

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* DENGAN
PERAGAAN RANDAI KUANSING UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR PKN SISWA KELAS X. 7 SMA NEGERI 5
PEKANBARU
TAHUN AJARAN 2015-2016
ELMIDA, S.Pd**

Guru Pendidikan Kewarganegaraan, SMA Negeri 5 Pekanbaru.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar PPKn pada siswa Kelas X-7 SMA Negeri 5 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015-2016 dengan menggunakan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah Kelas X. 7 SMA Negeri 5 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015-2016 yang berjumlah sebanyak 41 siswa. Variabel yang diukur adalah Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing, motivasi belajar siswa yang diperoleh melalui lembar observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemui adanya peningkatan prestasi belajar PKN siswa dari motivasi belajar yang didapatkan siswa, dengan menggunakan Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing yang dilaksanakan 2 siklus, pada siklus I motivasi belajar siswa mencapai nilai rata-rata 72% sedangkan pada siklus II nilai rata-rata 89%. Kondisi ini menunjukkan bahwa Penggunaan Model Pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing dapat meningkatkan motivasi belajar PKN siswa Kelas X.7 SMA Negeri 5 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015-2016.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Role Playing* Dengan Peragaan Randai Kuansing, Motivasi Belajar

A. PENDAHULUAN

Guru sebagai tenaga kependidikan memegang peranan yang sangat penting dan strategis dalam proses pembelajaran, maka seorang guru harus kreatif dalam menemukan hal-hal baru untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Jajaran pengelola pendidikan, baik instansi yang membawahi sekolah, maupun guru sebagai pelaksana lapangan pendidikan, diharapkan mampu mewujudkan tujuan minimal standar pendidikan nasional yaitu membentuk manusia berkualitas yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Dalam proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan formal, guru diharapkan selalu kreatif dan inovatif sehingga tercipta suasana yang tidak membosankan, hidup dan memicu semangat siswa untuk aktif dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar dipengaruhi oleh adanya motivasi, pada era masa kini mata pelajaran PPKn cenderung kurang di minati oleh siswa, hal ini dikarenakan isi materi yang harus dihafal dan kurang adanya inovasi dari guru untuk menggunakan model yang bervariasi dalam proses belajar mengajar

sehingga memicu rendahnya motivasi mereka mengikuti pelajaran tersebut. Seperti halnya di SMA Negeri 5 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015-2016, berdasarkan pengalaman peneliti sering menemukan permasalahan sebagai berikut:

- a. Pada saat guru menerangkan suasana kelas cenderung ribut dan tidak kondusif sehingga proses pembelajaran tidak efektif. Hal ini terlihat dari 41 orang siswa hanya sekitar 19 atau 46% siswa yang mendengar guru menerangkan dan mencatat beberapa pesan yang penting.
- b. Meskipun jumlah siswa tergolong besar, namun kegairahan dalam belajar kurang terlihat terlebih pada waktu guru menerangkan materi pelajaran. Hal ini diketahui bahwa dari 41 orang siswa, 23 orang siswa atau 56% kurang tertarik mengikuti pembelajaran.
- c. Siswa terkesan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru di kelas, hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang dilaksanakan oleh guru diketahui hanya orang siswa

(43%) siswa yang belajar dengan antusiasme yang tinggi.

- d. Kurangnya motivasi siswa untuk bertanya ataupun mengajukan pendapat saat pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran terkesan monoton. Dari 41 orang siswa 16 atau 39% yang memiliki keinginan untuk bertanya.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Jill Hadfield (Basri Syamsu, 2000) model pembelajaran role playing merupakan salah satu permainan gerak yang didalamnya terdapat aturan, tujuan dan sekaligus melibatkan unsur bahagia. Dalam bermain peran siswa mesti diarahkan pada situasi tertentu seakan-akan berada di luar kelas, meskipun kenyataannya pada saat pembelajaran berlangsung terjadi di dalam kelas. Selain itu, model pembelajaran role playing tak jarang dimaksudkan sebagai salah satu bentuk bentuk aktifitas dimana peserta didik membayangkan dirinya seakan-akan berada di luar kelas dan berperan sebagai orang lain.

