

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR
MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN
DALAM PEMBELAJARAN PKn
DI SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh

**FITRIA AFRIANTI
NIM F34212056**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2014**

PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MENGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DALAM PEMBELAJARAN PKn DI SEKOLAH DASAR

Fitria Afrianti, Rosnita, Siti Halidjah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Untan

Email: fitria_afrianti87@yahoo.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan menggunakan metode bermain peran di kelas V SD Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yang berbentuk penelitian tindakan kelas (PTK) dan bersifat kolaboratif. Hasil yang diperoleh dari penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang, yaitu: (1). aktivitas fisik siswa dari siklus I rata-rata sebesar 75% ke siklus II sebesar 87,5% dan mengalami peningkatan sebesar 12,5%. (2). aktivitas mental siswa dari siklus I rata-rata sebesar 52,78% ke siklus II menjadi sebesar 80,6% dan mengalami peningkatan sebesar 27,82%. (3). aktivitas emosional siswa dari siklus I rata-rata sebesar 72,62% ke siklus II menjadi 84,52%, dan mengalami peningkatan sebesar 11,9%.

Kata Kunci: Aktivitas Belajar, Metode Bermain Peran, Pembelajaran PKn

Abstract: The aim of this research to improve student's learning activity in learning Citizenship Study (PKn) by using role play method in fifth grade of SD State 7 Bawing Village Sadaniang Subdistrict. The method that is used in this research is descriptive method in the form of Class Action Research (CAR) and collaborative. The result in applying the role play method in learning citizenship study in fifth grade of SDN 7 Bawing Village Sadaniang Subdistrict, that are : (1) students' physical activity from cycle I is 75% to cycle II is 87,5% which is having improvement 12,5%. (2) students' mental activity from cycle I is 52,78% to cycle II become 80,6% which is having improvement 27,82%. (3) students' emotional activity from cycle 1 is 72,62% to cycle II become 84,52% which is having improvement 11,9%.

Keywords: Learning Activity, Role Play Method, Learning PKn

Dalam kegiatan pembelajaran, salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa, yaitu dengan menggunakan pembelajaran aktif di mana siswa melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan. Belajar aktif atau melakukan aktivitas dalam pembelajaran merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan menarik hati dalam belajar untuk mempelajari sesuatu dengan baik.

Dengan melakukan aktivitas pembelajaran, siswa dapat langsung mengalami dan berbuat sendiri, akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa disertai dengan memupuk kerjasama yang harmonis antar siswa. Berdasarkan pentingnya aktivitas dalam pembelajaran, maka siswa diharapkan memiliki aktivitas yang tinggi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa itu sendiri.

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

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan terhadap siswa pada pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang terlihat bahwa aktivitas siswa kurang dalam mengikuti pembelajaran PKn. Salah satunya karena penerapan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang sesuai dengan anak, materi dan situasi yang ada. Hal ini dapat dilihat ketika dalam proses pembelajaran siswa tampak kelihatan diam dan kurang beraktivitas, baik aktivitas fisik, mental dan emosional. Dengan kata lain terdapat kesenjangan antara harapan akan aktivitas pembelajaran yang optimal dengan kenyataan aktivitas pembelajaran yang masih rendah.

Oleh karena itu, perlu adanya terobosan belajar dengan menggunakan metode yang inovatif dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran PKn. Untuk mengatasi kesenjangan tersebut dan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn. Bermain peran adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik. Melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui bermain peran, para siswa mengeksplorasi masalah-masalah hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya.

Permasalahan umum dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah peningkatan aktivitas siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang?”

Berdasarkan masalah umum tersebut, sub masalah/masalah khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. (a) Apakah dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas fisik siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang?

(b)Apakah dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas mental siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang? (c) Apakah dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas emosional siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang?

Berdasarkan Masalah yang akan diteliti di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas fisik siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang. (2) Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas mental siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang. (3) Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas emosional siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang.

Menurut Wina Sanjaya (2009:170), “ Aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara fisik maupun secara psikis, seperti aktivitas mental. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar”.

