009), *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT

Remaja Rosdakarya, 2009),

Slameto, (1991) *Proses Belajar Mengajar dalam Sistem Kredit Semester (SKS)*, (Jakarta: Bumi Aksara).

Sri Anitah W.dkk,(2011) *Strategi pembelajaran di SD (Jakarta Universitas Terbuka 2009)* Bumi Aksara.

Sudirman A, *Interaksi Dalam Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 1992),
Suharsimi Arikunto (2008), (ed), *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta, BUMI AKSARA.
Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, edisi II, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008),

Wina Sanjaya, Penelitian Tindakan Kelas, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010),
Zikri Neni Iska, (2008) Psikologi: Pengantar Pemahaman Diri dan Lingkungan, (Jakarta: Kizi
Brother's, 2008),

