

**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PEMBELAJARAN PKn di SDN**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH
M SAMSURI
NIM: F32111032**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2016**

**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PEMBELAJARAN PKn di SDN**

ARTIKEL PENELITIAN

**M SAMSURI
NIM: F32111032**

Disetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Hj. Sri Utami, M.Kes
NIP 19521110 197603 2 002**

**Dra. Hj Suryani, M.Si
NIP 19520609 197702 2 001**

Dekan FKIP

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pend. Dasar

**Dr. H. Martono, M.Pd
NIP 1956803161994031014**

**Dr. Tahmid Sabri, M.Pd.
NIP 195704211983031004**

PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN PKn di SDN

M.Samsuri, Sri Utami, Suryani
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak
Email : samsurisuri228@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn di kelas VB SDN 24 Pontianak Tenggara. Metode penelitian yang digunakan metode deskriptif, bentuk penelitian tindakan kelas, dan bersifat kolaboratif. Subjek penelitian guru dan siswa 28 orang. Hasil penelitian terdiri dari III siklus (1) kemampuan guru merancang pembelajaran dari siklus I yaitu, 3,8 siklus II 3,85 dan siklus III 3,9. (2) kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dari siklus I yaitu, 3,5 siklus II 3,84 dan siklus III dengan rata-rata 3,92. (3). Hasil belajar siswa diperoleh dari siklus I yaitu, 79,46 siklus II 86,78 dan siklus III 91,42. Dari data yang diperoleh bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Kata Kunci : Peningkatan, hasil belajar, metode bermain peran.

Abstract: The aim of research to improve student learning outcomes with teaching methods play a role in Civics class VB SDN 24 South East Pontianak. The research method used descriptive methods, forms of action research, and collaborative. The research subject teachers and students 28 people. The results of the study consisted of the third cycle of (1) the ability of teachers to design lessons learned from the first cycle ie, 3.8 second cycle and third cycle 3.9 3.85. (2) the ability of teachers to implement the lessons learned from the first cycle ie, 3.5 second cycle and third cycle of 3.84 with an average of 3.92. (3). Student learning outcomes are obtained from the first cycle, second cycle 79.46 86.78 91.42 and third cycle. From the data obtained that by using the method of role playing can improve student learning outcomes

Keywords: Improvement, learning outcomes, methods play a role

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, tertarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi terhadap materi yang mereka pelajari. Pendidik dituntut agar dapat memenuhi tanggungjawabnya sebagai seorang guru yakni mendidik, melatih serta melatih. untuk dapat dapat menjalankan tugas guru dengan baik seorang guru harus memiliki wawasan yang luas dan menguasai berbagai metode pembelajaran agar siswa mudah memahami pelajaran yang diberikan.

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

Kenyataan di lapangan bahwa pembelajaran PKn yang diberikan oleh guru mempunyai beberapa kelemahan antaranya suasana belajar yang kaku dan monoton sehingga menimbulkan kebosanan serta konsentrasi siswa kemana-mana. Hal ini tampak dari perilaku siswa hanya mendengar, dan bergurau dengan teman sebangkunya. Pada proses belajar juga guru lebih mendominasi ini menghambat kemandirian siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga terpengaruh terhadap hasil belajar siswa

Dalam penelitian ini peneliti mengambil siswa kelas VB SDN 24 Pontianak Tenggara yang berjumlah 28 orang sebagai subyek penelitian Hal tersebut dilakukan karena berdasarkan rendahnya hasil belajar PKn dengan rata-rata yang diperoleh siswa kelas VB yang hanya mencapai 69,28 sedangkan kriteria ketuntasan yang ditetapkan minimal 75,00 sebagian besar siswanya tidak dapat mencapai KKM, dari 28 siswa hanya 9 siswa yang tuntas sedangkan 19 siswa lainnya memperoleh skor nilai dibawah KKM melihat masalah tersebut peneliti memandang perlu untuk mencoba memanfaatkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran khususnya pada materi mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama .

Metode bermain peran dapat merangsang siswa aktif menggali pengetahuannya, melatih siswa berpikir kreatif melalui imajinasi dan penghayatan, siswa juga akan sadar betul masuk dalam sebuah keadaan yang mendidik, keadaan itu merupakan kenikmatan atau kesenangan, dari keadaan yang menyenangkan itu akan menguatkan potensi otak. Metode bermain peran akan menciptakan keadaan yang menarik dari tokoh-tokoh yang siswa perankan sehingga suasana belajar akan penuh arti serta berkesan, siswa juga akan sanggup belajar dan mau mengambil kesempatan dalam menghadapi tantangan-tantangan dan menjadikan sekolah menjadi tempat yang menyenangkan.