Kata dasar pembelajaran adalah belajar. Yatim Riyanto (2010:6) mengartikan “ Belajar adalah suatu proses untuk mengubah performansi yang tidak terbatas pada keterampilan, tetapi juga meliputi fungsi-fungsi, seperti *skill*, persepsi, emosi, proses berpikir, sehingga dapat menghasilkan perbaikan performansi. Lebih lanjut Martinis Yamin (2012:66) mendefinisikan “ Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik atau orang dewasa lainnya untuk membuat pebelajar dapat belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal”.

Aktivitas dalam proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran. Aktivitas belajar banyak jenisnya, para ahli mengadakan klasifikasi antara lain Paul D. Dierich, dalam Oemar Hamalik (2006:172) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok, yaitu. (a) Kegiatan-kegiatan visual: Membaca, melihat gambargambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain. (b) Kegiatan-kegiatan lisan (oral): Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi. (c) Kegiatan-kegiatan mendengarkan: Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio. (d) Kegiatan-kegiatan menulis: Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket. (e) Kegiatan-kegiatan menggambar: Menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola. (f) Kegiatan-kegiatan metrik: Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun. (g) Kegiatan-kegiatan mental: Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah,

menganalisis, faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan. (g) Kegiatan-kegiatan emosional: Minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

Metode Bermain peran adalah pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa dalam menemukan jati dirinya dalam lingkungan sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat, dalam memecahkan masalahnya dengan bantuan kelompok.

Menurut Ruminiati (2007:2-8) metode bermain peran adalah “Suatu cara menyajikan bahwa pelajaran dengan mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan sosial dengan suatu problem, agar siswa dapat memecahkan masalah sosial”. Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode bermain peran menurut Ruminiati (2007:5-9) yaitu: (a) Melakukan pemanasan (warming up), guru menjelaskan permasalahan yang akan dijadikan bahan bermain peran. (b) Memilih partisipan, guru menjelaskan karakter. (c) Menata ruang tempat untuk bermain peran. (d) Siswa yang tidak bermain peran harus dilibatkan walaupun sebagai penonton agar mengamati temannya. (e) Permainan dimulai, walaupun masih banyak siswa yang bingung dan malu-malu, sambil tertawa gembira, jika tidak bisa berjalan dengan baik guru bisa menghentikan dan diulangi lagi atau bila perlu diganti siswa yang lebih cocok. (f) Mendiskusikan pelaksanaan bermain peran bila perlu alur ceritanya diubah sedikit/banyak. (g) Permainan diulangi lagi setelah mendapatkan pembenahan-pembenahan. (h) Membahas jalannya main peran, guru memberikan masukan-masukan agar lebih menjiwai lagi. (i) Menyimpulkan bersama guru, namun guru akhirnya memberikan penegasan.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk diri yang beragam dari segi agama, sosialkultural, bahasa, usia, untuk menjadi warganegara yang cerdas dan terampil serta berkarakter yang tertuang dalam UUD 1945. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan dalam KTSP, BNSP (2011:2) bahwa “ 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”.

Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai, yaitu mata pelajaran yang mensosialisasikan dan mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila / budaya bangsa seperti yang terdapat pada kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Sedangkan tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, menurut Arnie Fajar (2009:143), adalah untuk menjadikan siswa: (a) Mampu berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. (b) Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. (c) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada 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 dan komunikasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif Hadari Nawawi (2012:66) menyatakan bahwa “Metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagai mana mestinya”.

Bentuk penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dan penelitian ini bersifat kolaboratif. Rochman Natawijaya dalam Masnur Muslich (2009:9) menyatakan bahwa “PTK adalah pengkajian terhadap permasalahan praktis yang bersifat situasional dan kontekstual, yang ditujukan untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi, atau memperbaiki sesuatu”. Suharsimi Arikunto, dkk (2009:3) menyatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”.

