

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
PEMBELAJARAN PKn DENGAN BERMAIN PERAN
KELAS IV SDN 09**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh
ISWANDI
NIM. F34210417



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2012**

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN PKn DENGAN BERMAIN PERAN KELAS IV SDN 09

Iswandi, Endang Uliyanti, Budiman Tampubolon
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak
email: Iswandisiis47@yahoo.com

Abstrak: Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pembelajaran PKn dengan Bermain Peran kelas IV SDN 09. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pembelajaran Pkn dengan Bermain Peran kelas IV SDN 09. Metode Penelitian ini adalah metode deskriptif, bentuk penelitiannya: Penelitian tindakan kelas dilaksanakan 2 siklus terdiri tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Berdasarkan kemampuan guru merencanakan pembelajaran siklus I 59% (rata-rata 2,52), siklus II 93% (rata-rata 3,67) peningkatan 34 %. Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran siklus I 64% (rata-rata 2,87) siklus II 91% (rata-rata 3,88) peningkatan 27%. Aktivitas belajar siswa siklus I 64% (rata-rata 5,24%), siklus II 90% (rata-rata 7,16) peningkatan 24% hasil belajar siswa siklus I nilai rata-rata 69,64 siklus II 76,43. Berarti metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pembelajaran PKn siswa kelas IV SDN 09 Sungai Sinjun.

Kata kunci : Aktivitas, Hasil Belajar, Bermain peran.

Abstract: Increased activity and Learning Outcomes Learning by playing the role of PKn class IV SDN 09. this research aims to know the increase in activity and Learning Outcomes Learning by playing the role of Pkn class IV SDN 09. the method of this research is descriptive research method, the form class action Research cycle comprised two stages implemented planning, implementation, observation, refleksi. Based on the ability of teachers to plan the learning cycle I 59% (average 2,52), cycle II 93% (average 3.67) 34% increase. The ability of teachers implement the learning cycle I 64% (average 2.87) cycle II 91% (average 3.89) increased 27%. Learning activities of students cycle I 64% (average 5.24), cycle II 90% (average 7,16) 24% increase in student learning outcomes I cycle average value of 69,64 II 76,43 cycle. Means the method of playing the role can improve learning outcomes and learning activities of PKn grade IV SDN 09 River Sinjun.

Key word: Activities, Results of the study, Role Playing

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih tertarik, merasa senang, dan termotivasi serta mampu menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap apa yang sedang dipelajari. Para pendidik dituntut agar mampu menggunakan metode dalam proses pembelajaran yang tidak menutup kemungkinan bahwa metode tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Tidak terlepas dari itu, tingkat keefektifan pembelajaran di Sekolah Dasar dipengaruhi oleh kemampuan guru menerapkan asas kekonkritan dalam pembelajaran yaitu salah satunya dengan penggunaan metode sehingga siswa mudah memahami pelajaran yang diajarkan.

Tujuan dilakukan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan guru merencanakan pembelajaran, kemampuan guru melaksanakan pembelajaran, meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Kenyataan di lapangan, guru mempunyai banyak kelemahan-kelemahan dalam penyampaian materi pelajaran PKn, antar lain: (1) Penyampaian materi pembelajaran masih cenderung bersifat simbolik, kecenderungan ini menyebabkan pemahaman konsep PKn menjadi kurang bermakna. (2) Guru kurang menggunakan metode di dalam mengajar terutama pada mata pelajaran PKn. (3) Cara guru mengajar yang masih berpusat pada guru, sementara siswa kurang beraktivitas di dalamnya. (4) Sering mengacu pada materi abstrak dalam LKS, kurang melibatkan keaktifan psikomotorik siswa di kelas.

Sebagai contoh yang dialami guru dalam melaksanakan tugas sehari-hari sebagai pengajar, guru mata pelajaran PKn sering menghadapi masalah tentang hasil belajar siswa yang belum sesuai dengan yang diharapkan.

Dari hasil belajar siswa yang belum maksimal tersebut, dikarenakan banyak hal, salah satu diantaranya adalah: (1) Siswa kurang beraktivitas. (2) Siswa tidak mau bertanya. (3) Tidak mau mengajukan pendapat. (4) Tidak aktif dalam diskusi. (5) Tidak mau mengerjakan pekerjaan rumah (PR).

Dalam kegiatan ini peneliti mengambil siswa kelas IV SDN 09 Sungai Sinjun Kecamatan Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang sebagai subyek penelitian. Hal tersebut dilakukan karena berdasarkan kurangnya aktivitas serta rendahnya hasil belajar PKn Dengan rata-rata yang diperoleh siswa kelas IV yang hanya mencapai 50,84, sebagian besar siswanya tidak dapat mencapai KKM 65, dari 28 siswa hanya 10 siswa yang tuntas sedangkan 18 siswa lainnya memperoleh skor nilai di bawah KKM 65. Melihat hal tersebut peneliti memandang perlu untuk mencoba memanfaatkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran khususnya pada materi pemerintah kecamatan. Dengan metode bermain peran dapat membantu siswa lebih aktif, penyajian materi menjadi lebih menarik dalam menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat ini.

Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, peneliti memanfaatkan metode bermain peran sebagai sarana penunjang proses belajar mengajar. Peneliti meyakini metode bermain peran akan mampu membangkitkan aktivitas belajar PKn siswa, hal ini memungkinkan karena metode bermain peran akan membuat pembelajaran PKn yang abstrak menjadi konkrit. Pengalaman peneliti selama beberapa tahun, pertama dalam mengajar penggunaan metode

dapat membuat aktivitas pembelajaran menjadi hidup, namun untuk beberapa tahun terakhir ini dalam proses pembelajaran metode sudah kurang dilakukan.

Sebagaimana dipaparkan di atas, semua guru harus mampu menciptakan suasana proses pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Kemudian untuk menciptakan semua proses pembelajaran yang demikian, konsekwensinya adalah guru tersebut hendaknya mempunyai komitmen terhadap tugas yang diembannya. Tugas mendidik dan mengajar seyogyanya dilaksanakan secara professional agar mutu pendidikan dan pengajaran berhasil guna meningkatkan aspek kognitif, afektif dan serta psikomotorik peserta didiknya.

Proses pembelajaran melalui berbagai mata pelajaran antara lain mata pelajaran PKn, mempunyai peranan sangat besar pengaruhnya dalam meningkatkan kualitas manusia. Menurut Nursid Sumaatmadja (2007: 1.10), pendidikan PKn bertujuan, “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara”. Melalui pendidikan PKn anak didik dibina dan dikembangkan kemampuan mental-intelektualnya menjadi warga negara berketerampilan dan berkepedulian sosial serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai yang terkandung dalam Pancasila.

Pendidikan PKn tidak dapat dicapai dengan baik, jika guru mengajar tersebut kurang mempunyai kemampuan dalam melaksanakan tugasnya. Salah satu kunci yang dapat memperlancar tugas melaksanakan pengajaran PKn secara wajar, guru harus memiliki minat yang penuh dan sungguh-sungguh atas pelajaran PKn tersebut. Dengan minat dan perhatian yang besar, maka proses pembelajaran akan tercapai semaksimal mungkin.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berharap semoga dengan menggunakan metode bermain peran mampu membangkitkan kembali aktivitas dan hasil belajar PKn siswa, khususnya bagi siswa kelas IV SDN 09 Sungai Sinjun Kecamatan Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mendeskripsikan kemampuan guru merencanakan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang Tugas Organisasi Pemerintah Kecamatan dengan menerapkan metode bermain peran di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Sinjun. (2) Untuk mendeskripsikan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang Tugas Organisasi Pemerintah Kecamatan dengan menerapkan metode bermain peran di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Sinjun. (3) Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang Tugas Organisasi Pemerintah Kecamatan dengan menerapkan metode bermain peran di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Sinjun. (4) Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan tentang Tugas Organisasi Pemerintah Kecamatan dengan menerapkan metode bermain peran di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Sinjun.

Penjelasan istilah yang dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami konsep istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini berpedoman pada (Zulfazri. Em, dkk; Kamus lengkap bahasa Indonesia: 2008) Istilah-istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut: (a) Meningkatkan: menaikkan derajat, menaikkan taraf. Yang dimaksud peneliti meningkatkan adalah menaikkan sesuatu hingga bertambah nilainya. (b) Proses: Urutan suatu peristiwa yang semakin lama semakin meningkat atau semakin menurun. (c) Hasil belajar: akibat dari jerih payah. Hasil belajar yang dimaksud peneliti adalah suatu yang diperoleh oleh siswa dapat berupa nilai dari kemampuan siswa dalam pembelajaran. (d) Aktivitas: Aktivitas dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa yang merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. (e) Metode Bermain Peran: merupakan salah satu metode yang dapat menyajikan bahan pelajaran dengan cara memainkan peran dan mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu masalah dengan harapan agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan keluarga, sekolah maupun di masyarakat.

Rumusan PKn Menurut Syawal Gultom (2012) Dalam Dokumen National Standards For Civics and Government Yang Dikembangkan Oleh Center For Civic Education (1994) Calabasas, Amerika Serikat. National Standards For Civics and Government Merumuskan Tujuan Pembelajaran Civics Dalam Tiga Bentuk Komponen Kompetensi Kewarganegaraan, Yaitu Pengetahuan Kewarganegaraan (Civic Knowledge), Karakter Kewarganegaraan (Civic Dispositions), Dan Keterampilan Kewarganegaraan (Civic Skills) yang Memuat Kecakapan Intelektual Dan Partisipatori.

Pengertian PKn adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Istilah PKn merupakan terjemahan civice menurut Udin S. Winata Putra, dkk (1978) PKn adalah Pendidikan Kewarganegaraan yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada awalnya diatur dalam UU No 2 tahun 1949. Undang-undang ini berisi tentang diri kewarganegaraan.