Jadi Model Pembelajaran Role Playing adalah suatu model penugasan yang berbentuk permainan, permainan tersebut bisa dilakukan lebih dari sendiri (berkelompok) sehingga tiap siswa akan memiliki peranan tertentu. Penugasan bisa dalam bentuk pelajaran yang bisa meningkatkan daya imajinatif atau penghayalan tiap siswa. Dalam proses pembelajaran akan membuat siswa memerankan sutau tokoh yang ditugaskan.

2. Randai Kuansing

Randai Kuantan merupakan seni teater rakyat asal Kuantan Singingi yang cukup terkenal hingga saat ini. Di tahun 2016, pertunjukan seni ini masuk dalam daftar Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) di tingkat nasional.

Randai dalam bahasa Kuantan Singingi juga sering dikaitkan dengan kata ‘berandai-andai’. Sebab dalam penampilan pertunjukan, seseorang sering tampil sebagai sosok di luar dari siapa dirinya. Seolah sedang berandai-andai menjadi diri orang lain.

Pertunjukan seni randai menampilkan cerita yang disajikan dalam bentuk kisah (narasi), cakapan

(dialog), musik (instrumen dan vokal), serta tarian joget. Randai dipenuhi suasana ceria, gembira dan suka cita. Para pemainnya dibatasi dengan lingkaran yang kemudian dileburkan dengan penonton pada saat berjoged bersama. Permainan Randai di Kuantan Singingi saat ini umumnya dimiliki oleh setiap kampung, dimana setiap kampung memiliki tim khusus. Anggotanya bisa mencapai 20 hingga 30 orang. Semua orang bisa bergabung menjadi anggota randai. Para anggota randai ini disebut anak randai, sementara untuk pimpinannya disebut induk randai. Induk randai adalah seorang yang memiliki kemampuan bercerita, mampu menjadi sutradara dan bisa melatih anak-anak randai. Ada juga sebutan ketua randai, yakni sebutan untuk pimpinan kelompok yang mengurus ihwal administratif ke pihak luar, sebab induk randai khusus untuk mengelola internal kelompok.

3. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan salah satu aspek psikis yang memiliki pengaruh terhadap pencapaian prestasi belajar. Dalam Psikologi, istilah motif sering dibedakan dengan istilah motivasi. Untuk

lebih jelasnya apa yang dimaksud dengan motif dan motivasi, berikut ini penulis akan memberikan pengertian dari kedua istilah tersebut. Kata "motif" diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (**Sardiman, 2001 : 73**). Atau seperti dikatakan oleh Sardiman dalam bukunya *Psychology Understanding of Human Behavior* yang dikutip M. Ngalim Purwanto : motif adalah tingkah laku atau perbuatan suatu tujuan atau perangsang (**Ngalim Purwanto, 2001 : 60**)

Dengan demikian yang dimaksud dengan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Ciri-Ciri Motivasi Belajar menurut (Muhibbinsyah, 2002. <http://motivasi.com>) adalah : 1) Keinginan untuk belajar, 2) Senang mengikuti pelajaran 3) Menyelesaikan tugas, 4)

Mengembangkan bakat. 5)
Meningkatkan pengetahuan

C. RANCANGAN PENELITIAN

1. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek penelitian

Tempat dilaksanakan penelitian ini adalah di Kelas X. 7 SMA Negeri 5 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015-2016 dengan jumlah siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah 41 siswa. Adapun waktu penelitian ini direncanakan 2 minggu, terhitung tanggal 21-28 Januari 2016. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dan tiap siklus dilakukan dalam 1 kali pertemuan.

2. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu: 1) Model pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing (Variabel Tindakan), dalam Model pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing, dan siswa mengambil kesimpulan nilai apa yang tertanam dalam permainan tersebut. 2) Motivasi Belajar (variabel masalah) merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar. Motivasi belajar pada diri siswa dapat menjadi lemah. Lemahnya motivasi

belajar akan melemahkan kegiatan belajar. Selanjutnya mutu hasil belajar akan menjadi rendah, oleh karena itu motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus menerus. Motivasi tampak dalam bentuk adanya gairah belajar, senang dalam belajar dan semangat dalam belajar.