Penelitian ini dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 yang beralamat di Dusun Bawing Desa Bumbun Kecamatan Sadaniang dengan Subjek penelitian siswa kelas V SD Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang yang berjumlah 12 orang terdiri dari siswa laki-laki yang berjumlah 8 orang dan siswa perempuan yang berjumlah 4 orang serta guru sebagai peneliti yang mengajar PKn di kelas V SD Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang (guru sebagai penunjang yang bisa dilihat dengan lembar observasi guru).

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi langsung terhadap aktivitas pembelajaran siswa. Hadari Nawawi (2012:100) mengemukakan bahwa: “Teknik ini adalah cara pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada obyek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat di mana suatu peristiwa, keadaan atau situasi sedang terjadi”.

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu: Lembar Observasi aktivitas pembelajaran siswa.

M. Ngalim Purwanto (2010:149) mengemukakan bahwa “Observasi merupakan metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung”. Sedangkan menurut Hadari Nawawi (2012:100) “Observasi diartikan sebagai pengamatan dan catatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian”.

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2009:16) ada empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) refleksi.

Agar data-data yang telah dikumpulkan melalui lembar observasi dengan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dan menjadi bermakna sebagai dasar mengambil keputusan, maka data observasi tersebut dianalisis kemudian dihitung dengan menggunakan rumus persentase.

Menurut M. Ngalim Purwanto (2010:102) rumus persentase yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau yang diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

Perencanaan

Beberapa hal yang dilaksanakan pada siklus I adalah melakukan pertemuan pertama bersama guru kolaborator Bapak Muksin, S.Pd.SD., yaitu hari jumat tanggal 8 agustus 2014, tempat di SD Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang.

Perencanaan pembelajaran pada siklus I adalah: (a) Memilih materi pembelajaran serta menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah disepakati bersama guru kolaborator. Pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi 3 kegiatan yaitu kegiatan awal, inti dan akhir dengan menggunakan metode bermain peran. (b) Menyiapkan materi pembelajaran pada siklus I. (c) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). (d) Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan. (e) Menyiapkan alat pengumpul data berupa lembar observasi guru dan lembar observasi indikator kinerja aktivitas siswa.

Pelaksanaan

Penerapan dan tindakan dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang yang dilaksanakan pada hari Rabu, 13 Agustus 2014 selama 105 menit yaitu pada pukul 07.30 – 09.15 WIB, Semua siswa hadir, yaitu 12 orang siswa. Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari 3 tahapan proses pembelajaran, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Observasi

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri atas 2 siklus dengan menggunakan metode bermain peran dan data yang diambil adalah aktivitas belajar siswa yang diperoleh dari siklus I dan siklus II. Data tersebut kemudian dianalisis dan dihitung dengan menggunakan rumus persentase.

Hasil observasi pada siklus I tentang aktivitas pembelajaran siswa, dan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1
Hasil Observasi Indikator Kinerja Aktivitas Pembelajaran Siswa pada Siklus I

No	Indikator Kinerja	Hasil Pengamatan Siklus I	
		Jumlah Siswa	%
1. Aktivitas Fisik			
a.	Kegiatan (aktivitas) Visual		
	1) Siswa membaca materi pembelajaran	9 orang	75%
	2) Siswa membaca skenario bermain peran	12 orang	100%
	3) Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan oleh guru	10 orang	83,33%
	4) Siswa mengamati penjelasan guru dan teman yang bermain peran	7 orang	58,33%
b.	Kegiatan (aktivitas) Lisan		
	1) Siswa menjawab pertanyaan secara lisan	6 orang	50%
	2) Siswa berdialog (melakukan percakapan) dengan teman kelompok dalam bermain peran dan diskusi kelompok	12 orang	100%
c.	Aktivitas Mendengarkan		
	1) Siswa mendengarkan/menyimak penyajian materi (bahan) yang disampaikan oleh guru	10 orang	83,33%
	2) Siswa mendengarkan/menyimak percakapan kelompok yang bermain peran	9 orang	75%
	3) Siswa mendengarkan/menyimak percakapan diskusi kelompok	9 orang	75%
d.	Kegiatan (aktivitas) Menulis		
	1) Siswa menulis materi yang penting untuk dicatat selama pembelajaran (rangkuman)	7 orang	58,33%
	2) Siswa menulis laporan kegiatan bermain peran	8 orang	66,67%
	3) Siswa mengerjakan tes	12 orang	100%
e.	Kegiatan (aktivitas) Metrik		
	1) Siswa menyelenggarakan kegiatan bermain peran	12 orang	100%
	2) Siswa melakukan pameran hasil laporan kegiatan bermain peran/diskusi	3 orang	25%
Rata- Rata			75%
2. Aktivitas Mental			
a.	Siswa memecahkan masalah dalam kelompoknya	8 orang	66,67%
b.	Siswa mengingat teks percakapan dalam pemeranan	6 orang	50%