Tujuan PKn Menurut BSNP (2006) Standar Kompetensi dan kompetensi Dasar, Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (a) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. (b) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi. (c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. (d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sedangkan menurut Nursid Sumaatmadja (2007: 1.10) menyatakan bahwa, pendidikan PKn bertujuan membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara. Melalui pendidikan PKn, anak didik dibina dan dikembangkan kemampuan mental intelektualnya

menjadi warga negara yang berketerampilan dan berkepedulian sosial serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

Fungsi PKn Selanjutnya Menurut Nursid Sumaatmadja (2007: 1.10), Fungsi PKn sebagai pendidikan, yaitu membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna, keterampilan sosial dan intelektual, dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya sebagai SDM Indonesia yang bertanggung jawab merealisasikan tujuan Nasional. Dengan pengetahuan sosial yang berguna, keterampilan sosial dan intelektual, dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya, dapat diharapkan terbinanya SDM Indonesia yang akan datang yang berpengetahuan, terampil, cendekia, dan mempunyai tanggung jawab sosial yang tinggi yang mampu merealisasikan tujuan Nasional menciptakan masyarakat adil dan makmur berdasarkan Pancasila serta Undang-Undang Dasar 1945.

Pengertian Pembelajaran PKn Menurut Asep Jihad dan Haris (2008:11), "Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antara peserta didik dalam rangka perubahan sikap." Kemudian dalam Asep Jihad dan Haris (2008:12) menyatakan, "Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu."

Tujuan Pembelajaran PKn di SD menurut Zainul Ittihad Amin (2008:1.32), penguasaan kopetensi yang diharapkan bagi siswa setelah mempelajari pembelajaran PKn agar mampu: (a) Mempunyai kemampuan berpikir, bersikap Nasional dan dinamis. (b) Mempunyai wawasan kesadaran berbangsa dan bernegara untuk membela Negara yang dilandasi oleh rasa cinta tanah air. (c) Mempunyai wawasan kebangsaan, kesadaran berbangsa dan bernegara demi ketahanan Nasional untuk kelangsungan hidup bangsa dan Negara. (d) Mempunyai pola pikir, pola sikap yang koperhensif-integral dalam memecahkan masalah dan implementasi pembangunan nasional pada seluruh aspek kehidupan nasional.

Fungsi Pembelajaran PKn di SD Depdiknas, proyek pkn dan Bp (2000 : 21) Fungsi pembelajaran Pkn sebagai berikut: (a) Mengembangkan dan melestarikan nilai moral pancasila secara dinamis dan terbuka. (b) Dinamis dan terbuka dalam arti bahwa dalam nilai moral yang di kembangkan mampu menjawab tantangan perkembangan yang terjadi dalam masyarakat tanpa kehilangan jati diri sebagai bangsa Indonesia yang merdeka, bersatu dan berdaulat. (c) Mengembangkan dan membina manusia indonesia seutuhnya yang sadar politik dan konstitusi negara kesatuan republik indonesia dilandaskan Pancasila dan UUD 1945. (d) Membina pemahaman dan kesadaran terhadap hubungan antara warga negara dengan negara, antar warga negara dengan sesama warga negara, dan pendidikan pendahuluan bela negara agar mengetahui serta mampu melaksanakan dengan baik hak dan kewajiban sebagai warganegara.

Ruang Lingkup Pembelajaran PKn di SD Menurut BSNP. (2006) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, ruang lingkup pendidikan kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi : hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah Pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia,

partisipasi dalam pembelaan negara. Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan. (2) Norma, hukum dan peraturan meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum peradilan internasional. (3) Hak asasi manusia meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM. (4) Kebutuhan warga negara meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat kebebasan berorganisasi. Kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kependudukan warga negara. (5) Konstitusi negara meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi. (6) Kekuasaan dan Politik meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan pers dalam masyarakat demokrasi. (7) Pancasila meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dan kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka. (8) Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Metode Pembelajaran PKn Menurut konsep Ahmad Sudrajad. (2009). PAKEM. Dalam Majalah Derap Guru. Edisi 117/th IX/ Oktober . [http://www.Scribdcom/doc/933324148.oktober 2009](http://www.Scribdcom/doc/933324148.oktober%202009)). PAKEM adalah singkatan dari pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Aktif dimaksud bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan belajar memang merupakan suatu proses aktif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah dari guru tentang pengetahuan. Kreatif juga dimaksud agar guru menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi belajar tingkat kemampuan siswa. Menyenangkan adalah suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi.

Menurut Anitah. Sri W (2007:1,2), Metode berarti cara. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran, metode cara yang digunakan guru dalam membelajarkan siswa dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari 1 orang, hal ini tergantung kepada apa yang diperankan.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat menyajikan bahan pelajaran dengan cara memainkan peran dan mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu masalah dengan harapan agar peserta didik dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam hubungan sosial dengan orang-orang di lingkungan

keluarga, sekolah maupun di masyarakat. Manfaat Bermain Peran Menurut Muliawan Jasa Ungguh (2008:19) manfaat main bagi tumbuh kembang anak dibedakan dalam lima karakter golongan yaitu : manfaat motorik, afektif, kognitif, spiritual dan keseimbangan: (1) Manfaat motorik adalah manfaat yang berhubungan dengan unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu. (2) Manfaat afektif adalah manfaat mainan yang berhubungan dengan naluri atau insting, perasaan, emosi, sifat, karakter, watak, maupun kepribadian seseorang. (3) Manfaat kognitif adalah manfaat mainan yang berhubungan dengan kemampuan imajinasi, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan sistematis. (4) Manfaat spiritual adalah manfaat mainan yang hampir sama dengan afektif tetapi mengandung unsur-unsur kesucian, keluhuran budi pekerti dan nilai-nilai positif. Dengan kata lain, manfaat spiritual merupakan perpaduan nilai-nilai positif dari afektif dan kognitif. (5) Manfaat keseimbangan merupakan manfaat mainan ditentukan berdasarkan maksud dan tujuan dari pembuatan itu sendiri.

