

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
MENINGKATKAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh:

**DOMINIKA
NIM. F 34210253**



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

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN
PKn KELAS IV Sekolah Dasar**

Dominika, Marzuki, Parijo
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak
Email : dominika_sgu@gmail.com

Abstrak : Peningkatan aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran bermain peran pada pembelajaran PKn kelas IV SDN 06 Tanjung Bunga Sanggau. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran pada pembelajaran PKn kelas IV SDN 06 Tanjung Bunga Sanggau. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Tindakan Kelas. Hasil penelitian pada aktivitas belajar siswa siklus I diperoleh hasil siswa yang kurang aktif sebesar 40,65% dan pada siklus II menjadi 2,77%. Maka terjadi peningkatan 37,88%. Hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata 55,45%, meningkat pada siklus II dengan 74,54%. Peningkatan kinerja guru dalam menyusun RPP pada siklus I sebesar 2,68% meningkat pada siklus II sebesar 3,73%. Peningkatan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I sebesar 2,97% meningkat pada siklus II sebesar 3,92%. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas IV SDN 06 Tanjung Bunga kecamatan Kembayan kabupaten Sanggau.

Kata Kunci: Model pembelajaran bermain peran, Aktivitas belajar, PKn

Abstract: Improved learning activities using learning models play a role in learning civics class IV Sanggau SDN 06 Tanjung Bunga. This study aims to determine the improvement of students' learning activities using a model of learning to play a role in learning civics class IV Sanggau SDN 06 Tanjung Bunga. This study uses a qualitative descriptive approach. This type of research is a Class Action. The results of research on student learning activity cycle I obtained the results of students who are less active by 40.65% and the second cycle to 2.77%. Then an increase 37.88%. Student learning outcomes in cycle I gained an average of 55.45%, an increase in cycle II with 74.54%. Improved performance of teachers in preparing lesson plans on the first cycle of 2.68% increase in the second cycle of 3.73%. Improved teacher performance in implementing the learning in the first cycle increased by 2.97% in the second cycle of 3.92%. Based on the above results it can be concluded that the use of role-play learning model can improve student learning activities in the subjects of fourth grade Civics SDN 06 Tanjung Bunga districts Kembayan Sanggau district.

Keywords: Models of learning to play the role, learning activities, Learning Civics

Suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berjalan dengan baik apabila seorang guru mampu menyampaikan materi serta mempunyai kemampuan dalam menciptakan kondisi kelas yang kondusif sehingga proses belajarmengajar berlangsung aktif dan efektif dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Peneliti merasa masih banyak kekurangan-kekurangan yang harus di perbaiki, bahkan kesalahan-kesalahan yang harus diluruskan, penulis merasa selama mengajar masih belum mampu menerapkan metode-metode yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, jarang mengikuti diklat dan pelatihan yang dapat menambah wawasan, kurang kreatif dalam memanfaatkan media-media yang ada di sekitar, sehingga cara mengajarpun tidak berubah dari waktu ke waktu sehingga siswa kadang-kadang terlihat bosan saat mengikuti pelajaran. Setelah menyadari kekurangan ini penulis merasa harus memperbaiki diri dan termotivasi untuk terus belajar agar mampu mengatasi kekurangan dan kesalahan yang lalu sehingga tidak akan terjadi lagi, siswa mengantuk, malas bertanya, terlihat bosan, ngobrol dengan teman sebangku, bahkan sering keluar kelas.

Berharap peneliti bahwa dengan menggunakan metode dan media yang tepat dan sesuai dengan materi akan terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta informasi dalam proses pembelajaran dapat diserap siswa dalam memori jangka panjang tidak terlupakan seumur hidup, bahkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menciptakan suasana yang nyaman antar siswa perlu sebuah metode yang sesuai, sehingga penulis mencoba model pembelajaran bermain peran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Model pembelajaran bermain peran merupakan salah satu strategi yang sangat efektif untuk memasukkan materi ke dalam memori jangka panjang siswa. Strategi ini sesuai diterapkan untuk rumpun bidang studi sosial terutama Pendidikan kewarganegaraan pada materi system pemerintahan kabupaten, kota dan propinsi.

Aunurrahman (2008:120) mengatakan ”melalui proses ini disajikan contoh perilaku kehidupan manusia yang merupakan contoh bagi siswa untuk menajaki perasaannya, menambah pengetahuan tentang sikap, nilai-nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikapnya dalam pemecahan masalah, serta berupaya mengkaji pelajaran dengan berbagai cara”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermain peran yang melibatkan siswa akan menunjukkan aktivitas, ketekunan, antusiasme, serta penuh partisipasi antar sesama siswa. Penerapan model *rolle playing* dalam pembelajaran dengan cara siswa memperagakan didepan kelas suatu cerita atau peristiwa sejarah.