3. Rencana Dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini direncanakan akan dilakukan pada bulan September hingga selesainya penelitian ini. Penelitian ini terdiri dari beberapa siklus, adapun setiap siklus dilakukan dalam 1 kali pertemuan. Sebagai tindak lanjut hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran PPKn SMA Negeri 5 Pekanbaru dimasa yang akan datang. Adapun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: 1) Perencanaan/persiapan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi dan interpretasi, 4) Analisis data, refleksi

4. Observasi,

Pengamatan atau observasi yang dilakukan dalam penelitian tindakan ini adalah dengan menggunakan format

yang telah disediakan. Sebagai observernya adalah Elmida, S.Pd. Adapun aspek-aspek yang diamati antara lain: 1) Aktivitas guru, 2) Aktivitas siswa, dan 3) Motivasi belajar siswa.

5. Indikator Kinerja

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi di dalam belajar PPKn. Dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing dalam meningkatkan motivesi belajar PPKN oleh siswa mencapai 75%. (I.G.A.K. Wardani, 2004:4.21).

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Penelitian

Siklus Pertama Rencana

Siklus I untuk pertemuan pertama pada tanggal 21 januari 2016. Jadwal penelitian ini sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan di Kelas X. 7 SMA Negeri 5 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015-2016 dimana dalam satu minggu terdapat satu kali pertemuan, yang terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 45 menit). Adapun kompetensi dasar dalam penelitian ini

adalah menganalisis factor-faktor pembentuk integrasi nasional dalam bingkai bhineka tunggal ika.

Pokok bahasan yang akan dibahas dan perbaikan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing dalam siklus pertama, dikelola berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP 1). Mempersiapkan sarana pendukung yang diperlukan saat pelaksanaan pengajaran termasuk di dalamnya *observer* yang akan menjadi penilai peneliti dalam melakukan penelitian yaitu ibu Dra. Emiyati. Menyiapkan format pengamatan atau lembar observasi terhadap aktivitas yang dilakukan guru dan aktivitas yang dilakukan siswa. Proses pembelajaran diawali dengan memperkenalkan tujuan pembelajaran dan tahapan pembelajaran yang harus dilakukan siswa. Mengawali kegiatan pendahuluan peneliti memberikan apersepsi dan memotivasi siswa dengan menjelaskan keterkaitan materi yang dipelajari dengan hal-hal yang dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari atau dengan memberikan

stimulus atau rangsangan kepada siswa untuk belajar.

Tindakan

Pada tahap tindakan, proses pembelajaran yang direncanakan dengan penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing ternyata tidak sepenuhnya dapat direalisasikan. Pada awal di praktekkan model pembelajaran ini, dalam proses pembelajaran siswa terlihat agak berdebar-debar dan agak canggung karena sebelumnya belum pernah memperagakan randi kuansing ini.

Agar hasil belajar pada siklus II ada peningkatan yang lebih maksimal, maka peneliti mengarahkan siswa untuk konsentrasi dalam mempelajari alur cerita agar dapat memahami dengan jelas. Alhasil ketika proses penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing ada peningkatan lebih baik dibandingkan dengan pada siklus 1.

Pengamatan (*Observation*)

Secara umum pada saat menjelaskan materi bahan ajar, siswa terlihat tertarik karena dalam menjelaskan materi peneliti langsung mencontohkannya ke dalam hal nyata yang dialami siswa. Namun siswa belum mampu memperhatikan guru dalam menentukan topik dan apa yang akan dicapai dalam model pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing

Siswa juga belum terbiasa untuk memperhatikan guru ketika menerangkan langkah-langkah pokok model pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing. Inilah yang mempengaruhi motivasi siswa dalam pembelajaran PPKn. Rekapitulasi hasil obeservasi aktivitas guru pada siklus I selengkapnya dapat dilihat pada tabel IV.1 berikut :

