

Meningkatkan Minat Belajar PKn Melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas IV SD Inpres 3 Tolai

Margareta Ni Made Ardani

Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Inpres 3 Tolai, melibatkan 36 orang siswa terdiri atas 19 orang laki-laki dan 17 orang perempuan yang terdaftar pada tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri atas dua siklus. Di mana pada setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan di kelas dan setiap siklus terdiri empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tindakan siklus I diperoleh ketuntasan klasikal 60% dan daya serap klasikal 65%. Pada tindakan siklus II diperoleh ketuntasan klasikal 100% dan daya serap klasikal 90%. Hal ini berarti pembelajaran pada siklus II telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu dengan nilai daya serap klasikal minimal 65% dan ketuntasan belajar klasikal minimal 80%. Berdasarkan nilai rata-rata daya serap klasikal dan ketuntasan belajar klasikal pada kegiatan pembelajaran siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode Bermain Peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran PKn di SD Inpres 3 Tolai.

Kata Kunci: Peningkatan Minat Belajar Siswa dan Metode Bermain Peran

I. PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku baik potensial maupun aktual dan bersifat relatif permanen sebagai akibat dari latihan dan pengalaman. Sedangkan kegiatan pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara anak didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran anak didik dituntut keaktifannya. Aktif yang dimaksud adalah anak didik aktif bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena belajar memang merupakan suatu proses aktif dari anak didik dalam membangun pengetahuannya. Sehingga, jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada anak didik untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar.

Pelaksanaan pembelajaran PKn seringkali menyebabkan anak didik merasa jemu dalam belajar dikarenakan pembelajaran ini memerlukan hafalan, selain itu belajar anak didik belum bermakna, sehingga pengertian anak didik tentang konsep salah. Akibatnya hasil belajar anak didik belum menggembirakan. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh faktor anak didik yaitu mengalami masalah secara komprehensip atau secara parsial. Sedangkan guru yang bertugas sebagai pengelola pembelajaran seringkali belum mampu menyampaikan materi pelajaran kepada anak didik secara bermakna, serta penyampaiannya juga terkesan monoton tanpa memperhatikan potensi dan kreativitas anak didik sehingga anak didik merasa bosan karena anak didik hanya dianggap sebagai botol kosong yang siap diisi dengan materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran PKn guru harus menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan disesuaikan dengan kondisi anak didik sehingga anak didik lebih memahami materi yang disampaikan dan anak didik lebih berkesan dengan pembelajaran yang telah disampaikan serta anak didik akan lebih mengingat dan tidak mudah melupakan hal-hal yang dipelajarinya.

Dalam pembelajaran guru dan anak didik sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik yang berkaitan dengan mata pelajaran maupun yang menyangkut hubungan sosial. Pemecahan masalah pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai cara, melalui diskusi kelas, bermain peran, tanya jawab antara guru dan anak didik, penemuan dan inkuiri.

Guru yang kreatif senantiasa mencari pendekatan baru dalam memecahkan masalah, tidak terpaku pada cara tertentu yang monoton, melainkan memilih variasi lain yang sesuai. Bermain peran merupakan salah satu alternatif yang dapat ditempuh. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu model yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Dalam hal ini, bermain peran diarahkan pada pemecahan masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan anak didik.

Bermain peran berusaha membantu individu dalam hal ini anak didik, untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil

mengerti perasaan, sikap dan nilai yang mendasarinya. Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeran, dan diskusi.