c.	Siswa menemukan hubungan kegiatan bermain peran dengan materi yang dipelajari	5 orang	41,67%
Rata-Rata			52,78%
3. Aktivitas emosional			
a.	Siswa berani tampil di depan untuk bermain peran	12orang	100%
b.	Siswa berani mengemukakan pendapat	5 orang	41,67%
c.	Siswa tenang dalam proses pembelajaran	12 orang	100%
d.	Siswa membedakan sikap masing-masing tokoh dari kelompok yang bermain peran	7 orang	58,33%
e.	Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran	11 orang	91,67%
f.	Siswa menghargai pendapat temannya	9 orang	75%
g.	Siswa menghayati perannya dalam bermain peran	5 orang	41,67%
Rata-Rata			72,62%

Hasil deskripsi Indikator penilaian aktivitas pembelajaran siswa adalah sebagai berikut:

Aktivitas Fisik

Dari tabel 1 hasil observasi siklus I di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas fisik siswa dalam pembelajaran PKn pada siklus I diperoleh hasil rata-rata menjadi 75% dengan beberapa kegiatan yang dilakukan oleh siswa. Yaitu kegiatan (aktivitas) visual dengan persentase yang muncul sebesar 79,2%, kegiatan (aktivitas) lisan dengan persentase sebesar 75% dan kegiatan (aktivitas) mendengarkan dengan persentase yang muncul sebesar 77,8%

Pada saat kegiatan (aktivitas) menulis persentase yang muncul adalah sebesar 75% dan selanjutnya dalam kegiatan (aktivitas) metrik yaitu sebesar 62,5%.

Aktivitas Mental

Aktivitas mental pada siklus I rata-rata sebesar 52,78%. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa yaitu, siswa memecahkan masalah dalam kelompoknya dengan persentase yang muncul 66,67%, siswa mengingat teks percakapan dalam pemeranan dengan persentase yang muncul sebesar 50%. Selanjutnya siswa menemukan hubungan kegiatan bermain peran dengan materi yang dipelajari dengan persentase yang muncul sebesar 41,67%

Aktivitas Emosional

Aktivitas emosional pada siklus I diperoleh hasil rata-rata sebesar 72,62%, dengan beberapa kegiatan yaitu siswa berani tampil di depan umum untuk bermain peran dengan persentase yang muncul sebesar 100%, berani mengemukakan pendapat sebesar 41,67%, siswa tenang dalam proses pembelajaran dengan persentase yang muncul sebesar 100%, siswa membedakan sikap masing-masing tokoh dari kelompok yang bermain peran dengan persentase yang muncul sebesar 58,33%.

Selanjutnya siswa merasa senang mengikuti pembelajaran dengan persentase yang muncul sebesar 91,67%, siswa menghargai pendapat temannya dengan persentase yang muncul sebesar 75% dan siswa menghayati perannya dalam bermain peran dengan persentase sebesar 41,67%

Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siklus I dapat dilihat tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2
Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn pada siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Siklus I
1.	Arto	60
2.	Veronika Veni	70
3.	Andere	80
4.	Dandi	60
5.	Togar	70
6.	Agus	80
7.	Andi	90
8.	Ardi Ardian	60
9.	Allea Imellya Casta	70
10.	Icha	70
11.	Yopi Yonatan	80
12.	Dela Tasia	80
Jumlah		870
Rata-rata		72,5

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I sudah mencapai standar ketuntasan belajar karena nilai rata-rata 72,5% lebih besar dari standar ketuntasan minimal sekolah yaitu 60 (Standar Ketuntasan Sekolah). Dengan kata lain hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran PKn dengan materi menjaga keutuhan NKRI menggunakan metode bermain peran dilakukan dengan baik dan kegiatan siklus berikut yaitu siklus ke II.