Proses pembelajaran melalui berbagai mata pelajaran antara lain mata pelajaran PKn, mempunyai peranan sangat besar pengaruhnya dalam meningkatkan kualitas manusia Berdasarkan Depdiknas (dalam Jakni 2014:3) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) bertujuan agar siswa 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 peaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.tujuan PKn dapat dicapai dengan baik jika guru mempunyai kesungguhan serta penguasaan materi maupun penguasaan metode pembelajaran sehingga siswa dapat menyerap dengan mudah pelajaran yang diberikan Berdasarkan uraian di atas, peneliti berharap semoga dengan menggunakan metode bermain peran mampu meningkatkan hasil belajar PKn siswa, khususnya bagi siswa kelas VB SDN 24 Pontianak Tenggara. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan kemampuan guru merencanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn kelas VB SD Negeri 24 Pontianak

Tenggara.(2) Untuk mendeskripsikan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn kelas VB SD Negeri 24 Pontianak Tenggara.(3) Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode bermain peran pada pembelajaran PKn kelas VB SD Negeri 24 Pontianak Tenggara.

Penjelasan istilah yang dimaksudkan untuk menghindarkan kesalahpahaman dalam memahami konsep istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut,(1) Meningkatkan : adalah memberi nilai lebih atau menaikkan derajat yang mengarah pada suatu perubahan yang lebih baik. meningkatkan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas VB 24 Pontianak Tenggara. (2) Hasil belajar : dalam penelitian ini adalah berupa skor atau nilai yang diperoleh melalui tes setelah siswa mengikuti pelajaran PKn dengan metode bermain peran yang dilaksanakan oleh peneliti di kelas VB SD Negeri 24 Pontianak Tenggara. (3) Metode bermain peran : merupakan bentuk permainan pendidikan dalam pembelajaran yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang, dan cara berpikir orang lain dengan memerankan peran orang lain yang akan diterapkan di kelas VB SD Negeri 24 Pontianak Tenggara (4) Pendidikan Kewarganegaraan : adalah disiplin ilmu pengetahuan yang mempelajari hakikat warga negara suatu negara baik dalam konsep hubungan warga negara dengan negara, hak, dan kewajiban warga negara, serta konsep sistem pemerintahan suatu negara yang dijalankan oleh warga Negara (5) Pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) : merupakan proses interaksi antara kegiatan belajar siswa dengan kegiatan mengajar guru yang memfokuskan pada pembentukan warga negara 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 yang dilaksanakan di kelas VB Sekolah Dasar Negeri 24 Pontianak Tenggara.

Pengertian metode bermain peran menurut Iswandi (2012: 5) “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”.

Menurut Miftahul Huda (2014:208) ”Metode bermain peran adalah suatu bentuk aktivitas dimana pembelajaran membayangkan dirinya seolah-olah berada diluar kelas dan memainkan peran orang lain”. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan suatu bentuk pembelajaran dengan menampilkan peran-peran orang lain yang diperagakan siswa dengan harapan dapat mencari solusi dari masalah yang dihadapi sehingga siswa dapat mengembangkan daya imajinasi serta kreativitasnya masing-masing. Langkah-langkah metode bermain peran (a) pemanasan (*warming up*) (b) memilih pemain (c) menata panggung (d) guru menunjuk beberapa siswa sebagai pengamat (e) memulai permainan peran (f)diskusi (g) laporan kegiatan bermain peran.

Tujuan metode bermain peran menurut Oemar Hamalik (2009:199), ada empat tujuan yaitu: (1) belajar dengan berbuat, para siswa melakukan peran

tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya, dengan tujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif dan kreatif. (2) belajar melalui peniruan, para siswa pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku dan tingkah laku mereka. (3) belajar melalui para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain yang telah ditampilkan, tujuan yaitu untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku keterampilan yang telah didramatisasikan. (4) belajar melalui pengkajian, penilaian dan pengulangan siswa dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dalam penampilan berikutnya.