Berdasarkan observasi peneliti di kelas IV SD Inpres 3 Tolai, terdapat rendahnya aktivitas dan minat belajar siswa pada pembelajaran PKn. Nilai ketuntasan klasikal siswa pada semester genap tahun ajaran 2010/2011 hanya sebesar 65% dengan daya serap klasikal hanya mencapai 60%. Hal ini tidak memenuhi target yang ditetapkan sekolah yakni 80% untuk ketuntasan klasikal dan 70% untuk daya serap klasikal. Pada proses pembelajaran berlangsung, guru lebih menggunakan metode konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh sang guru (*Teacher Center*). Berdasarkan fenomena tersebut maka peneliti mencoba memperbaiki situasi kelas tersebut dengan menerapkan metode bermain peran pada PTK ini.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti merasa metode ini sangat cocok untuk diterapkan pada siswa di kelas IV SD Inpres 3 Tolai, sehingga judul penelitian ini adalah “Meningkatkan Minat Belajar PKn Melalui Metode Bermain Peran Siswa Kelas IV SD Inpres 3 Tolai”.

Minat belajar menurut Slameto (1991: 182), adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Crow & Crow (1984: 355) berpendapat bahwa lamanya minat bervariasi. Kemampuan dan kemauan menyelesaikan suatu tugas yang diberikan untuk selama waktu yang ditentukan berbeda-beda baik dari segi umur maupun bagi masing-masing individu. Untuk seorang anak yang sangat mudah, lamanya minat dalam kegiatan tertentu sangat pendek.

Pengertian belajar menurut Oemar Hamalik (1990:21), adalah suatu bentuk pertumbuhan dan perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dengan cara-cara bertingkalaku yang baru berkat pengalaman dan latihan.

Menurut S. Nasution (1995:34), belajar didefinisikan sebagai berikut:

Belajar adalah penambahan pengetahuan. Definisi ini dalam praktek sangat banyak dianut di sekolah dimana guru-guru berusaha memberikan ilmu sebanyak mungkin dan murid bergiat untuk mengumpulkannya. Sering belajar itu disamakan dengan menghafal. Bukti bahwa seorang anak belajar ternyata dari hasil ujian yang diadakan.

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

Penanaman dan pengembangan aspek nilai, moral dan sikap anak didik akan lebih mudah dicapai bilamana anak didik secara langsung mengalami (memerankan) peran tertentu, dari pada hanya mendengarkan penjelasan ataupun melihat/mengamati saja.

Menurut Mulyasa *dalam* (<http://khoirulanwari.wordpress.com/about/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran-partisipatif>) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai social, yang kedudukannya sejajar dengan metode-metode mengajar lainnya.

Manfaat penggunaan metode bermain peran antara lain sebagai berikut : (a) Membantu anak didik menemukan makna dirinya dalam kelompok. 2) Membantu anak didik memecahkan persoalan pribadi dengan bantuan kelompok. 3) Memberi pengalaman bekerjasama dalam memecahkan masalah 4) Memberi anak didik pengalaman mengembangkan sikap dan keterampilan memecahkan masalah.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres 3 Tolai, Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres 3 Tolai, yang berjumlah 36 orang siswa yang terdiri dari 19 orang siswa laki – laki dan 17 orang siswa perempuan dengan kemampuan heterogen.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang di laksanakan secara bersiklus yang mengacu pada model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart yang terdiri atas dari empat tahap yaitu rencana, tindakan, observasi, dan refleksi.

Kegiatan diawali dengan pertemuan antara peneliti dengan kepala sekolah untuk membicarakan rencana penelitian di SD Inpres 3 Tolai tepatnya dikelas IV (Empat). Kemudian dilanjutkan dengan menemui wali kelas untuk meminta menjadi observer.

Siklus I

Perencanaan

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi: (1) Membuat perangkat pembelajaran (RPP). (2) Membuat instrumen penelitian meliputi alat evaluasi berupa tes disertai jawaban dan panduan penskoran. (3) Membuat lembar observasi siswa dan guru.

Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan adalah memberikan tes awal sebelum dilakukan tindakan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PKn. Setelah itu dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Selain itu, siswa juga diberikan tes tertulis pada akhir pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran.

Observasi

Kegiatan yang dilakukan adalah mengamati kegiatan yang dilakukan siswa selama pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran, kemudian peneliti dibantu oleh guru observer untuk mengisi dan kemudian menganalisis lembar observasi afektif dan psikomotorik siswa.