Menurut Gunawan, Wahyu. M (2009:8) menyatakan, ” Dunia bermain peran sangat penting bagi anak-anak. Permainan yang mengutamakan jiwa ksatria dan sportif sangat bermanfaat, demikian halnya dengan permainan yang dapat menjadikan anak-anak mampu bergaul dengan menempatkan diri di tengah komunitasnya, apalagi ternyata permainan-permainan tersebut dapat dilakukan bersama-sama di tempat dan waktu yang disepakati.” Kelebihan Metode Bermain Peran: (a) Membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik. (b) Memacu kreatifitas siswa dalam mengembangkan pengetahuannya. (c) Mengasah kemampuan guru dalam menciptakan inovasi dalam pembelajaran. (d) Mengembangkan sikap kerjasama antar siswa. (e) Membuat interaksi antara guru dengan siswa menjadi lebih akrab. Kelemahan Metode Bermain Peran. (a) Pada umumnya yang lebih aktif hanya yang bermain peran saja. (b) Guru merasa kesulitan dalam manajemen kelas. (c) Sulit untuk menyesuaikan dengan lamanya waktu pembelajaran. Untuk mengatasi kelemahan di dalam bermain peran adalah: (1) Skenario harus dirancang dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. (2) Siswa harus dilibatkan langsung dalam bermain peran. (3) Guru memotivasi dan mengarahkan siswa agar menggunakan waktu seefisien mungkin.

Aktivitas Belajar Menurut S. Nasution (*bukuhalus.com/2011/14*) aktivitas adalah merupakan keaktifan jasmani dan rohani harus digabungkan. Sedangkan belajar menurut Slameto adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Paul B. Diedrich (Sardiman, 2004:101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang digolongkan ke dalam 8 kelompok diantaranya: (1) Visual Activities, meliputi kegiatan seperti membaca, memperhatikan (gambar, demonstrasi, percobaan dan pekerjaan). (2) Oral Activities, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi dan interupsi. (3) Listening Activities, seperti : mendengarkan uraian, percakapan diskusi, musik dan pidato. (4) Writting Activities, seperti : menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin dan

rangkuman. (5) Drawing Activities, seperti : menggambar, membuat grafik, peta, diagram. (6) Activities, seperti: melakukan percobaan, konstruksi, model, memperbaiki, bermain dan berternak. (7) Mental Activities, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan dan mengambil keputusan. (8) Emotional Activities, seperti : menaruh minat, merasa bosan, bergairah, berani, tenang dan gugub.

Menurut Poerwadarminto (*bukuhalus.com/2011/14*) "Hal yang mendasar yang dituntut dalam pembelajaran adalah keaktifan siswa." Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa yang lain.

Hasil belajar adalah suatu gambaran dari kemampuan siswa dalam mempelajari sesuatu. Hal ini sesuai dengan pendapat Purwanto (2009:49) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan menyangkut domain kognitif (intelektual), afektif (sikap) dan kemampuan psikomotorik (bertindak).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Berdasarkan masalah yang akan diteliti berarti melalui penelitian ini akan diungkapkan keadaan sesuatu masalah sebagaimana adanya pada saat penelitian dilakukan oleh karena itu metode yang sesuai di pergunakan untuk penyelesaian masalah dalam penelitian ini adalah metode deskriptif.

Menurut Hadari Nawawi (2005:63) metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subyek atau obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain). Pada saat sekarang berdasarkan pada fakta yang tampak atau sebagaimana adanya penelitian metode deskriptif ini dikarenakan peneliti akan menggambarkan tentang penggunaan metode bermain peran, dapat disimpulkan bahwa metode deskriptif adalah suatu cara dalam menjelaskan obyek penelitian berdasarkan fakta yang terjadi atau muncul setelah di lakukan kegiatan penelitian sehingga hasil yang muncul atau diperoleh berdasarkan data apa adanya.

Menurut Sugiyono (2009:6) metode penelitian adalah: cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan. Bentuk Penelitian sehubungan dengan metode penelitian yang digunakan, agar penggunaan metode deskriptif ini dalam penemuan fakta-fakta yang sebenarnya sekaligus untuk memecahkan masalah yang dihadapi dapat meningkatkan aktivitas belajar yang tinggi maka diambil penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (*Class room action research*) yang dilakukan secara kolaborasi dengan guru kelas IV sekolah dasar negeri 09 Sungai Sinjun.

Menurut Suharsimi, Arikunto (2002:12) menjelaskan PTK melalui paparan gabungan definisi dari ketiga kata yaitu, "penelitian, tindakan, dan kelas." sebagai berikut: (1) Penelitian adalah kegiatan mencerminkan suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermamfaat untuk meningkatkan mutu sesuatu hal yang menarik

minat dan penting bagi peneliti. (2) Tindakan adalah suatu gerak yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian berbentuk tindakan siklus kegiatan. (3) Kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dengan seorang guru.

Menurut Arikunto (200:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa: Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk memperbaiki kinerja guru sebagai seorang tenaga pendidik, untuk meningkatkan kemantapan dari tindakan-tindakan guru dalam melaksanakan tugasnya, dapat memperbaiki mutu praktek pembelajaran dikelasnya, serta untuk memberikan motivasi pada siswa dalam belajar sehingga siswa dapat memperoleh hasil yang lebih baik dari sebelumnya.