Kelebihan dan kekurangan dalam metode bermain peran menurut Miftahul Huda (2014:210) Kelebihan : (1) memberikan kesan yang kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.(2) bisa menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan yang sulit untuk dilupakan.Membuat suasana kelas menjadi dan antusias. (3) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan. (4) memungkinkan siswa untuk terjun langsung memerankan sesuatu yang akan dibahas. Kekurangan : (1) banyak waktu yang diperlukan. (2) kesulitan menugaskan peran tertentu kepada siswa jika tidak dilatih dengan baik. (3) membutuhkan persiapan yang benar-benar matang yang akan menghabiskan waktu dan tenaga.

Pengertian hasil belajar menurut Agus Suprijono (2009:7) “Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.” Sedangkan Slameto (2013:30) mendefinisikan “Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti pelajaran dengan tujuan yang telah ditetapkan”. Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kompetensi yang telah dicapai siswa setelah melalui proses belajar ditandai dengan peningkatan perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Faktor –faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, Slameto (2013:54) ada dua faktor yaitu intern dan *ektern* a) Faktor yang berpengaruh dari dalam diri siswa (*intern*) terdiri dari tiga faktor yaitu, faktor jasmaniah (cacat tubuh, kesehatan), faktor psikologi (*inteligensi*, minat, perhatian, bakat, motif, kematangan, kesiapan,) dan faktor kelelahan (rohani dan jasmani).b) Faktor yang berpengaruh dari luar diri siswa (*ekstern*) terdiri dari tiga faktor yaitu, faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, keadaan gedung), dan faktor masyarakat(kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Pengertian PKn, Jakni (2014:1) “Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu disiplin ilmu pengetahuan yang mempelajari hakikat warga negara suatu negara baik dalam konsep hubungan warga negara dengan negara, hak, dan kewajiban warga negara, serta konsep sistem pemerintahan suatu negara yang dijalankan oleh warga negara”.

Tujuan PKn berdasarkan depdiknas (dalam Jakni 2014:3) mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) bertujuan agar siswa 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 pecaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (BSNP, 2006: 271) dikemukakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut,(1) persatuan dan kesatuan bangsa, (2) norma, hukum dan peraturan, (3) hak asasi manusia, 4) kebutuhan warganegara, 5) konstitusi negara, 6) kekuasaan dan politik, 7) pancasila 8) globalisasi.

Fungsi pembelajaran PKn di sekolah dasar menurut Iswandi (2012: 6) PKn Sekolah Dasar yaitu: (a) mengembangkan dan melestarikan nilai moral pancasila secara dinamis dan terbuka.(b) dapat 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 warga negara.

METODE

Menurut (Sugiyono 2014: 3) metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Hadari Nawawi (2007:67) bahwa “Metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang sedang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana mestinya.”

Metode deskriptif dalam penelitian ini adalah pemecahan masalah mengenai peningkatan hasil belajar dengan menggambarkan keadaan pada saat pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan metode bermain peran di kelas VB sekolah dasar negeri 24 Pontianak Tenggara.

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).Mc. Taggart dalam Masnur Muslich (2012 : 8)” Penelitian Tindakan Kelas adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan sikap yang mawas diri. Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 24 Pontianak Tenggara.

Menurut Kunandar dalam Iskandar (2012:21), “Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru atau bersama-sama dengan orang lain yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.”. Dari penjelasan-penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang ada di dalam kelas tersebut.