Refleksi

Kegiatan yang dilakukan adalah merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan siswa selama pelaksanaan pembelajaran, apakah siswa mampu berperan secara aktif dalam pembelajaran, apakah siswa bekerjasama dalam kegiatan kelompok, apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap pelajaran PKn

dengan menggunakan metode bermain peran. Hal ini dimaksudkan agar hasil refleksi ini dapat berguna bagi siswa maupun guru di masa yang akan datang.

Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi tindakan yang dilaksanakan pada siklus I, maka dilakukan perbaikan pada siklus II. Pelaksanaan tindakan siklus II disesuaikan dengan hasil yang ingin dicapai. Hasil yang diperoleh pada siklus II dianalisis untuk membuat kesimpulan.

Jenis Data

Jenis data yang akan diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dengan memberikan soal tes belajar kepada siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh dari lembar observasi.

Sumber Data

Sumber data yaitu seluruh komponen yang meliputi guru dan siswa di kelas IV SD Inpres 3 Tolai.

Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Teknik observasi model angket, teknik ini digunakan untuk mengamati penggunaan model Bermain Peran untuk meningkatkan Minat belajar PKn di SD Inpres 3 Tolai.

Test

Data tentang kemampuan murid baik secara individual maupun secara klasikal diperoleh dengan memberikan tes kepada murid.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kuantitatif

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data untuk menentukan persentase ketuntasan belajar murid dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

a. Ketuntasan Belajar Klasikal

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika sekurang-kurangnya 80 % siswa secara individual.

b. Daya Serap Klasikal

Seluruh kelas dikatakan tuntas belajar jika sekurang-kurangnya 80 % siswa telah tuntas secara individu.

2. Analisis Data Kualitatif

Untuk analisis data proses murid dalam belajar dan hasil observasi guru menggunakan analisis persentase skor. Untuk indikator sangat baik diberi skor 4, baik diberi skor 3, sedangkan cukup diberi skor 2, dan kurang diberi skor 1.

Indikator Kinerja

1. Indikator Data Kuantitatif

Indikator yang menunjukkan keberhasilan penelitian menggunakan metode bermain peran yaitu ditandai dengan nilai yang diperoleh siswa pada tes formatif. Penelitian ini dikatakan berhasil jika ketuntasan perorangan memperoleh nilai ketuntasan individu 75% dan ketuntasan belajar klasikal diperoleh minimal 80% (Sumber: KKM SD SD Inpres 3 Tolai).

2. Indikator Data kualitatif

Indikator data kualitatif pembelajaran dapat dilihat dari aspek afektif, psikomotor serta hasil aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Penelitian ini dinyatakan berhasil, jika ketiga aspek tersebut telah berada dalam kategori baik atau sangat baik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah observasi di kelas IV SD Inpres 3 Tolai. Tujuannya adalah untuk mengetahui situasi dan kondisi kelas yang akan dijadikan subyek penelitian.

1. Tindakan Siklus I

a. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 17 Maret, dan kamis tanggal 20 Maret 2014, Pelaksanaan pembelajaran selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) dan satu kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan, satu kali pertemuan untuk tes akhir tindakan.