Sifat penelitian ini adalah kolaboratif yang dilakukan secara kolaboratif dengan teman sejawat. Menurut Suharsimi Arikunto (2009:3), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas, yaitu bersifat kolaboratif berarti melibatkan beberapa pihak dari luar guru sebagai peneliti misalnya teman sejawat sebagai pengamat dengan tujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran. Dengan demikian guru tidak harus sendirian dalam upaya memperbaiki praktik pembelajaran di kelas, namun dapat dilaksanakan dengan bantuan teman sejawat.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelas IV Semester I (ganjil) SD Negeri 09 Sungai Sinjun Kecamatan Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang. Pelaksanaan penelitian untuk siklus I pada hari Rabu, 19 September 2012, dilanjutkan pada siklus II penelitian dilaksanakan pada hari Rabu, 3 Oktober 2012. Lokasi sekolah terletak di Jalan Raya Sungai Sinjun Desa Karimunting Kecamatan Sungai Raya Kepulauan Kabupaten Bengkayang. Yang menjadi Subyek dalam penelitian ini adalah: (a) Guru selaku Peneliti. (b) Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Sinjun, berjumlah 28 orang siswa kelas IV, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Jenis data yang di kumpulkan dalam penelitian ini adalah: (1) Data berupa skor kemampuan guru merencanakan pembelajaran dalam kelas dan sumber data dalam penelitian ini adalah bentuk lembar penelitian IPKG 1 dan IPKG 2, yang menjadi guru kolaborator dalam penelitian ini adalah Bapak Muwardiman, S.Pd.SD. (2) Data berupa skor yang dilakukan oleh kolaborator terhadap kemampuan guru melaksanakan pembelajaran didalam kelas dan sumber data dalam penelitian ini adalah bentuk lembar penelitian IPKG 1 dan IPKG 2 yang menjadi kolaborator dalam penelitian ini adalah Bapak Muwardaman, S.Pd.SD. (3) Data berupa Nilai rata-rata Aktivitas belajar siswa didalam kelas pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan menerapkan metode bermain peran siswa kelas IV sekolah dasar negeri 09 sungai sinjun. (4) Data berupa nilai rata-rata hasil belajar siswa pembelajaran pendidikan kewarganegaraan tentang tugas organisasi pemerintah kecamatan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Sinjun. Data yang diperoleh melalui kegiatan penelitian merupakan data

yang akurat dan dapat dipergunakan secara ilmiah, untuk itu di perlukan penggunaan teknik dan alat pengumpul data yang tepat.

Teknik Pengumpul Data berdasarkan jenis data yang dikumpulkan, maka teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah sebagai berikut: (1) Teknik observasi langsung. Menurut Sudjana (2009:85) Observasi langsung adalah pengamatan yang dilakukan terhadap gejala atau proses yang terjadi dalam situasi yang sebenarnya dan langsung diamati oleh pengamat. Observasi tindakan ini dilakukan secara partisipatif yang dilakukan oleh penelitian Observer sebagai kolaborator. (2) Teknik pengukuran.

Menurut Zainal (2007:1.4) diartikan sebagai pemberian angka kepada suatu atribut atau karakteristik tertentu yang dimiliki oleh orang, hal atau obyek tertentu menurut aturan atau formulasi yang jelas. (3) Alat Pengumpul Data. Berdasarkan sub-sub masalah penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya.

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, yaitu: (a) Lembar observasi guru. Alat yang digunakan untuk menilai kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang diperoleh dari teknik observasi langsung. (b) Lembar observasi siswa, Alat yang digunakan untuk menilai aktivitas belajar siswa yang diperoleh dari teknik observasi langsung. (c) Instrumen tes, alat pengumpul data untuk menilai hasil belajar siswa yang didapatkan dari teknik pengukuran. Teknik Penyajian Data kemampuan guru merencanakan pembelajaran, kemampuan guru melaksanakan pembelajaran, data aktivitas siswa dan data hasil belajar siswa yang diperoleh dari penelitian dikumpulkan, diolah dan diinput ke dalam tabel siklus I maupun siklus II

Analisa Data yang dikumpulkan tidak akan bermakna tanpa ada analisis yakni diolah dan diinterpretasikan. Menurut Sanjaya (2009:106) menganalisa data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Analisa data sebagai berikut : Menurut Hadari Nawawi (94:1990). (a) Untuk mencari skor kemampuan guru mengajar menggunakan tehnik penskoran setiap penilaian dengan rumus :

$$\text{Skor Hasil} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

(b) Untuk memperoleh aktivitas belajar siswa dengan menggunakan rumus rata-rata yaitu:

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan : $\sum X = \text{Jumlah Skor}$
 $n = \text{Banyaknya kelompok belajar}$

(c) Untuk memperoleh hasil belajar siswa menggunakan teknik menghitung rata-rata (mean).