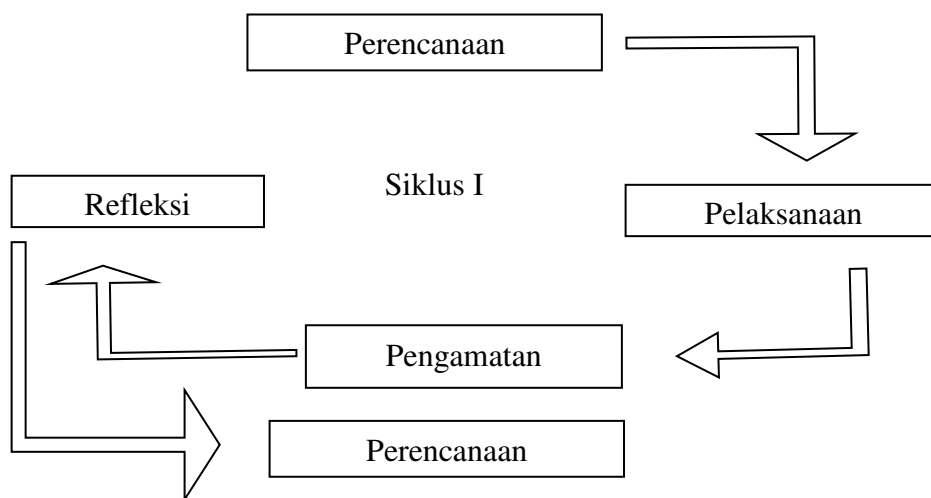
Sifat penelitian ini adalah kolaboratif antara guru, teman sejawat dan masyarakat sekolah, menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2014: 62) menyatakan “Penelitian Tindakan Kelas adalah kolaborasi (kerja sama) antara praktisi (guru, kepala sekolah, peserta didik dan lain-lain) dan peneliti dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan (*action*)”. menurut Mahmud (2011:209) “Dalam PTK bentuk kolaboratif, peneliti melibatkan beberapa pihak, baik guru, kepala sekolah maupun dosen secara serentak, dengan tujuan meningkatkan praktik pembelajaran, menyambung perkembangan teori, dan peningkatan karier guru.” Dalam sebuah proses Penelitian Tindakan Kelas perlu adanya partisipan dari pihak lain yang berperan sebagai pengamat. Hal ini diperlukan untuk mendukung objektivitas dari hasil penelitian.

Penelitian ini menggunakan setting di dalam kelas yaitu kelas VB SD Negeri 24 Pontianak Tenggara yang beralamat di Jalan Daya Nasional. Dalam Penelitian ini terdiri tiga siklus, yang siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 8 April 2016, siklus kedua pada tanggal 11 April 2016, dan siklus ketiga pada tanggal 18 April 2016

Menurut Sugiyono (2010:62) “Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mengumpulkan data”. Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data yang pertama, teknik observasi langsung menurut Hadari Nawawi (2007:100). ”Teknik observasi langsung yaitu cara mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat dimana suatu peristiwa, keadaan, atau situasi sedang terjadi”. Yang kedua teknik pengukuran menurut Hadari Nawawi, (2012:101). ”Teknik pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan”.

Berdasarkan teknik pengumpulan data yang akan digunakan, maka alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi langsung. Lembar observasi (IPKG 1, IPKG 2 dan soal-soal tes untuk hasil belajar siswa) berupa nilai tes formatif, yakni pencatatan data yang dilakukan oleh peneliti terhadap jenis gejala yang akan diamati. Lembar observasi terhadap peningkatan hasil belajar yang digunakan sebagai alat mengukur atau menilai dalam melakukan pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan metode bermain peran di SD Negeri 24 Pontianak Tenggara dimulai dari kegiatan awal, inti dan penutup yang dilakukan oleh peneliti.

Pada desain penelitian tindakan kelas ada beberapa tahapan yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Menurut Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama (2010: 44) tahapan pelaksanaan PTK adalah sebagai berikut, 1) perencanaan (*planning*) perencanaan yang matang perlu dilakukan setelah kita mengetahui masalah dalam pembelajaran kita. 2) tindakan (*acting*) perencanaan yang harus diwujudkan dengan adanya tindakan dari guru berupa solusi tindakan sebelumnya 3) pengamatan (*observing*) selanjutnya diadakan pengamatan yang teliti terhadap proses pelaksanaannya. 4) refleksi (*reflecting*) setelah diamati, barulah guru dapat melakukan refleksi dan dapat menyimpulkan apa yang telah terjadi dikelasnya, model dan siklus prosedur penelitian di gambarkan sebagai berikut :



Bagan Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas

(Suharsimi Arikunto, 2014)

Teknik analisis data menurut Sugiyono (2013: 244) menyatakan bahwa “Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain”. Sedangkan Igak Wardhani dan Kuswaya Wihardit (2009: 2.31), “Analisis data dapat dilakukan secara bertahap, pertama dengan menyeleksi dan mengelompokkan, kedua dengan memaparkan atau mendeskripsikan data, dan terakhir menyimpulkan atau memberi makna”. Dari definisi tersebut dapat dipahami bahwa analisis data dalam penelitian merupakan cara untuk menyimpulkan dengan memilah data, mendeskripsikan, dan membuat kesimpulan agar dapat dipahami diri sendiri dan orang lain. Teknik analisis data tersebut dapat diuraikan sebagai berikut : (a) untuk jenis data pada sub masalah penelitian pertama dan kedua yaitu analisis data skor kemampuan guru melaksanakan dan merencanakan pembelajaran akan dianalisis dengan rumus perhitungan rata-rata (mean) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata (mean)

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor

N = Banyaknya subyek (Nana Sudjana, 2009:109).