b. Hasil Observasi

1) Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama pembelajaran melalui metode Bermain Peran di kelas dilakukan dengan cara mengisi lembar observasi yang telah disediakan.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan jumlah skor yang diperoleh dari semua item penilaian adalah 36 dari 52 skor total dan presentasi rata-rata 68,8% dengan kriteria cukup. Masing-masing hasil penilaian pada setiap aspek dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran diberi skor 4 sebab semua siswa terlihat menjawab salam dan berdoa ketika memulai pembelajaran; (2) memperhatikan informasi yang disampaikan oleh guru diberi nilai 3 sebab siswa terlihat siap dan tenang ketika guru akan memulai pembelajaran walaupun ada beberapa siswa yang masih mengotak-atik tasnya; (3) menjawab pertanyaan guru atau bertanya diberi skor 2 sebab hanya sebagian siswa yang mampu menjawab pertanyaan guru; (4) duduk dalam keadaan tenang di tempat masing-masing diberi skor 3 sebab siswa terlihat serius mendengarkan ketika guru menjelaskan walaupun masih ada 3 orang siswa yang keluar masuk; (5) memperhatikan penjelasan guru tentang materi pembelajaran diberi skor 3 sebab ketika guru bertanya setelah menjelaskan siswa langsung merespon pertanyaan guru; (6) dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan realita kehidupan / lingkungan diberi skor 2 sebab hanya sebagian siswa yang mau membaca materi dibuku teks sedang siswa yang lain hanya melihat-lihat gambar yang ada dibuku dan ada juga yang hanya berbicara dengan teman sebangkunya; (7) aktif belajar dengan memanfaatkan sumber belajar diberi skor 3 sebab siswa terlihat serius mengamati demonstrasi yang dilakukan guru tapi tidak semua siswa yang serius masih ada beberapa siswa yang mengganggu temannya; (8) mengikuti alur kegiatan belajar secara lancar diberi nilai 2 sebab banyak siswa yang malu-malu dan takut untuk tampil ke depan kelas melakukan demonstrasi; (9) menanyakan hal-hal yang belum dipahami diberi skor 3 sebab siswa mulai berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru (10) aktif dalam kegiatan belajar diberi skor 3 sebab sudah banyak siswa yang mau membuat rangkuman walaupun ada beberapa siswa yang tidak mau membuat rangkuman (11) Bekerja sama dalam kegiatan kelompok diberi skor 2 sebab hanya sebagian siswa yang mampu mengerjakan tes yang diberikan oleh guru (12) menyelesaikan tugas dalam

kegiatan kelompok diberi skor 3 sebab siswa terlihat serius berdoa ketika pelajaran akan ditutup walaupun masih ada yang mengganggu temannya. Hasil yang diperoleh sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan, namun guru masih perlu meningkatkan aktivitas siswa.

2) Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan dengan tujuan untuk melihat kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru menunjukkan jumlah skor untuk pertemuan pertama adalah 20 dari skor maksimal 28 diperoleh presentase rata-rata 71,4% dengan kriteria rata-rata baik. Hasil yang diperoleh sudah mencapai indikator yang telah ditetapkan, sehingga pada siklus ini penelitian dikatakan berhasil atau penggunaan metode demonstrasi dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 3 Tolai. Dari 7 item penilaian observasi, rata-rata guru memperoleh skor 3 (baik) meskipun masih ada indikator yang dinilai masih kurang. Dalam hal ini, guru baik sebagai guru, fasilitator, motivator dan evaluator, serta bertindak sebagai pengamat. Peniliti sebagai guru melakukan kegiatan: (a) melaksanakan RPP; (b) menyampaikan kompetensi dan tujuan pembelajaran sesuai materi yang diajarkan kepada siswa. Guru sebagai fasilitator dan motivator: melakukan kegiatan keterampilan proses, yaitu mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung: (a) memotivasi siswa selama pembelajaran dengan melatih siswa berinteraksi dengan guru dan teman-temannya dalam metode bermain peran; dan (b) membimbing siswa yang masih kesulitan dalam memahami pembelajaran PKn.

c. Hasil Tes Akhir Tindakan Siklus I

Setelah selesai pelaksanaan kegiatan pembelajaran tindakan siklus I dengan penggunaan metode bermain peran pada materi Lembaga Pemerintahan Pusat, selanjutnya adalah pemberian tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Bentuk tes hasil belajar yang diberikan adalah uraian dengan jumlah soal 5 butir. Bobot skor masing-masing soal adalah 20, dan siswa yang menjawab semua soal dengan benar memperoleh nilai 100.