$$\text{Rerata (Mean)} = X = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan : $\sum X = \text{Jumlah Skor}$
 $n = \text{Banyaknya skor dalam sampel}$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar pembelajaran PKn dengan bermain peran kelas IV SDN 09 Sungai Sinjun. Jumlah siswa 28 orang siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Hasil tes siklus I dan siklus II yang meliputi: (1) skor kemampuan guru merencanakan pembelajaran. (2) Skor kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. (3) Skor nilai rata-rata aktivitas belajar siswa. (4) Skor nilai rata-rata belajar siswa. Adapun data skor hasil rekapitulasi hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Hasil Rekapitulasi Penelitian

NO Aspek yang diteliti	Implementasi tugas organisasi pemerintah kecamatan metode bermain peran				Kenaikan tiap siklus
	Siklus I	Rata - rata	Siklus II	Rata - rata	
	1. Kemampuan guru merencanakan pembelajaran	59%	2,52	93%	
2. Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran	64%	2,87	91%	3,88	27%
3. Aktifitas siswa dalam pembelajaran	64%	5,24	90%	7,16	26%
4. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran	69,64	-	76,43	-	6,78

Pembahasan

Dari tabel diatas diketahui bahwa (1) Rata-rata nilai kemampuan guru merencanakan pembelajaran siklus I mencapai 59% (rata-rata 2,52, katagori cukup memuaskan), pada siklus II mencapai 93% (rata-rata 3,67, katagori memuaskan) dari siklus I ke siklus II ada peningkatan 34%.

Untuk mengetahui kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode bermain peran pada siklus I mencapai 64% (rata-rata 2,87, katagori cukup memuaskan), pada siklus II 91% (rata-rata 3,88, katagori memuaskan) ada peningkatan 27%.

Dari hasil penelitian dapat dilihat nilai rata-rata aktivitas siswa berdasarkan lembar aktivitas untuk siklus I 64% (rata-rata 5,24), siklus II 90% (rata-rata 7,16) peningkatan sebesar 26%.

Untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa maka digunakan tes hasil belajar siklus I rata-rata 69,64 maka pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 76,43. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan II dengan menggunakan metode bermain peran ada peningkatan .

Kelas yang dijadikan penelitian ini adalah kelas IV Sekolah Dasar Negeri 09 Sungai Sinjun, berjumlah 28 orang yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Proses pembelajaran sebanyak dua kali pertemuan berlangsung 2x35 menit dengan menggunakan metode bermain peran. Pembelajaran langsung dilakukan oleh peneliti, sedangkan pengamat atau observer adalah Bapak Muwardiman, S.Pd.SD.

Penelitian Siklus I adalah: 1. Tahapan Perencanaan (*planning*) Pada tahapan ini peneliti mengadakan kegiatan-kegiatan sebagai berikut: (a) Refleksi awal dimulai dengan mengadakan perbincangan dengan kepala sekolah dan guru kolaborasi dalam menentukan waktu pelaksanaan penelitian. (b) Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi guru mengajar baik hambatan maupun kemudahan dalam mengajar PKn sebelumnya. (c) Merumuskan alternatif tindakan pada pembelajaran PKn dalam upaya meningkatkan aktivitas siswa dalam menggunakan metode bermain peran dalam materi pelajaran Tugas organisasi pemerintah kecamatan. (d) Menyusun rancangan pembelajaran yang akan disampaikan.

Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti dalam tahapan perencanaan ini antara lain : (a) Membuat skenario/rencana pembelajaran dengan metode bermain peran. (b) Membuat lembar observasi untuk menilai siswa dalam menerapkan metode bermain peran pada materi struktur organisasi pemerintah kecamatan. (c) Membuat lembar kerja kelompok yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. (d) Mendesain evaluasi pembelajaran berupa alat evaluasi, yakni tes isian singkat dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa menguasai materi pelajaran berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*action*) Pelaksanaan tindakan dilakukan pada hari Rabu, 19 September 2012, waktu pelaksanaan pada pukul 07.00 – 08.30 WIB. Dalam pelaksanaan tindakan, materi diambil dari buku paket dan buku penunjang PKn, peran peneliti adalah merancang pelaksanaan pembelajaran materi pemerintah kecamatan dengan menggunakan metode bermain peran, yang tercantum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran berikut ini: (a) Memberikan penjelasan tentang tugas organisasi pemerintah kecamatan. (b) Menugaskan siswa secara berkelompok untuk membuat struktur organisasi pemerintah kecamatan. (c) Menjelaskan kepada siswa tentang bagaimana cara mengidentifikasi bermain peran tentang Tugas Organisasi Pemerintah Kecamatan. (d) Membagi siswa dalam beberapa kelompok, 1 kelompok terdiri dari 7 orang. (e) Memberikan skenario bermain peran kepada masing-masing kelompok. (f) Siswa maju kedepan kelas untuk bermain peran tentang cara membuat Kartu Penduduk (KTP) elektronik. (g) Melakukan evaluasi secara lisan. (h) Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. (i) Memberikan motivasi kepada siswa yang kurang aktif

dalam bermain peran. (j) Memberikan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.

Peran kolaborator dalam pelaksanaan tindakan yaitu: (a) Memberikan pengarahan, motivasi, dan stimulus kepada peneliti agar dapat melaksanakan perannya dengan lancar dan sistematis. (b) Memperhatikan dan menilai/mengevaluasi penampilan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, seperti metode yang digunakan dalam pembelajaran. (c) Mengevaluasi kegiatan siswa yang dilakukan secara individu maupun kelompok. (d) Membantu mengontrol siswa menjawab tes lisan maupun tes tertulis yang diberikan oleh peneliti. (e) Mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dan siswa.