Tabel IV.1. Aktivitas Guru pada Siklus I

| NO | AKTIFITAS YANG DIAMATI | SILUS 1 | |
|----|---|---------|-----|
| | | SKOR | (%) |
| 1 | Guru menyusun serta menyiapkan cerita rakyat | 4 | 80 |
| 2 | Guru menjelaskan pola permainan randai | 4 | 80 |
| 3 | Guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang siswa | 4 | 80 |
| 4 | Guru menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai | 3 | 60 |
| 5 | Guru Memanggil kolompok untuk memerankan randai dan | 3 | 60 |

| | | | |
|-------------|---|----------|----|
| | cerita rakyat di depan kelas | | |
| 6 | Guru memberikan lembar kerja kepada setiap peserta didik untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok dan membuat pesan dan makna apa yang disampaikan dalam cerita yang diperankan | 3 | 60 |
| 7 | Guru bersama siswa menarik kesimpulan | 3 | 60 |
| 8 | Guru mengadakan evaluasi | 4 | 80 |
| JUMLAH | | 28 | |
| RATA-RATA | | 70 | |
| KLASIFIKASI | | Sempurna | |

Sumber : Data olahan penelitian, Tahun 2016

Berdasarkan Tabel di atas diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I tergolong “cukup sempurna” dengan skor 28. Dalam penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing secara umum guru sudah melakukan dengan “cukup sempurna”. Hal ini sesuai hasil pengamatan dimana aktivitas guru memperoleh skor 28 dalam rentang 27,3 - 33,6 yaitu sempurna. Berhasil tidaknya penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing ini sangat berkaitan dengan

aktivitas guru selama proses pembelajaran. Guru berperan memberi hasil guna meningkatkan sikap dan motivasi siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Disamping itu, guru memberikan bimbingan dan membantu siswa untuk memperjelas masalah yang dikemukakan.

Aktivitas siswa selama proses pembelajaran siklus I, diamati dan kemudian dituangkan dalam bentuk tabel. Rekapitulasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran pada siklus I tertuang pada pada tabel berikut ini :

Tabel IV.2. Aktivitas Siswa pada Siklus I

| NO | AKTIFITAS YANG DIAMATI | SIKLUS 1 | |
|----|---|----------|-----|
| | | SKOR | (%) |
| 1 | Siswa mempelajari sekenario permainan randai dan menghafal cerita rakyat yang diberikan guru berdasarkan kelompok masing-masing | 24 | 59 |
| 2 | Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan cermat tentang kompetensi yang hendak dicapai | 16 | 68 |
| 3 | Kelompok yang dipanggil guru memerankan randai dan cerita rakyat di depan kelas | 35 | 93 |

Elmida, Model Pembelajaran Role Playing

| | | | |
|-------------|---|--------|----|
| 4 | Peserta didik yang lain tetap berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain dengan seksama | 24 | 59 |
| 5 | Siswa membuat pesan moral yang disampaikan isi cerita yang diperankan oleh masing-masing kelompok | 20 | 49 |
| 6 | peserta didik mengisi lembar kerja yang diberikan guru untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok yang tampil | 22 | 63 |
| 7 | Siswa bersama guru menarik kesimpulan secara umum | 33 | 80 |
| 8 | Siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan guru | 38 | 98 |
| JUMLAH | | 233 | |
| RATA-RATA | | 71 | |
| KLASIFIKASI | | Tinggi | |

Sumber : Data olahan penelitian, Tahun 2016

Aktivitas siswa ini antara lain didukung oleh hasil observasi “aktivitas siswa” yang diukur dari 8 komponen (seperti terlampir pada lamiran 5), aktivitas siswa tergolong tinggi dengan skor 233 dengan rentang skor 165 - 246, dengan rata-rata 71% (Terlampir). Motivasi belajar siswa diukur untuk

mengetahui tingkat motivasi belajar selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing. Rekapitulasi hasil pengamatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 3. Rekapitulasi Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I

| NO | AKTIFITAS YANG DIAMATI | SIKLUS 1 | |
|-------------|---|----------|-----|
| | | SKOR | (%) |
| 1 | Menunjukkan peningkatan aktivitas belajar | 27 | 66 |
| 2 | Adanya peningkatan upaya belajar | 25 | 61 |
| 3 | Gembira dalam belajar | 38 | 93 |
| 4 | Tidak pernah mengeluh dalam belajar | 30 | 73 |
| 5 | Tidak mudah putus asa dalam belajar | 30 | 73 |
| 6 | Belajar dengan serius | 27 | 66 |
| JUMLAH | | 177 | |
| RATA-RATA | | 72% | |
| KLASIFIKASI | | Tinggi | |