(b) Untuk mendiskripsikan sub masalah yang ketiga yaitu data yang diperoleh akan dianalisis melalui jawaban siswa dari tes dengan menggunakan perhitungan rata-rata. Dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Rata-rata (mean)

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor

N = Banyaknya subyek (Nana Sudjana, 2009:109).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan metode bermain peran kelas VB SDN 24 Pontianak tenggara. Jumlah siswa 28 orang terdiri dari siswa laki-laki yang berjumlah 11 orang, dan siswa perempuan yang berjumlah 17 orang. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus. Hasil tes setiap siklus meliputi: (1) skor kemampuan guru merencanakan pembelajaran. (2) Skor kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. (4) Skor nilai rata-rata belajar siswa. Adapun data skor hasil rekapitulasi hasil penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel
Hasil Rekapitulasi Penelitian

No Aspek yang di Nilai	Siklus		
	1	2	3
1 Kemampuan guru merencanakan pembelajaran	3,8	3,9	3,95
2 Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran	3,5	3,84	3,92
3 Hasil belajar siswa dalam pembelajaran	79,46	86,78	91,42

kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn kelas VB Sekolah Dasar Negeri

24 Pontianak Tenggara. Pada siklus I dengan rata-rata sebesar 3,8 dengan katagori baik sekali , pada siklus II sebesar 3,85 dengan katagori baik sekali, dan pada siklus III sebesar 3,9 dengan katagori baik sekali.

kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran pembelajaran PKn kelas VB Sekolah Dasar Negeri 24 Pontianak Tenggara. Pada siklus I dengan rata-rata sebesar 3,5 dengan katagori baik sekali , pada siklus II sebesar 3,84 dengan katagori baik sekali, dan pada siklus III sebesar 3,92 dengan katagori baik sekali.

Hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 79,46 pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 7,32 menjadi 86,78 dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 4,64 menjadi 91,42.

Penelitian siklus I sebagai berikut : **1) Tahapan perencanaan** (a) Peneliti bersama guru kolaborator menetapkan materi. (b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengacu pada tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian. (c) Pembelajaran menggunakan metode bermain peran. (d) Menyiapkan media pembelajaran, yaitu kartu nama, skenario dengan materi mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama. (e) Membuat lembar observasi untuk penilaian perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. (f) Menyiapkan soal yang akan digunakan pada saat pelaksanaan penelitian siklus I. **2) Pelaksanaan Siklus I** : Pelaksanaan penelitian pada siklus I dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan (2 x 35 menit) yaitu pada hari Senin tanggal 4 April 2016. Pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti, sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah Ibu Etty Hayati S.Pd selaku wali kelas dan guru PKn kelas VB, serta dibantu oleh rekan peneliti yang mendokumentasikan proses penelitian. Adapun urutan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

- Salam.
- Doa bersama
- Absensi dan memeriksa kesiapan belajar siswa.
- Apersepsi “Anak-anak apa kalian pernah mendengar keputusan lisan” ?
- Menginformasikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti.

- Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang manfaat bermusyawarah.
- Siswa dan guru menjelaskan keputusan secara tertulis.
- Siswa dibagikan lembar skenario bermain peran.
- Siswa diberi arahan dan teknik dalam bermain peran.
- siswa membaca dan memahami skenario bermain peran.
- siswa dengan bimbingan guru melaksanakan bermain peran

Dengan langkah-langkah sebagai berikut: (a) Pemanasan (*warming up*) pada langkah pertama guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan. (b) Memilih pemain/ partisipan (c) Menata panggung. (d) Menyiapkan pengamat. (e) Siswa melakukan pemeran. (f) Siswa melakukan diskusi dan evaluasi pelaksanaan pemeran. (g) Siswa ditugaskan membuat laporan kegiatan bermain peran.

3) Kegiatan penutup.

- Siswa menyimak penjelasan guru dan meluruskan hasil bermain peran.
- Guru melaksanakan evaluasi pembelajaran
- Guru melakukan refleksi
- Tindak lanjut
- Pemberian PR
- Guru menutup pembelajaran.