3. Tahap Observasi (*observation*) Kegiatan observasi dilaksanakan oleh guru kolaborator selama pembelajaran berlangsung. Teknik yang digunakan adalah teknik Observasi langsung dan teknik Pengukuran dengan berpedoman pada lembar IPKG I, IPKG II, lembar observasi aktivitas belajar siswa dan lembar observasi hasil belajar siswa.

Tahap pengamatan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut : (a) Dengan metode bermain peran siswa dapat menyebutkan susunan organisasi pemerintah kecamatan. (b) Dengan metode bermain peran siswa dapat mengidentifikasi tugas organisasi pemerintah kecamatan. (c) Dengan metode bermain peran siswa membuat gambar struktur organisasi pemerintah kecamatan. (d) Dengan metode bermain peran siswa memerankan tentang membuat surat kartu tanda penduduk (KTP) elektronik.

Kegiatan siswa pada tindakan siklus I adalah sebagai berikut: (a) siswa dapat menjelaskan tugas organisasi pemerintah kecamatan. (b) siswa menyebutkan susunan struktur organisasi pemerintah kecamatan. (c) siswa membuat gambar struktur organisasi pemerintah kecamatan. (d) siswa memerankan tentang membuat surat kartu tanda penduduk (KTP) elektronik.

4. Refleksi (*reflection*) Pada tahap ini peneliti dan kolaborator secara kolaboratif mengadakan kegiatan sebagai berikut. (a) Mengamati teknik pembelajaran yang telah dilakukan. (b) Mengidentifikasi factor-faktor hambatan dan kemudahan peneliti dalam pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. (c) Merumuskan alternatif tindakan yang akan dilakukan selanjutnya. (d) Menyusun rancangan pembelajaran dengan tugas organisasi pemerintah kecamatan. Catatan penting refleksi yang disepakati oleh peneliti dalam kolaborator berdasarkan observasi antara lain: (1) Keterbatasan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. (2) Bermain Peran yang dibuat harus lebih menarik lagi. (3) Siswa cenderung malu-malu dalam bermain peran. (4) Konsentrasi bimbingan kelompok lebih terarah. (5) Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran.

Penelitian Siklus II adalah: 1. Tahap Perencanaan (*planning*) Tindakan II ini dilaksanakan setelah pembelajaran pada tindakan I dianalisis dan direfleksi. Tindakan II ini untuk melanjutkan tindakan I yang kurang berhasil sehingga peneliti melakukan langkah selanjutnya. Perencanaan yang akan dilakukan pada tindakan II adalah antara lain. (a) Mendesain langkah kegiatan dalam kelompok agar lebih terarah. (b) Membimbing siswa dalam bermain peran. (c) Memotivasi siswa untuk berani tampil bermain peran di depan kelas.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*action*) Untuk pelaksanaan tindakan penelitian pada siklus II ini dilaksanakan di SDN 09 Sungai Sinjun Kabupaten Bengkayang. Objek penelitiannya adalah 28 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan dan dilaksanakan pada siklus II penelitian dilaksanakan pada hari Rabu, 3 Oktober 2012. Pembelajaran pada tindakan II dilaksanakan dengan menggunakan metode bermain peran. Pelaksanaan pembelajaran masih sama pada tindakan I, yaitu dengan metode bermain peran pada pembelajaran PKn tentang tugas Organisasi Pemerintah Kecamatan, Kegiatan yang dilakukan peneliti yaitu: (a) Membimbing siswa dalam diskusi kelompok. (b) Guru melakukan tanya jawab tentang materi yang belum dipahami siswa. (c) Memotivasi siswa dalam memerankan cerita didepan kelas tentang membuat surat keterangan untuk berobat.

Kegiatan yang dilakukan siswa pada siklus II, yaitu (a) Siswa menyimak isi skenario bermain peran. (b) Dalam diskusi siswa memilih tugas-tugas yang akan diperankan masing-masing. (c) Siswa dapat mengidentifikasi bermain peran yang ditampilkan didepan kelas.

3. Tahap observasi (*observation*) adalah: (a) Kerja sama pada kelompok. (b) Diskusi kecil pada setiap kelompok. (c) Keberanian bermain peran didepan kelas. (d) Dapat mengidentifikasi bermain peran. Observasi yang dilakukan oleh kolaborator berpedoman pada hasil observasi dan refleksi pada tindakan I, antara lain sebagai berikut: (a) Bermain peran yang dilakukan harus lebih menarik. (b) Bimbingan guru pada setiap kelompok. (c) Mengevaluasi keseluruhan kegiatan secara klasikal. (d) Mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.