Refleksi

Dari data yang diperoleh terlihat bahwa aktivitas siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn masih perlu ditingkatkan lagi karena guru masih kerepotan dalam membimbing siswa untuk belajar dengan menggunakan metode bermain peran, penataan ruang untuk bermain peran kurang sesuai dengan naskah skenario. Untuk memperbaiki kekurangan yang muncul pada siklus I, maka peneliti dan guru kolaborator sepakat untuk melaksanakan tindakan kedua pada siklus II.

Hasil Penelitian

Siklus II

Perencanaan

Beberapa hal yang dilaksanakan pada siklus II adalah melakukan pertemuan pertama bersama guru kolaborator yaitu Bapak Muksin, S.Pd.SD., pada hari jumat tanggal 15 agustus 2014 bertempat di SD Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang.

Perencanaan pembelajaran pada siklus II adalah: (a) Menyiapkan materi pembelajaran pada siklus II. (b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). (c) Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan. (d) Menyiapkan alat pengumpul data berupa lembar observasi guru dan lembar observasi indikator kinerja aktivitas siswa.

Pelaksanaan

Penerapan dan tindakan dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang yang dilaksanakan pada hari Rabu, 20 Agustus 2014 selama 105 menit yaitu pada pukul 07.30 – 09.15 WIB, Semua siswa hadir, yaitu 12 siswa. Pelaksanaan pembelajaran terdiri dari 3 tahapan proses pembelajaran, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Observasi

Observasi dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung oleh teman sejawat Bapak Muksin, S.Pd.SD., sebagai kolaborator dalam penelitian tindakan kelas ini dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Data yang diperoleh selanjutnya dievaluasi atau direduksi dan dianalisis, selanjutnya hasil observasi terhadap indikator kinerja aktivitas belajar siswa pada siklus II sebagai berikut.

Tabel 3
Hasil Observasi Indikator Kinerja Aktivitas Pembelajaran Siswa pada Siklus II

No	Indikator Kinerja	Hasil Pengamatan Siklus II	
		Jumlah Siswa	%
1.	Aktivitas Fisik		
a.	Kegiatan (aktivitas) Visual		
	1) Siswa membaca materi pembelajaran	12 orang	100%
	2) Siswa membaca skenario bermain peran	12 orang	100%
	3) Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan oleh guru	12 orang	100%
	4) Siswa mengamati penjelasan guru dan teman yang bermain peran	10 orang	83,33%
b.	Kegiatan (aktivitas) Lisan		
	1) Siswa menjawab pertanyaan secara lisan	10 orang	83,33%
	2) Siswa berdialog (melakukan percakapan) dengan teman kelompok dalam bermain peran dan diskusi kelompok	12 orang	100%
c.	Aktivitas Mendengarkan		
	1) Siswa mendengarkan/menyimak penyajian materi (bahan) yang disampaikan oleh guru	12 orang	100%
	2) Siswa mendengarkan/menyimak percakapan kelompok yang bermain peran	11 orang	91,67%
	3) Siswa mendengarkan/menyimak percakapan	9 orang	75%