Peneliti memilih murid kelas IV Sekolah Dasar Negeri No. 06 Tanjung Bunga Kecamatan Kembayan Kabupaten Sanggau dalam penelitian ini dengan pertimbangan bahwa peneliti sebagai wali kelas IV dan sekaligus sebagai guru bidang studi Pendidikan Kewarganegaraan, serta untuk mengembangkan pengetahuan murid agar lebih siap mengikuti tahap pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada jenjang berikutnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: ”Apakah penggunaan medel

pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam Pendidikan Kewarganegaraan tentang system pemerintahan kabupaten/ kota dan provinsi". Adapun tujuan secara khusus penelitian ini adalah :

- (1) Untuk mendeskripsikan Rencana peningkatan aktivitas Fisik Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Sistem Pemerintahan Kabupaten dengan menggunakan metode Bermain Peran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SDN No.06 Tanjung Bunga Kecamatan Kembayan Kabupaten Sanggau.
- (2) Untuk mendeskripsikan Rencana peningkatan aktivitas Mental Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Sistem Pemerintahan Kabupaten dengan menggunakan metode Bermain Peran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SDN No.06 Tanjung Bunga Kecamatan Kembayan Kabupaten Sanggau.
- (3) Untuk mendeskripsikan Rencana peningkatan aktivitas Emosional Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Sistem Pemerintahan Kabupaten dengan menggunakan metode Bermain Peran dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SDN No.06 Tanjung Bunga Kecamatan Kembayan Kabupaten Sanggau.
- (4) Untuk mendeskripsikan pelaksanaan kinerja guru dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *rolle playing* dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SDN No. 06 Tanjung Bunga Kecamatan Kembayan Kabupaten Sanggau

Menurut Kurikulum tahun 2004 Pendidikan Kewarganegaraan didefinisikan sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang baik, yaitu warga Negara yang : (a) Memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban sebagai warga Negara. (b) Cerdas, terampil dan berkarakter mulia sesuai dengan pancasila dan Undang-undang Dasar 1945.

Sedangkan menurut Permendiknas no.22 tahun 2006 (dalam Winata Putra, 2008:1.15) mengemukakan bahwa mata pelajaran pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran 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 dalam UUD 1945.

Tujuan mata pelajaran PKn menurut BSNP 2006, mata pelajaran PKn bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (a) Berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. (b) Berpartisipasi 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-sama dengan bangsa lain. (d) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi. Menurut BPSN 2006 Ruang lingkup Pendidikan Kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut : (1) Persatuan dan kesatuan bangsa. (2) Norma, Hukum dan peraturan. (3) Hak asasi manusia. (4) Kebutuhan warga Negara. (5) Konstitusi Negara. (6) Kekuasaan dan politik. (7) Pancasila. (8) Globalisasi.

Pengertian Aktivitas menurut Sriyono (dalam Dwi Astuti, 2012: 6) aktivitas adalah “segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani”. Aktivitas belajar yang dimaksud dari uraian di atas adalah seluruh kegiatan siswa dalam proses belajar, baik yang bersifat fisik maupun psikis. Untuk memperoleh aktivitas belajar sesuai dengan yang diharapkan, maka guru diharapkan untuk melakukan rancangan terlebih dahulu menggunakan model dan metode pembelajaran yang dipahami.

Menurut Sumardi Suryabrata (2004: 97) menyatakan “Aktivitas adalah banyak sedikitnya orang yang menyatakan diri, menjelmakan perasaannya dan pikiran-pikirannya dalam tindakan yang spontan”.

Dari hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan yang saling berkaitan antara mentalitas siswa, fisik maupun kondisi pada saat pembelajaran yang melibatkan pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

Indikator: Aktivitas pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan dalam menggunakan model pembelajaran bermain peran meliputi: (1). Aktivitas Fisik, terdiri atas: Memilih peran, Mengamati tahap-tahap pemeranan, Mengamati skenario, (2). Aktivitas Mental, terdiri atas: Menguasai karakter yang diperankan, Menguasai tahapan yang dilaksanakan, Menjalankan proses dengan tepat, (3). Aktivitas Emosional, terdiri atas: Keberanian untuk tampil didepan kelas, Kesungguhan dalam melaksanakan proses, Kegembiraan dalam menjalankan proses.

Role Play menurut Hisyam Zaini, dkk (2008:98), adalah “suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik”. *Role playing* dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, di mana terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi dengan menggunakan skenario.