3) Refleksi siklus I Dari data observasi yang telah peneliti lakukan pada siklus I yang telah dilaksanakan pada hari selasa tanggal 4 April 2016 dalam pembelajaran PKn di kelas VB Sekolah Dasar Negeri 24 Pontianak Tenggara, peneliti dan guru kolaborator mengadakan analisis terhadap kelebihan dan kekurangan yang ditemukan selama pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I. Hal ini bertujuan untuk merencanakan siklus selanjutnya Kelebihan yang terjadi pada siklus I : (a) Siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. (b) Rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari *base line* sebesar 69,28 menjadi 79,46. (c) Nilai KKM siswa mengalami peningkatan, pada *base line* sebesar 9 siswa atau sekitar 30,03 % yang mencapai KKM sedangkan siklus I sebesar 19 siswa atau sekitar 67,86 % . Kekurangan yang terjadi pada siklus I : (a) Pada saat awal pembelajaran guru tidak menginformasikan tujuan. (b) Dalam menentukan pemain siswa masih banyak yang ribut serta memerlukan waktu banyak. (c) Pada saat kegiatan penutup guru tidak melakukan refleksi (d) Terdapat 9 siswa atau sekitar 32,14 % yang belum mencapai KKM. (e) Pada saat pembelajaran siswa tidak menyimak pembelajaran dengan baik. (d) Alokasi waktu yang telah ditetapkan didalam RPP masih kurang sesuai dengan waktu yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran. (f) Masih ada siswa yang melakukan kesalahan pada saat bermain peran. Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I, maka peneliti dan guru kolaborator sepakat untuk melanjutkan tindakan pada siklus II.

1) Perencanaan siklus II (1) Melakukan pertemuan dengan guru kolaborator pada hari jum'at 8 April 2016, pertemuan bersama guru kolaborator ini di lakukan untuk memperhatikan aspek -aspek yang masih kurang dalam pembelajaran pada siklus I yang untuk lebih diperhatikan untuk siklus II. Terutama aspek – aspek sebagai berikut : (a) Guru harus lebih memperhatikan setiap point dalam Rpp yang akan disampaikan kepada siswa (b) Pemilihan pemain sebaiknya dilakukan sebelum pembelajaran di mulai (c) Sebelum bermain peran guru harus memastikan setiap pemain paham dengan tugas (d) Guru harus memastikan siswa menyimak dengan baik. (2). Peneliti bersama guru kolaborator menetapkan materi. (3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengacu pada tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian (4) Menyiapkan media pembelajaran, yaitu kartu nama, skenario dengan materi mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama. (5) Membuat lembar observasi untuk penilaian perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. (6) Menyiapkan soal yang akan digunakan pada saat pelaksanaan penelitian siklus I.

2) Pelaksanaan siklus II

meliputi : Pelaksanaan penelitian pada siklus II dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan (2 x 35 menit) yaitu pada hari Senin tanggal 11 April 2016. Pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti, sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah Ibu Etty Hayati,S.Pd selaku wali kelas dan guru PKn kelas VB, serta dibantu oleh rekan peneliti yang mendokumentasikan proses penelitian. Adapun urutan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

- Salam.
- Doa bersama.
- Absensi dan memeriksa kesiapan belajar siswa.
- Apersepsi “Anak-anak apa kalian pernah mendengar musyawarah” ?
- Menginformasikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti

- Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang ciri-ciri bermusyawarah.
- Siswa dan guru menjelaskan keputusan secara tertulis.
- Siswa dibagikan lembar skenario bermain peran.
- Siswa diberi arahan dan teknik dalam bermain peran.
- siswa membaca dan memahami skenario bermain peran.
- siswa dengan bimbingan guru melaksanakan bermain peran. Dengan langkah-langkah sebagai berikut: (a) Pemanasan (*warming up*) pada langkah pertama guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan. (b) Memilih pemain/ partisipan (c) Menata panggung. (d) Menyiapkan pengamat. (e) Siswa melakukan pemeran. (d) Siswa melakukan diskusi dan evaluasi pelaksanaan pemeran. (e) Siswa ditugaskan membuat laporan kegiatan bermain peran.

3) Kegiatan penutup

- Siswa menyimak penjelasan guru dan meluruskan hasil bermain peran.
- Guru melaksanakan evaluasi pembelajaran.
- Guru melakukan refleksi.
- Tindak lanjut.
- Pemberian PR.
- Guru menutup pembelajaran.

