

**UPAYA PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PPKN
MENGUNAKAN METODE ROLE PLAYING
KELAS XI MIPA 6 SMA NEGERI 10 PEKANBARU**

Erdison

Guru PPKN SMA 10 Pekanbaru

Surel: Erdison.nasir@gmail.com

Abstract: Upaya Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar PPKN Menggunakan Metode Role Playing Kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 10 Pekanbaru. This study aims to increase the interest and learning outcomes of PPKN using the role playing method of class XI MIPA 6 SMA Negeri 10 Pekanbaru. The research subjects were students of class XI SMA Negeri 10 Pekanbaru with a total of 36 students. The form of this research is classroom action research with two cycles. The problem is the lack of interest and low learning outcomes caused by the lack of variation in learning. Using the role playing learning model can increase the interest and learning outcomes of PPKN class XI students of SMA Negeri 10 Pekanbaru for the 2017/2018 academic year. It can be seen through the increase in the average percentage of student PPKN learning outcomes from cycle I to cycle II amounting to 72.7%. Where the first cycle only reached 21.2% then in the second cycle 93.9% reached the KKM value. Thus it can be concluded that using the role playing method is one of the methods to increase interest and learning outcomes in understanding the material of cases of human rights violations in the context of protecting, advancing and fulfilling human rights (Human Rights).

Keywords : *Interests, Learning Outcomes, Role Playing, Ppkn*

Abstrak: Upaya Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar PPKN Menggunakan Metode Role Playing Kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 10 Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar PPKN menggunakan metode role playing kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 10 Pekanbaru. Subjek penelitian adalah siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang siswa. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan dua siklus adapun masalahnya yaitu kurangnya minat dan rendah hasil belajar disebabkan oleh pembelajaran masih kurang bervariasi. Penggunaan Model pembelajaran role playing dapat meningkatkan minat dan hasil belajar PPKN siswa kelas XI SMA Negeri 10 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2017/2018. Terlihat melalui peningkatan persentase rata-rata hasil belajar PPKN siswa dari siklus I hingga siklus II adalah sebesar 72.7 %. Dimana siklus I hanya mencapai 21.2 % kemudian di siklus II 93.9 % yang mencapai nilai KKM. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode role playing merupakan salah satu metode dalam peningkatan minat dan hasil belajar dalam pemahaman materi kasus –kasus pelanggaran HAM dalam rangka perlindungan, pemajuan dan pemenuhan HAM (Hak Azasi Manusia)

Kata Kunci : Minat, Hasil Belajar, Role Playing, PPKn

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang memiliki komitmen kuat

dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Komitmen yang kuat dan konsisten terhadap prinsip dan semangat kebangsaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan

Upaya Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar PPKn (Hal. 72-75)

bernegara yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945, perlu ditingkatkan terus menerus untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang Negara Kesatuan Republik Indonesia. Konstitusi Negara Republik Indonesia perlu ditanamkan kepada seluruh komponen bangsa Indonesia, khususnya generasi muda sebagai generasi penerus.

Indonesia harus menghindari sistem pemerintahan yang memasung hak-hak asasi manusia, hak-hak warganegara untuk dapat menjalankan prinsip-prinsip demokrasi. Kehidupan yang demokratis didalam kehidupan sehari-hari di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, pemerintahan, dan organisasi-organisasi non pemerintah perlu dikenal, dipahami, diinternalisasi, dan diterapkan demi terwujudnya pelaksanaan prinsip-prinsip demokrasi serta demi peningkatan martabat kemanusiaan, kesejahteraan, kebahagiaan, kecerdasan dan keadilan.

Peran dan fungsi guru sangat penting dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, situasi yang dihadapi guru dalam melaksanakan pengajaran mempunyai pengaruh besar terhadap proses belajar mengajar itu sendiri. Dengan demikian, guru sepatutnya peka terhadap berbagai situasi yang dihadapi, sehingga dapat menyesuaikan pola tingkah lakunya dalam mengajar dengan situasi yang dihadapi. Salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki guru adalah merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar. Kemampuan ini membekali guru dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pengajar. Belajar dan mengajar terjadi pada saat berlangsungnya interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 pasal 1: standar proses adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada satu satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi kelulusan

Hal ini juga terdapat pada Peraturan Menteri (Permen) Pendidikan Nasional No. 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, di sini dinyatakan bahwa visi pendidikan nasional

adalah terwujudnya sistem pendidikan sebagai peñata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia berkualitas menjadi produktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga Negara yang baik, yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Pendidikan Kewarganegaraan (Citizenship Education) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa.

Untuk itu perlunya metode atau cara dalam meningkatkan hasil belajar PPKN. Dalam hal ini peneliti mencoba menerapkan “Metode Role Playing” secara individu dengan memaksimalkannya dalam kelompok-kelompok belajar kecil.

METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian yang disajikan dapat diklasifikasikan sebagai penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan jigsaw. Selanjutnya penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 10 Pekanbaru kelas XI MIPA 6 pada mata PPKN. Populasi dan sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas, 33 peserta didik. Instrumen pengumpulan data adalah penilaian per siklus. Penilaian per siklus digunakan untuk mengukur variabel yang digunakan dalam penelitian kemampuan berbicara. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan model role playing.

PEMBAHASAN

Diskusi hasil pengamatan dilakukan untuk menemukan kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada siklus I. Refleksi dilakukan

dengan melihat keseluruhan proses kegiatan praktik siswa.