	diskusi kelompok		
d.	Kegiatan (aktivitas) Menulis		
	1) Siswa menulis materi yang penting untuk dicatat selama pembelajaran (rangkuman)	10 orang	83,33%
	2) Siswa menulis laporan kegiatan bermain peran	10 orang	83,33%
	3) Siswa mengerjakan tes	12 orang	100%
e.	Kegiatan (aktivitas) Metrik		
	1) Siswa menyelenggarakan kegiatan bermain peran	12 orang	100%
	2) Siswa melakukan pameran hasil laporan kegiatan bermain peran/diskusi	3 orang	25%
	Rata-Rata		87,5%
2.	Aktivitas Mental		
a.	Siswa memecahkan masalah dalam kelompoknya	12 orang	100%
b.	Siswa mengingat teks percakapan dalam pemeranan	8 orang	66,67%
c.	Siswa menemukan hubungan kegiatan bermain peran dengan materi yang dipelajari	9 orang	75%
	Rata-Rata		80,6%
3.	Aktivitas emosional		
a.	Siswa berani tampil di depan untuk bermain peran	12 orang	100%
b.	Siswa berani mengemukakan pendapat	8 orang	66,67%
c.	Siswa tenang dalam proses pembelajaran	12 orang	100%
d.	Siswa membedakan sikap masing-masing tokoh dari kelompok yang bermain peran	9 orang	75%
e.	Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran	12 orang	100%
f.	Siswa menghargai pendapat temannya	10 orang	83,33%
g.	Siswa menghayati perannya dalam bermain peran	8 orang	66,67%
	Rata-Rata		84,52%

Hasil deskripsi Indikator penilaian aktivitas pembelajaran siswa adalah sebagai berikut.

Aktivitas Fisik

Dari tabel 3 hasil observasi siklus II di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas fisik siswa dalam pembelajaran PKn mengalami peningkatan, yaitu rata-rata menjadi 87,5% dengan beberapa kegiatan yang dilakukan oleh siswa. Kegiatan (aktivitas) visual, persentase yang muncul sebesar 95,83%. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan pada kegiatan (aktivitas) siswa.

Pada kegiatan (aktivitas) lisan, persentase yang muncul sebesar 91,67%, kegiatan (aktivitas) mendengarkan sebesar 88,89% dan kegiatan (aktivitas) menulis persentase yang muncul sebesar 88,89%. Selanjutnya dalam kegiatan

(aktivitas) metrik, persentase yang muncul yaitu 62,5%, hal ini menunjukkan kegiatan (aktivitas) metrik pada siswa tetap (stabil).

Aktivitas Mental

Aktivitas mental juga mengalami peningkatan yaitu rata-rata menjadi 80,6%. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa yaitu, siswa memecahkan masalah dalam kelompoknya dengan persentase yang muncul 100%, siswa mengingat teks percakapan dalam pemeranan dengan persentase yang muncul sebesar 66,67%. Selanjutnya siswa menemukan hubungan kegiatan bermain peran dengan materi yang dipelajari dengan persentase yang muncul sebesar 75%.

Aktivitas Emosional

Aktivitas emosional siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran, yaitu siswa berani tampil di depan umum untuk bermain peran dengan persentase yang muncul sebesar 100%, berani mengemukakan pendapat sebesar 66,67%, siswa tenang dalam proses pembelajaran dengan persentase yang muncul sebesar 100%, siswa membedakan sikap masing-masing tokoh dari kelompok yang bermain peran dengan persentase yang muncul sebesar 75%. Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran dengan persentase sebesar 100% dan siswa menghargai pendapat temannya yaitu sebesar 83,33%.

Selanjutnya siswa menghayati perannya dalam bermain peran dengan persentase yang muncul sebesar 66,67%. Dengan demikian dapat dilihat bahwa aktivitas emosional pada siklus II mengalami peningkatan yaitu rata-rata menjadi 84,52% dengan keseluruhan jumlah siswa 12 orang.

Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siklus II dapat dilihat tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4

Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn pada siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Siklus II
1.	Arto	80
2.	Veronika Veni	80
3.	Andere	90
4.	Dandi	70
5.	Togar	90
6.	Agus	100
7.	Andi	100
8.	Ardi Ardian	70
9.	Allea Imellya Casta	80
10.	Icha	80
11.	Yopi Yonatan	100
12.	Dela Tasia	100
Jumlah		1040
Rata-rata		86,67

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran mengalami peningkatan pada siklus II yaitu rata-rata menjadi sebesar 86,67%. Dengan kata

lain hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran PKn dengan materi menjaga keutuhan NKRI menggunakan metode bermain peran mengalami peningkatan yang signifikan.