3) Refleksi siklus II Dari data observasi yang telah peneliti lakukan pada siklus II yang telah dilaksanakan pada hari selasa tanggal 11 April 2016 dalam pembelajaran PKn di kelas VB Sekolah Dasar Negeri 24 Pontianak Tenggara, peneliti dan guru kolaborator mengadakan analisis terhadap kelebihan dan kekurangan yang ditemukan selama pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II. Hal ini bertujuan untuk merencanakan siklus selanjutnya berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang terjadi. Kelebihan yang terjadi pada siklus II (a) Siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. (b) Saat pemilihan pemain siswa lebih tertib. (c) Sudah melaksanakan tahapan pembelajaran dalam Rpp (d) Rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 78,10 menjadi 86,78. (e) Siswa menyimak dengan baik. (f) Siswa mengikuti alur skenario. (g) Nilai siswa capai KKM mengalami peningkatan, pada siklus I sebesar 19 siswa atau sekitar 67,86 % yang mencapai KKM sedangkan siklus II

sebesar 23 siswa atau sekitar 82,14 % Kekurangan yang terjadi pada siklus II (a) Terdapat 5 siswa atau sekitar 17,85 % yang belum mencapai KKM. (b) Siswa masih ada yang salah berdialog dalam bermain peran.(c) Alokasi waktu yang telah ditetapkan didalam RPP masih kurang sesuai dengan waktu yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran. Untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus II, maka peneliti dan guru kolaborator sepakat untuk melanjutkan tindakan pada siklus III.

1) Perencanaan siklus III

(1) Melakukan pertemuan dengan guru kolaborator pada hari sabtu 15 April 2015. Pertemuan bersama guru kolaborator ini memperhatikan aspek-aspek yang masih kurang dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus II yang untuk lebih diperhatikan untuk siklus III. Terutama aspek – aspek sebagai berikut :

- Lebih memperhatikan siswa yang belum capai KKM, untuk lebih diteliti lagi dalam mengerjakan soal-soal.
- Pelaksanaan pembelajaran sebaiknya lebih memperhatikan waktu dalam Rpp agar pelaksanaan pembelajaran tidak lagi memakan waktu yang lama.

(2) Peneliti bersama guru kolaborator menetapkan materi. (3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengacu pada tindakan yang dilaksanakan dalam penelitian. (3) Menyiapkan media pembelajaran, yaitu kartu nama, skenario dengan materi mengenal bentuk-bentuk keputusan bersama (4) Membuat lembar observasi untuk penilaian perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. (5) Menyiapkan soal yang akan digunakan pada saat pelaksanaan penelitian siklus III.

2) Pelaksanaan siklus III.

Pelaksanaan penelitian pada siklus III dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan (2 x 35 menit) yaitu pada hari Senin tanggal 18 April 2016. Pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti, sedangkan yang bertindak sebagai pengamat adalah Ibu Ety Hayati, S.Pd selaku wali kelas dan guru PKn kelas VB, serta dibantu oleh rekan peneliti yang mendokumentasikan proses penelitian. Adapun urutan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

- Salam
- Doa bersama
- Absensi dan memeriksa kesiapan belajar siswa.
- Apersepsi “Anak-anak apa kalian pernah mendengar suatu peraturan” ?
- Menginformasikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti

- Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang ciri-ciri bermusyawah.
- Siswa dan guru menjelaskan keputusan secara tertulis.
- Siswa dibagikan lembar skenario bermain peran.
- Siswa diberi arahan dan teknik dalam bermain peran.
- siswa membaca dan mamahami skenario bermain peran.
- siswa dengan bimbingan guru melaksanakan bermain peran.

Dengan langkah-langkah sebagai berikut: (a) Pemanasan (*warming up*) pada langkah pertama guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan. (b)Memilih pemain/ partisipan (c) Menata panggung. (d) Menyiapkan pengamat. (e) Siswa melakukan pemeran. (f) Siswa melakukan diskusi dan evaluasi pelaksanaan pemeran. (g) Siswa ditugaskan membuat laporan kegiatan bermain peran.

3) Kegiatan penutup

- Siswa menyimak penjelasan guru dan meluruskan hasil bermain peran.
- Guru melaksanakan evaluasi pembelajaran.
- Guru melakukan refleksi.
- Tindak lanjut.
- Pemberian PR.
- Guru menutup pembelajaran.