4. Refleksi (*reflection*) Dari pelaksanaan tindakan II, peneliti beserta kolaborator melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan berdasarkan analisis tindakan II diketahui bahwa kemampuan siswa lebih meningkat dari tindakan I. Hasil analisis tindakan II diketahui sebagai berikut. (a) Siswa dapat menerima materi pelajaran dengan baik. (b) Siswa dapat bermain peran lebih menarik. (c) Siswa tidak lagi malu-malu dalam bermain peran. (d) Siswa konsentrasi terhadap bimbingan guru, terarah pada masing-masing kelompok. (e) Siswa termotivasi dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data yang diperoleh selama dalam penelitian ini mencakup hasil dari siklus I dan II dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Penggunaan metode bermain Peran dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran PKn tentang Tugas Organisasi Pemerintah Kecamatan pada siswa kelas IV SD Negeri 09 Sungai Sinjun, Hal ini tampak dalam IPKG pada siklus I 59 % (nilai rata-rata 2,52). Siklus II 93 % (nilai rata-rata 3,67), ada peningkatan sebesar 34 %. (2) Penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn Tentang Tugas Organisasi Pemerintah Kecamatan pada siswa kelas IV SD Negeri 09 Sungai Sinjun, Hal ini tampak dalam IPKG pada siklus I 64 % (nilai rata-rata 2,87). Siklus II 91 % (rata-rata 3,88), ada peningkatan sebesar 27 %. (3) Penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa

dalam pembelajaran PKn tentang Tugas Organisasi Pemerintah Kecamatan, Hal ini tampak dalam lembar observasi Aktivitas belajar siswa pada siklus I dengan nilai aktivitas belajar siswa 64 % (rata-rata 5,24). Siklus II 90 persen (rata-rata 7,16), ada peningkatan sebesar 26 %. (4) Penggunaan Metode Bermain Peran dapat meningkatkan Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn tentang Tugas Organisasi Pemerintah Kecamatan, Hal ini tampak dalam lembar observasi Aktivitas belajar siswa pada siklus I dengan nilai rata-rata 69,64; pada siklus II 76,43, ada peningkatan hasil belajar siswa sebesar 6,78.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti dengan bantuan teman sejawat sebagai observer serta temuan-temuan yang didapat baik kelebihan maupun kelemahannya juga kendala-kendala yang dihadapinya, maka demi peningkatan aktivitas serta hasil belajar siswa saran peneliti: (1) Guru sekolah dasar diharapkan dapat menerapkan metode bermain peran (Role playing) dalam peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. (2) Dalam setiap pembelajaran, guru hendaklah selalu memberikan penguatan dan motivasi kepada siswa secara kelompok dan individu agar dalam pembelajaran berlangsung kondusif dapat menumbuhkan kerjasama yang aktif. (3) Hendaknya guru tidak mendominasi di dalam kegiatan pembelajaran tetapi siswalah yang harus lebih banyak berperan aktif di dalamnya. (4) Memberikan kesempatan kepada siswa yang kurang aktif agar dapat menampilkan keberaniannya didepan kelas dengan bermain peran.

DAFTAR RUJUKAN

- Asep Jihad dan Abdul Haris. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Press. Yogyakarta.
- Anitah. Sri.W. (2007). *Strategi dan Teknologi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Ahmad Sudrajad. (2009). Pakem. Dalam Majalah Derap Guru. Edisi 117/th IX/ Oktober . [http:// www.Scribd.com/doc/933324148](http://www.Scribd.com/doc/933324148). Contoh PTK kelas VI SD
- Arikunto. (2009). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipt. Jakarta
- BNSP. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk kelas IV SD*. Depdiknas. Jakarta.
- Depdiknas. (2000). *Proyek PKn dan Bp*. <http://www.Scribd.com/doc/1266169>. Biblio grafi PKn. 13-2-2013
- Gunawan, Wahyu.M. (2009). *Bermain Itu Asyik*. Elmaterra Publishing. Malang.

- Hadari Nawawi. (2005) *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Universitas Terbuka Gajah Mada Yogyakarta.
- Muliawan Jasa Ungguh. (2009). *Tipe Jitu Memilih Mainan Edukatif*. Diva Press. Jogjakarta
- Nursid Sumaatmaja. (2007). *Teknologi Pembelajaran*. SIC. Surabaya
- Paul B.Diedrich dalam Sardiman (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. PT. Raja Grafindo Persada.Jakarta. (online).
[http://www.bukuhalus.com/2011/14/aktivitas-belajar/diakses 30 Oktober 2012](http://www.bukuhalus.com/2011/14/aktivitas-belajar/diakses%2030%20Oktober%202012).
- Poerwadarminto. (2011). *Aktivitas Belajar*. (online).
[http://www.bukuhalus.com/2011/14/defenisi-aktivitas-belajar/diakses 30 Oktober 2012](http://www.bukuhalus.com/2011/14/defenisi-aktivitas-belajar/diakses%2030%20Oktober%202012)
- Purwanto (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana. Jakarta.
- S. Nasution (2011). *Aktivitas Belajar*. (online).
[http://www.bukuhalus.com/2011/14/aktivitas-belajar/diakses 30 Oktober 2012](http://www.bukuhalus.com/2011/14/aktivitas-belajar/diakses%2030%20Oktober%202012)
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta. Jakarta
- Sugiyono. (2009). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung
- Sudjana. (2009). *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. PT.Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Syawal. Gultom. (2012). *Materi, Struktur, Konsep dan Keilmuan Pendidikan Kewarganegaraan*. BPSDMPK dan PMP. Jakarta
- Udin S. Winata Putra.dkk. (1978). *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Zainal. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru*. Yrama Widiya. Bandung
- Zainul Ittihad Amin. (2008). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Zul Fajri. Em, dkk (2008). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Jakarta: Difa Publisher.