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II diketahui bahwa terjadi peningkatan yang sangat signifikan, walaupun peningkatannya tidak mencapai 100%, tetapi dianggap sudah optimal karena sudah dapat memperbaiki pembelajaran pada siklus sebelumnya. Dari hasil refleksi dan diskusi bersama guru kolaborator, diperoleh kesepakatan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn sehingga penelitian ini dilakukan hanya sampai pada siklus II.

Pembahasan

Setelah melakukan penelitian sebanyak 2 siklus dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran yang dilakukan peneliti bersama guru kolaborator, maka diperoleh data rekapitulasi aktivitas dan hasil belajar siswa seperti pada tabel berikut.

Tabel 5
Rekapitulasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Metode Bermain Peran

No	Indikator Kinerja	Siklus I	Siklus II
1. Aktivitas Fisik			
a.	Kegiatan (aktivitas) Visual		
	1) Siswa membaca materi pembelajaran	9 orang 75%	12 orang 100%
	2) Siswa membaca skenario bermain peran	12 orang 100%	12 orang 100%
	3) Siswa mengamati gambar yang ditunjukkan oleh guru	10 orang 83,33%	12 orang 100%
	4) Siswa mengamati penjelasan guru dan teman yang bermain peran	7 orang 58,33%	10 orang 83,33%
b.	Kegiatan (aktivitas) Lisan		
	1) Siswa menjawab pertanyaan secara lisan	6 orang 50%	10 orang 83,33%
	2) Siswa berdialog (melakukan percakapan) dengan teman kelompok dalam bermain peran dan diskusi kelompok	12 orang 100%	12 orang 100%
c.	Aktivitas Mendengarkan		
	1) Siswa mendengarkan / menyimak penyajian materi (bahan) yang disampaikan oleh guru	10 orang 83,33%	12 orang 100%
	2) Siswa mendengarkan / menyimak percakapan kelompok yang bermain peran	9 orang 75%	11 orang 91,67%

3) Siswa mendengarkan / menyimak percakapan diskusi kelompok	9 orang 75%	9 orang 75%
d. Kegiatan (aktivitas) Menulis		
1) Siswa menulis materi yang penting untuk dicatat selama pembelajaran (rangkuman)	7 orang 58,33%	10 orang 83,33%
2) Siswa menulis laporan kegiatan bermain peran	8 orang 66,67%	10 orang 83,33%
3) Siswa mengerjakan tes	12 orang 100%	12 orang 100%
Kegiatan (aktivitas) Metrik		
1) Siswa menyelenggarakan kegiatan bermain peran	12 orang 100%	12 orang 100%
2) Siswa melakukan pameran hasil laporan kegiatan bermain peran / diskusi	3 orang 25%	3 orang 25%
Rata- Rata	75%	87,5%
2. Aktivitas Mental		
a. Siswa memecahkan masalah dalam kelompoknya	8 orang 66,67%	12 orang 100%
b. Siswa mengingat teks percakapan dalam pemeranan	6 orang 50%	8 orang 66,67%
c. Siswa menemukan hubungan kegiatan bermain peran dengan materi yang dipelajari	5 orang 41,67%	9 orang 75%
Rata-Rata	52,78%	80,6%
3. Aktivitas emosional		
a. Siswa berani tampil di depan untuk bermain peran	12 orang 100%	12 orang 100%
b. Siswa berani mengemukakan pendapat	5 orang 41,67%	8 orang 66,67%
c. Siswa tenang dalam proses pembelajaran	12 orang 100%	12 orang 100%
d. Siswa membedakan sikap masing-masing tokoh dari kelompok yang bermain peran	7 orang 58,33%	9 orang 75%
e. Siswa merasa senang mengikuti pembelajaran	11 orang 91,67%	12 orang 100%
f. Siswa menghargai pendapat temannya	9 orang 75%	10 orang 83,33%
g. Siswa menghayati perannya dalam bermain peran	5 orang 41,67%	8 orang 66,67%
Rata-Rata	72,62%	84,52%

Deskripsi hasil rekapitulasi Indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran menurut tabel 5 di atas adalah:(a) Rata-rata aktivitas fisik pada siklus I sebesar 75% dan pada siklus II sebesar 87,5%.(b) Rata-rata aktivitas mental pada siklus I sebesar 52,78%, dan pada siklus II sebesar 80,6%. (c)Rata-rata aktivitas emosional pada siklus I sebesar 72,62%, dan pada siklus II sebesar 84,52%.