Berdasarkan tabel analisis, presentase tuntas klasikal yang diperoleh sebesar 60%, belum mencapai presentase ketuntasan klasikal yang ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 70%. Sedangkan presentase daya serap klasikal (DSK) sebesar 65% sudah mencapai terget yang ditetapkan, yaitu DSK = 65%

d. Analisis dan Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan guru pada siklus I dan tes hasil tindakan siklus I selanjutnya dilakukan evaluasi. Hasil evaluasi siklus I digunakan sebagai acuan untuk merencanakan tindakan lebih efektif untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik pada siklus berikutnya. Adapun hasil evaluasi siklus I dapat dikemukakan kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan siklus I beserta analisis penyebab dan rekomendasinya.

Selain dari beberapa kekurangan pada siklus di atas, dari analisis tes hasil belajar siswa diperoleh presentase ketuntasan klasikal yaitu 75% dan hasil ini belum mencapai indikator ketuntasan klasikal.

2. Tindakan Siklus II

Pelaksanaan siklus II tidak jauh berbeda dengan pelaksanaan siklus I, hanya saja beberapa hal yang dianggap kurang pada siklus I diperbaiki pada siklus II dan disesuaikan dengan perubahan yang ingin dicapai. Hasil yang diperoleh pada siklus ini dikumpulkan serta dianalisa.

a. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit). Tahapan tindakan ini yaitu tahap pedahuluan, tahap inti, dan tahap akhir, dengan uraian sebagai berikut:

b. Hasil Observasi

Ada 2 (dua) hal yang menjadi fokus observasi yaitu observasi aktivitas siswa dan observasi aktivitas guru/peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung.

1) Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama pembelajaran melalui metode Bermain Peran di kelas dilakukan dengan cara mengisi lembar observasi yang telah disediakan.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan presentase rata-rata 87,5 % dengan kriteria rata-rata baik. Hal ini berarti bahwa siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan sudah dapat diminimalisir, dan aktivitas belajar siswa kelas IV SD Inpres 3 Tolai dalam mengikuti proses pembelajaran melalui penerapan metode bermain peran terjadi peningkatan. Meskipun guru yang Mengarahkan, namun siswa juga dilibatkan dalam kegiatan Bermain Pera tersebut dan siswa diberi kesempatan melakukan Permainan seperti yang telah dijelaskan guru sebagai bentuk motivasi.

Dalam penerapan metode bermain peran, seorang guru tidak hanya dituntut untuk memahami dan menguasai jenis, teknik dan prosedur, tetapi yang perlu juga diperhatikan adalah mampu menciptakan suasana kelas yang aman dan menyenangkan. Selain itu, semangat dan antusias yang tinggi harus juga ada pada diri seorang guru dalam menerapkan metode bermain peran.

2) Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru digunakan dengan tujuan untuk melihat kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Berdasarkan data hasil observasi pada tabel menunjukkan keberhasilan aktivitas guru dalam pengelolaan pembelajaran menurut pengamat yaitu rata-rata 85,7 dalam kategori sangat baik. Keberhasilan ini dapat juga ditunjukkan oleh setiap indikator penilaian dan presentase nilai rata-rata hasil observasi yang relatif meningkat dari siklus I ke siklus II.

c. Hasil Tes Akhir Tindakan Siklus II

Setelah selesai pelaksanaan kegiatan pembelajaran tindakan siklus II dengan penggunaan metode Bermain Peran, maka kegiatan selanjutnya adalah pemberian tes hasil belajar siswa. Bentuk tes yang diberikan adalah uraian dengan jumlah soal 5 butir. Bobot skor masing-masing soal adalah 20, dan siswa yang menjawab semua soal dengan benar memperoleh nilai 100. Sebaliknya, siswa yang menjawab semua soal dengan salah memperoleh nilai 0.