3) Refleksi siklus III

Dari data observasi yang telah peneliti lakukan pada siklus III yang telah dilaksanakan pada hari kamis 18 April 2016 dalam pembelajaran PKn di kelas VB Sekolah Dasar Negeri 24 Pontianak Tenggara, peneliti dan guru kolaborator mengadakan analisis terhadap kelebihan dan kekurangan yang ditemukan selama pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus III. Hal ini bertujuan untuk merencanakan siklus selanjutnya berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada siklus III : Kelebihan yang terjadi pada siklus III (a) Alokasi waktu sudah bisa tercapai dengan baik (b) Guru sudah bisa mengontrol kelas sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar. (c) Siswa sudah betul berdialog dalam bermain peran. (d) Siswa sudah mulai teliti mengerjakan soal yang telah diberikan. (e) Rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus II sebesar 84.36 menjadi 88.38 (f) Nilai KKM siswa mengalami peningkatan siklus II sebesar 23 siswa atau sekitar 82,14 % yang mencapai KKM sedangkan siklus III semua siswa atau 100 % mencapai KKM. Dari hasil refleksi yang dilakukan peneliti dan guru kolaborator, diketahui bahwa semua aspek yang diteliti sudah meningkat dari siklus I, dari siklus I ke siklus II dan dari siklus II ke siklus III. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan sudah dapat mengatasi masalah yang terjadi di kelas VB sekolah dasar negeri 24 Pontianak Tenggara. Dari kesimpulan refleksi tindakan siklus III, peneliti dan guru kolaborator bersepakat untuk menghentikan tindakan tepat pada siklus III. Pelaksanaan III siklus dalam melaksanakan tindakan sudah dianggap maksimal untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas VB Sekolah Dasar Negeri 24 Pontianak Tenggara.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn kelas VB SDN 24 Pontianak Tenggara. Adapun uraiannya jawaban dari sub masalah sebagai berikut : (1) Kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran PKn menggunakan metode bermain peran di kelas

VB mengalami peningkatan pada setiap siklusnya mulai dari pada siklus I diperoleh nilai sebesar 3,8 dengan kategori baik, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 0,05 menjadi 3,85 dengan kategori sangat baik dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 0,05 menjadi 3,9 dengan kategori sangat baik. (2) Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode bermain peran pada siklus I diperoleh nilai sebesar 3,5 dengan katagori baik, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 0,34 menjadi 3,84 dengan kategori sangat baik dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 0,08 menjadi 3,92 dengan kategori sangat baik. (3) Rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran PKn kelas VB SDN 24 Pontianak Tenggara pada *base line* diperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 69,28 pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 10,18 menjadi 79,46 pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 7,32 menjadi 86,78 dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 4,64 menjadi 91,42.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini terdapat beberapa saran yang dikemukakan dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut: (1) Hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas VB Sekolah Dasar Negeri 24 Pontianak Tenggara dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru harus dapat menerapkan metode bermain peran untuk membantu proses pembelajaran yang menyenangkan bagi murid. (2) Guru harus dapat membuat suasana kelas menjadi lebih ceria agar siswa tidak terlalu tegang dan bosan caranya dengan menggunakan berbagai model, metode, teknik dan strategi pembelajaran di sesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik agar pembelajaran tidak monoton, sehingga pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna. (3) Guru harus dapat lebih memanfaatkan media yang tersedia di sekolah agar proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa. (4) Dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, diharapkan metode bermain peran dapat menjadi alternative dalam pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional guna membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang akan disampaikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Suprijono. (2014). *Cooperative Learning Teori dan Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hadari Nawawi. (2007). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Hadari Nawawi (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- IGAK Wardhani, Kuswaya Wihardi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Iskandar.(2012) **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: GP press group
- Iswandi (2012). **Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Pembelajaran PKn dengan Bermain Peran Kelas IV SDN 09**. [http://jurnal.untan.ac.id /index.php/jdpdp/article/viewFile/1648/pdf](http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/viewFile/1648/pdf)
- Jakni. (2014) **Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi**. Bandung: Alfabeta
- Mahmud. (2011). **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: Pustaka Setia.
- Masnur Muslich. (2012) **Melaksanakan PTK itu Mudah**, Jakarta, Bumi aksara
- Miftahul Huda. (2014). **Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran**. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nana Sudjana (2009). **Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar**. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. (2009). **Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem**. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Slameto. (2013). **Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya**. Jakarta: Renika Cipta
- Sugiyono. (2014). **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D**. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, Dkk (2014). **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2013) . **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). **Statistika untuk Penelitian**. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama (2010). **Mengenal Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: PT Indeks.