Sumber : Data olahan penelitian, Tahun 2016

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap tingkat motivasi belajar siswa dan berpedoman pada kriteria yang

ditetapkan, pada siklus I menunjukkan hanya mencapai 72%. Agar lebih bahwa rata-rata motivasi belajar siswa mengoptimalkan hasil pembelajaran masih tergolong tinggi dengan Skor 177 khususnya aspek motivasi belajar siswa dalam rentang klasifikasi 124 – 185,5, maka perlu dirancang suatu tindakan dengan rata-rata persentase 6 indikator untuk dilaksanakan pada siklus kedua. motivasi belajar sebesar 69%. Tindakan pada siklus kedua dimaksudkan

Siklus Kedua

Proses pembelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing sudah menunjukkan hasil yang optimal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa namun secara keseluruhan belum mencapai indicator kinerja yang telah ditetapkan sebesar 75%, perolehan aktifitas siswa pada indicator motivasi

untuk memperbaiki tindakan pada siklus I.

Tindakan utama pada siklus I tetap dilaksanakan pada siklus II yaitu penerapan model teknik *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing.

Adapun hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan peningkatan baik dari aktivitas guru dan aktivitas siswa serta

Tabel IV.4. Aktivitas Guru pada Siklus II

| NO | AKTIFITAS YANG DIAMATI | SIKLUS II | |
|-------------|---|-----------------|-----|
| | | SKOR | (%) |
| 1 | Guru menyusun serta menyiapkan cerita rakyat | 5 | 100 |
| 2 | Guru menjelaskan pola permainan randai | 5 | 100 |
| 3 | Guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang siswa | 4 | 80 |
| 4 | Guru menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai | 4 | 80 |
| 5 | Guru Memanggil kolompok untuk memerankan randai dan cerita rakyat di depan kelas | 4 | 80 |
| 6 | Guru memberikan lembar kerja kepada setiap peserta didik untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok dan membuat pesan dan makna apa yang disampaikan dalam cerita yang diperankan | 4 | 80 |
| 7 | Guru bersama siswa menarik kesimpulan | 4 | 80 |
| 8 | Guru mengadakan evaluasi | 5 | 100 |
| JUMLAH | | 35 | |
| RATA-RATA | | 87,5 | |
| KLASIFIKASI | | Sangat Sempurna | |

Sumber : Data olahan penelitian, Tahun 2016 Adapun mengenai aktivitas guru dalam menggunakan teknik *Role Playing*

dengan peragaan randai kuansing, jika telah dapat melaksanakan langkah-langkah pada siklus I guru sudah melakukan langkah model teknik *Role Playing* dengan cukup sempurna dan pada siklus II dengan peragaan randai kuansing.

terjadi peningkatan. Hasil pengamatan Aktivitas siswa selama mengikuti aktivitas guru pada siklus II menunjukkan proses pembelajaran pada siklus II adanya peningkatan dengan skor 35 berjalan dengan lancar. Berikut adalah dengan kriteria sangat sempurna dalam rekapitulasi aktivitas siswa pada siklus II. klasifikasi 33,7 - 40. Hal ini berarti guru Tabel IV.5. Aktivitas Siswa pada Siklus II

| NO | AKTIFITAS YANG DIAMATI | SIKLUS II | |
|-------------|---|---------------|-----|
| | | SKOR | (%) |
| 1 | Siswa mempelajari skenario permainan randai dan menghafal cerita rakyat yang diberikan guru berdasarkan kelompok masing-masing | 35 | 85 |
| 2 | Siswa mendengarkan penjelasan guru dengan cermat tentang kompetensi yang hendak dicapai | 38 | 93 |
| 3 | Kelompok yang dipanggil guru memerankan randai dan cerita rakyat di depan kelas | 34 | 83 |
| 4 | Peserta didik yang lain tetap berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain dengan seksama | 33 | 80 |
| 5 | Siswa membuat pesan moral yang disampaikan isi cerita yang diperankan oleh masing-masing kelompok | 35 | 85 |
| 6 | peserta didik mengisi lembar kerja yang diberikan guru untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok yang tampil | 38 | 93 |
| 7 | Siswa bersama guru menarik kesimpulan secara umum | 37 | 90 |
| 8 | Siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan guru | 41 | 100 |
| JUMLAH | | 291 | |
| RATA-RATA | | 89% | |
| KLASIFIKASI | | Sangat Tinggi | |