Berdasarkan Tabel 4.8, hasil belajar PKn pada siswa SD Inpres 3 Tolai sudah menunjukkan hasil yang sangat baik dengan presentase daya serap klasikal

90% dan presentase ketuntasan klasikal 100%. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator kinerja yang dipersyaratkan, sehingga penelitian ini dikatakan berhasil.

d. Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa dan guru, serta tes hasil belajar siswa pada tindakan siklus II, selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengetahui dampak dari tindakan yang diberikan. Adapun hasil evaluasi pelaksanaan tindakan siklus II yaitu:

- a) Motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dalam kategori baik, dan siswa lebih aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Hal tersebut ditunjukkan adanya peningkatan presentase perolehan dari siklus I ke siklus II, yaitu 68,8% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II, sementara kinerja guru pada siklus I yaitu 71,4% meningkat menjadi 85,7% dan berada dalam kategori baik.
- b) Pemahaman siswa tentang konsep pembelajaran meningkat, ini terlihat pada peningkatan rata-rata hasil belajar dari 65 (siklus I) menjadi 90 (siklus II).
- c) Dari hasil analisis tes hasil belajar diperoleh presentase ketuntasan klasikal pada siklus I yaitu 60% meningkat menjadi 100% pada siklus II. Sementara daya serap klasikal pada siklus I yaitu 65% meningkat menjadi 90% pada siklus II.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa sebelum penelitian adalah rata-rata 65. Setelah diadakan penelitian pada siklus I, nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 68 atau mengalami peningkatan sebesar 30%. Sementara siklus II, nilai rata-rata hasil belajar semakin meningkat meningkat menjadi 81. Sama halnya dengan hasil ketuntasan klasikal yang dicapai pada tes hasil belajar siklus I sebesar 71,4% atau terdapat 25 siswa yang tuntas dari 35 jumlah siswa. Presentasi klasikal pada siklus I ini belum mencapai indikator keberhasilan belajar pada umumnya yaitu 80%. Dalam hal tersebut, peneliti perlu perbaikan dan peningkatan hasil yang lebih baik, sehingga dilanjutkan penelitian pada tahap selanjutnya atau ke siklus II. Hasil yang diperoleh pada siklus II lebih baik daripada siklus I. Peningkatan ini terjadi karena beberapa kekurangan yang terdapat pada siklus I dapat diperbaiki. Dengan demikian terjadi peningkatan analisis hasil penelitian, dimana ketuntasan

belajar klasikal mencapai 91,4% dengan jumlah 32 siswa yang tuntas dari 35 siswa.

IV. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan data yang diperoleh pada penelitian maka dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Inpres 3 Tolai Parigi Utara Pada materi Lembaga Pemerintahan Pusat. Berdasarkan analisis hasil belajar menunjukan pada siklus I persentase ketuntasan klasikal adalah 71,4% dengan jumlah siswa yang tuntas 25 siswa dari 35 siswa sedangkan pada siklus II persentase ketuntasan klasikal 91,4% dengan jumlah siswa yang tuntas 32 siswa dari 35 siswa.

Saran

Merujuk pada hasil analisis penelitian bahwa penggunaan metode Bermain Peran memiliki beberapa kelebihan misalnya dapat memotivasi siswa untuk belajar, memusatkan perhatian siswa dalam belajar hingga meningkatkan kemampuan siswa maka disarankan agar guru di sekolah dapat menerapkan Metode Bermain Peran ini khususnya Mata pelajaran PKn pada materi Lembaga Pemerintahan Pusat, namun tetap menyesuaikan pada materi dan dibutuhkan pengelolaan pembelajaran di kelas dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Crow & crow. 1984. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: PT. Bina Ilmu, 1984.
- Dalyono, M, *Psikologi Pendidikan*: Penerbit RINEKA CIPTA, Jakarta, 1997
- Depdiknas. (2003). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tentang SistemPendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas RI.
- Margono, 2004, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa dalam (<http://khoirulanwari.wordpress.com/about/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran-partisipatif>). Parigi. diakses tanggal 7 Februari 2014

Nasution, 1995. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Oemar Halik, 1986. Psikologi Belajar Mengajar, Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Rooijakers. 1980. Mengajar Dengan Sukses. Gramedia, Jakarta.

Shfatel *dalam* (<http://khoirulanwari.wordpress.com/about/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran-partisipatif>), Parigi. Diakses tanggal 7 Februari 2014

Tanner & Tanner. 1975. Belajar Efesien Jakarta: PT. Raja Granfindo Persada.