Berikut hasil evaluasi dari kegiatan pada siklus II:

1. Pertemuan 1

Pada pertemuan 1, yaitu siswa sudah diberikan pemahaman Kasus – kasus pelanggaran HAM dalam rangka perlindungan, pemajuan dan pemenuhan HAM dengan menggunakan metode role play yang belum dilakukan pada siklus I sehingga proses yang dilakukan hasilnya mendekati maksimal.

2. Pertemuan 2

Dalam RPP pertemuan 2, siswa ditugaskan membuat lembar hasil pencarian soal-soal yang sudah didiskusikan pada lembar kerja. Sehingga hasil yang didapatkan kecilnya kesalahan

Tabel 1. Nilai Siklus II

NILAI SISWA XI MIPA 6

KD : Kasus – kasus pelanggaran HAM dalam rangka perlindungan pemajuan dan pemenuhan HAM

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	DANNY ERLANGGA	75	TUNTAS
2	AFRIANDY YUANDA SYAHPUTRA	75	TUNTAS
3	AGUNG PUTRA GULIT	75	TUNTAS
4	AHMAD ZAKY DHIWARANY	80	TUNTAS
5	ALI AKBAR	80	TUNTAS
6	ARJUNA H SINAGA	81	TUNTAS
7	ARRAHMANDA Hidayatullah	76	TUNTAS
8	ARYA RAMADHAN	78	TUNTAS
9	BAGUS TRI REVALDO	76	TUNTAS
10	BIMA RENALDI	76	TUNTAS
11	BINTAR ARIJONA DOLOK SARIBU	82	TUNTAS
12	CICIELVYTA RAHMI	80	TUNTAS
13	DEA SAFTIRI	75	TUNTAS
14	DEFRIANO S AHPUTRA	73	TUNTAS
15	DIMAS HAIKAL FIKRI	76	TUNTAS
16	EDO DARMAWAN PANE	75	TUNTAS
17	FACHRI AZIZ NASUTION	75	TUNTAS

18	FADHILLAH DAFFA NUGRAHA	78	TUNTAS
19	GILANG ARDHANI	66	TIDAK TUNTAS
20	HADID ERIANDA SAPUTRA	76	TUNTAS
21	HIBRAH NURKHALIK	75	TUNTAS
22	M RAJIB OWIENDRA BENU	74	TUNTAS
23	M RIDHO DWI N ANDHA PUTRA	65	TIDAK TUNTAS
24	M RIZKY AIDIL ADHA	79	TUNTAS
25	MUHAMMAD ZIQRA	76	TUNTAS
26	MUHAMMAD IRFAN	76	TUNTAS
27	NIKEN IZRATUL	73	TUNTAS
28	RAHMAT ASMI	75	TUNTAS
29	RIVALDO PUTRA ARIES	76	TUNTAS
30	SAID FIRHAN ABDILAH	75	TUNTAS
31	SYAFRIO RAMADHAN	72	TUNTAS
32	TAUFIQ YANUAR	71	TUNTAS
33	WAWAN NOPRIYUWANSIYAH	71	TUNTAS
JUMLAH		2486	
RATA-RATA		69.06	

Tabel 2. Hasil belajar siklus II

Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Nilai > 70	Nilai < 70	Tuntas Belajar	Tidak Tuntas Belajar
36 Orang	71.08	31	2	93.9 %	6.1 %

Pembahasan yang akan dipaparkan merupakan analisis dari data-data yang diperoleh oleh peneliti selama melakukan penelitian yang mana teknik analisis data yang digunakan mencakup analisis data tes yakni dengan melakukan tes untuk mengetahui kemampuan siswa sehingga penulis dapat merencanakan tindakan yang akan diambil dalam memperbaiki proses pembelajaran.

Data hasil belajar diperoleh berdasarkan tes uji kompetensi dalam bentuk soal praktek, masing-masing soal diberi bobot nilai sesuai dengan tingkatan kesukaran soal dengan skala 0 sampai dengan 100. Dengan menggunakan analisis ini dapat ditentukan hasil dan tingkat ketuntasan belajar siswa sebagaimana yang telah dipaparkan secara ringkas pada tabel 2 dan tabel 4.

Dapat dilakukan analisis pada tingkat perkembangan hasil belajar dari siklus ke siklus dengan didasarkan nilai kognitif,

analisis data akan ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel3. Analisis Perkembangan Hasil Belajar dari Siklus I ke Siklus II

Hasil Belajar	Kuantitas
Meningkat	31

Makmun, Abin Syamsudin, *Psikologi kependidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2007.

DAFTAR RUJUKAN

- A.M, Sadiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001.
- Abdurrahman, Mulyono, *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 1999.
- Ali, M., *Penelitian Kependidikan Prosedur dan strategi*, Bandung: Angkasa, 1998.
- Arief, Armai, *Pengantar Ilmu Metodologi Pendidikan islam*, Jakarta, Ciputat Pers, 2002.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- ,dkk, *Penelitian tindakan kelas*, Jakarta: Bumi aksara, 2006.,cet V.
- Depdikbud, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai pustaka, 2005..
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006., cet. 3.
- ,*Prestasi belajar dan kompetensi guru*, Jakarta:Rineka Cipta, 1994.
- Hadi, Amirul dan Haryano, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Pustaka Setia, 1998.
- Hajar, Ibnu, *Dasar-dasar Metode Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1998.
- Hamalik, Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- ,*Proses Belajar Mengajar* Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007. Koentjaraningrat, *Metode Penelitian Masyarakat*, Jakarta: Gramedia, 1991.
- M.U, Usman,. *Menjadi guru Profesional*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000.