Sumber : Data olahan penelitian, Tahun siswa memperoleh skor 143 dengan kriteria tinggi. Sedangkan hasil observasi

Berdasarkan pengamatan observer pada Siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan yang mencapai skor 291 yang berkaitan dengan aktivitas siswa pada peningkatan yang mencapai skor 291 yang siklus I melalui hasil observasi aktivitas tergolong Sangat Tinggi dengan rata-rata siswa yang diukur dari 8 aspek, aktivitas 89% dalam rentang klasifikasi 247–328.

motivasi belajar siswa telah Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada mencapai tolak ukur yang dipergunakan tabel berikut ini:

yaitu di atas 78% dari seluruh siswa. Tabel IV.6. Motivasi Belajar Siswa pada Siklus II

| NO | AKTIFITAS YANG DIAMATI | SIKLUS II | |
|-------------|---|---------------|-----|
| | | SKOR | (%) |
| 1 | Menunjukkan peningkatan aktivitas belajar | 37 | 90 |
| 2 | Adanya peningkatan upaya belajar | 36 | 88 |
| 3 | Gembira dalam belajar | 39 | 95 |
| 4 | Tidak pernah mengeluh dalam belajar | 35 | 85 |
| 5 | Tidak mudah putus asa dalam belajar | 36 | 88 |
| 6 | Belajar dengan serius | 35 | 85 |
| JUMLAH | | 218 | |
| RATA-RATA | | 89 | |
| KLASIFIKASI | | Sangat Tinggi | |

Sumber : Data olahan penelitian, Tahun 2016 motivasi belajar sebesar 72%. Sedangkan pada siklus II mencapai skor 218 dengan

Dari tabel IV.6 menunjukkan bahwa kriteria sangat tinggi dan rata-rata hasil pengamatan motivasi belajar pada motivasi belajar siswa untuk indikator siklus II mencapai skor 218 dengan motivasi belajar sebesar 89%. Hal ini kriteria sangat tinggi 185,6 – 246, dengan disebabkan pengelolaan pembelajaran rata-rata motivasi belajar siswa untuk pada siklus I yang masih belum optimal seluruh indikator motivasi belajar sebesar seperti dijelaskan dalam siklus I. 89%.

Pembahasan

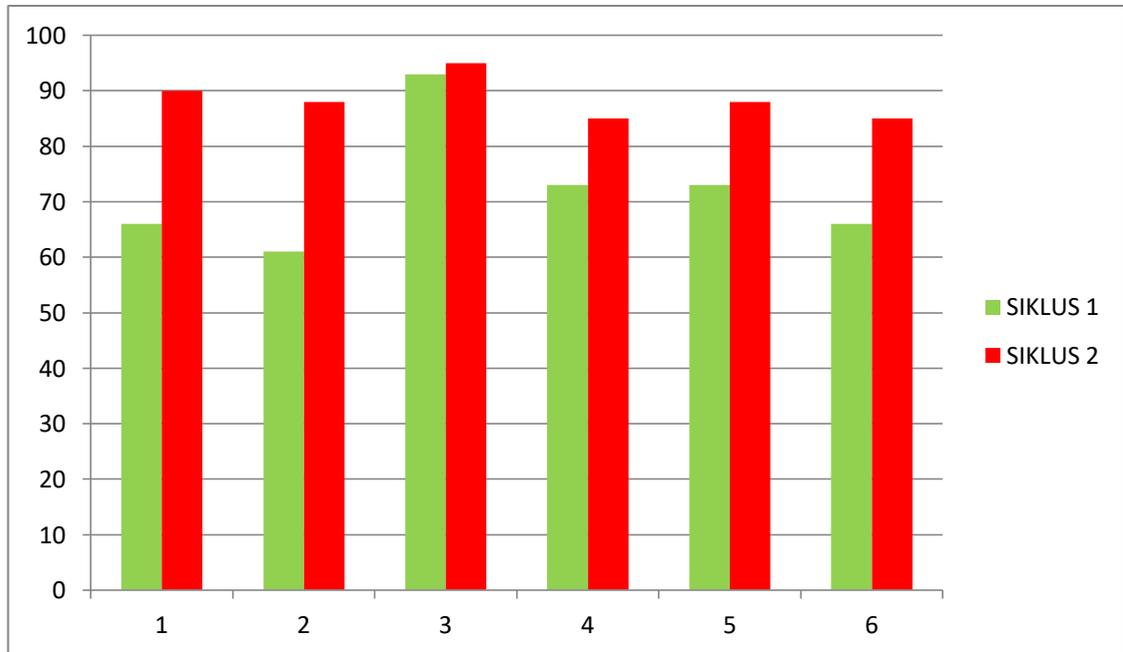
Dari hasil observasi pada siklus dilihat pada Tabel berikut ini:

pertama menunjukkan bahwa motivasi Tabel IV. 7. Rekapitulasi Motivasi belajar belajar siswa tergolong tinggi dengan skor Siswa pada Siklus I dan Siklus 177, dengan rata-rata persentase indikator II

| SIKLUS | | MOTIVASI SISWA | | | | | | Jumlah | Rata-rata |
|--------|------------------|----------------|----|----|----|----|----|--------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | |
| I | Jumlah siswa | 27 | 25 | 38 | 30 | 30 | 27 | 177 | 72 |
| | Persentase (%) | 66 | 61 | 93 | 73 | 73 | 66 | | |
| II | Jumlah siswa | 37 | 36 | 39 | 35 | 36 | 35 | 218 | 89 |

| | | | | | | | | | |
|--|----------------|----|----|----|----|----|----|--|--|
| | Persentase (%) | 90 | 88 | 95 | 85 | 88 | 85 | | |
|--|----------------|----|----|----|----|----|----|--|--|

Sumber : Data olahan penelitian, Tahun 2016
 Gambar 4.1 Diagram batang persentase aktifitas motivasi siswa



E. PENUTUP

Berdasarkan Tabel IV.7. dan diagram 4.1 diketahui bahwa terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Kelemahan-kelemahan penerapan pada siklus I setelah diperbaiki pada siklus II dan mencapai tingkat sangat tinggi ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui perbaikan proses pelaksanaan teknik model teknik *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing pada siklus II tersebut, motivasi belajar siklus II mencapai kriteria sangat tinggi, dengan rata-rata motivasi belajar siswa untuk 6 indikator motivasi belajar sebesar 89%.

Berdasarkan hasil penelitian maka kesimpulan penelitian adalah penggunaan model pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PPKn pada siswa Kelas X. 7 SMA Negeri 5 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015-2016. Dalam model pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing sangat menunjang proses interaksi belajar mengajar di kelas. Dengan menggunakan model teknik *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing siswa berkesempatan mengulang materi yang disampaikan siswa yang belum atau kurang memahami materi pelajaran dapat

mengingatnya kembali sehingga akan menimbulkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran

Penggunaan model tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PPKn pada siswa Kelas X. 7 SMA Negeri 5 Pekanbaru Tahun Ajaran 2015-2016 yang terlihat pada seluruh indikator motivasi. Berhasilnya penerapan model pembelajaran *Role Playing* dengan peragaan randai kuansing pada mata pelajaran PPKn, diketahui bahwa adanya peningkatan motivasi belajar dari siklus I ke siklus II. **DAFTAR PUSTAKA**

Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.

I.G.A.K. Wardani dkk. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: UT.

Sumber :
<http://www.sungaikuantan.com/2008/09/randai-kuantan.html>

Kunandar. 2008. *Gurofesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Masnur Muslich. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual Panduan Bagi Guru Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah*. Jakarta. Bumi aksara.

Muhibbinsyah, 2002. [http.motivasi.com](http://motivasi.com)

Oemar Hamalik, 2000. *Http.fungsi motivasi.com*

Syaiful Bahri Djamarah, 2002 ([http.motivasi.com](http://motivasi.com))

Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative learning Teori, Riset dan Praktis*. Bandung: Nusa Media.

Zaini dkk. 2008. *Strat*