Dan hasil rekapitulasi hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siklus I dan siklus II dapat dilihat tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6

Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn			
No	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1.	Arto	60	80
2.	Veronika Veni	70	80
3.	Andere	80	90
4.	Dandi	60	70
5.	Togar	70	90
6.	Agus	80	100
7.	Andi	90	100
8.	Ardi Ardian	60	70
9.	Allea Imellya Casta	70	80
10.	Icha	70	80
11.	Yopi Yonatan	80	100
12.	Dela Tasia	80	100
Jumlah		870	1040
Rata-rata		72,5	86,67

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan menggunakan metode bermain peran mengalami peningkatan yaitu pada siklus I rata-rata sudah mencapai standar ketuntasan belajar karena nilai rata-rata 72,5% lebih besar dari standar ketuntasan minimal sekolah yaitu 60 (Standar Ketuntasan Sekolah) dan meningkat rata-rata menjadi sebesar 86,67% pada siklus II. Dengan kata lain hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran PKn dengan materi menjaga keutuhan NKRI menggunakan metode bermain peran mengalami peningkatan yang signifikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui penelitian Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sadaniang dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: (1) Aktivitas fisik siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan metode bermain peran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang, dari siklus I rata-rata sebesar 75% ke siklus II menjadi 87,5%, dan mengalami peningkatan sebesar 12,5%. (2) Aktivitas mental siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan metode bermain peran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang, dari siklus I sebesar 52,78% ke siklus II menjadi 80,6% mengalami peningkatan sebesar 27,82%. (3) Aktivitas emosional siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan metode bermain peran di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Dusun Bawing Kecamatan Sadaniang, dari siklus I rata-rata sebesar 72,62% ke siklus II rata-rata menjadi 84,52%, dan mengalami peningkatan sebesar 11,9%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini dapat disarankan hal-hal sebagai berikut: (1) Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang multi arah, yaitu pembelajaran yang mengarah dari siswa ke siswa, guru ke siswa dan siswa ke guru. (2) Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas V, Guru hendaknya menggunakan metode bermain peran agar pembelajaran yang biasanya membosankan menjadi menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. (3) Penggunaan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn ternyata membawa pengaruh yang positif, yaitu meningkatnya aktivitas fisik, mental dan emosional siswa yang juga berdampak pada hasil belajar siswa. (4) Semua pihak memegang peranan penting dalam dunia pendidikan baik siswa, guru, sekolah dan masyarakat dalam memajukan mutu pendidikan. (5) Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan metode bermain peran, disarankan untuk menciptakan skenario yang sesuai dengan materi dan tingkat kemampuan siswa di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arni Fajar. (2009). **Portofolio dalam Pembelajaran IPS**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hadari Nawawi. (2012). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Martinis Yamin. (2012). **Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik**. Jakarta: Tim Referensi.
- Masnur Muslich. (2012). **Melaksanakan PTK itu Mudah (Classroom Action Reseach)**. Jakarta. PT. Bumi Aksara.
- M. Ngalim Purwanto. (2010). **Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ruminiati. (2007). **Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD**. Jakarta: Depdiknas.
- Sardiman. (2011). **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto, Dkk. (2009). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. (2006). **Proses Belajar Mengajar**. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yatim Riyanto. (2010). **Paradigma Baru Pembelajaran**. Jakarta: Prenada Media Group
- Wina Sanjaya. (2009). **Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran**. Jakarta: Kencana, Prenada Group.