Menurut Mel Silberman, (2009:217) *Role Playing* (bermain yang menyenangkan) “merupakan teknik untuk mereduksi ancaman bermain peran dengan menempatkan pengajar dalam peran utama dan melibatkan kelas dalam memberikan respon dan menyetting arah skenario”. Guru membuat suatu permainan di mana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan. Jadi dalam *role playing* ini penerapannya yaitu melakukan suatu simulasi atau bermain peran, lebih jelasnya adalah metode sosiodrama (*role-playing*).

Model pembelajaran bermain peran digunakan secara lancar dan berkesinambungan agar tidak merusak perhatian siswa dan tidak mengganggu pelajaran. Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.

Selanjutnya Syaiful Bahri Djamarah (dalam Ervan. D. P, 2011: 14) mengemukakan manfaat bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut: (1). Meningkatkan dan memelihara perhatian peserta didik terhadap relevansi interaksi edukatif, (2). Memberi kesempatan berfungsinya motivasi dan rasa ingin tahu melalui eksplorasi dan penyelidikan terhadap situasi yang baru, (3). Membentuk sikap positif terhadap guru atau guru dan sekolah melalui penyajian gaya mengajar yang bersemangat dan antusias, sehingga meningkatkan iklim belajar peserta didik, (4). Memberi pilihan dan fasilitas dalam belajar individual; dan mendorong peserta

didik untuk belajar dengan melibatkannya dalam berbagai pengalaman yang menarik pada berbagai tingkat kognitif.

Adapun penerapan metode *rolle playing* yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi metode *role playing*.

Menurut Hisyam Zaini, dkk (2008:105) merumuskan perencanaan pelaksanaan *role playing* sebagai berikut: (1). Mengenal peserta didik, (2). Menentukan tujuan pembelajaran, (3). Mengidentifikasi skenario, (4). Menempatkan peran, (5). Mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik, (6). Merencanakan waktu yang baik, (7). Mengumpulkan sumber informasi yang relevan.

Pelaksanaan pembelajaran adalah interaksi guru dengan siswa dalam rangka menyampaikan bahan pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pengajaran. Pada tahap ini guru PKn menyajikan materi pelajaran (pokok bahasan) yang disusun lengkap dengan persiapan model, metode dan strategi mengajar yang di anggap cocok.

Terdapat sepuluh tahap pelaksanaan *role playing* menurut Hisyam Zaini, dkk (2008:11-115) yaitu: (1). Membangun aturan dasar, (2). Mengeksplisitkan tujuan pembelajaran, (3). Membuat langkah-langkah yang jelas, (4). Mengurangi ketakutan tampil di depan publik, (5). Menggambarkan skenario atau situasi, (6). Mengalokasikan peran, (7). Memberi informasi yang cukup, (8). Menjelaskan peran pengajar dalam *role playing*, (9). Memulai *role playing* secara bertahap, (10). Menghentikan *role playing* dan memulai kembali jika perlu.

Hambatan-hambatan dalam pelaksanaan *role playing* dapat berasal dari guru PKn atau dari siswa bahkan dari faktor lingkungan. Dalam penelitian ini diketengahkan beberapa faktor penghambat yang merupakan kesulitan bagi guru sejarah dalam memberikan *role playing*.

Sebaliknya metode *rolle playing* juga memiliki kelebihan seperti yang diungkapkan Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (dalam Ervan. D. P, 2011: 31) kelebihan *role playing* antara lain: (1). Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama, (2). Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, (3). Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak, (4). Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan tanggung jawab dengan sesamanya, (5). Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, (6). Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, model pembelajaran bermain Peran (*rolle playing*) sangat tepat digunakan oleh guru dalam upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, dikarenakan dalam hal ini siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Implementasi penggunaan model *Rolle Playing* akan lebih ditekankan dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang sesuai.

Standar Kompetensi : Memahami Sistem Pemerintahan Kabupaten, Kota, dan Provinsi.

Kompetensi Dasar : Mengenal lembaga-lembaga dalam susunan pemerintahan kabupaten, kota, dan provinsi

METODE

Agar penelitian yang dilakukan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, maka diperlukan langkah-langkah yang relevan dengan masalah yang telah dirumuskan. Sehubungan dengan hal tersebut maka diperlukan metode yang tepat, sehingga diperoleh data yang lebih objektif tentang keadaan yang sebenarnya. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif.

Menurut Nawawi (2012:67) ” metode deskriptif diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/ melukiskan keadaan subjektif/objektif penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagaimana adanya. Sedangkan menurut Trianto (2010; 12) dalam penelitian deskriptif ialah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian, yang terjadi saat sekarang.

Dalam penelitian ini akan digunakan metode deskriptif yaitu melihat kenyataan di lapangan sebagaimana kenyataan yang ada dan sebagai mana adanya.

Agar dapat memperoleh hasil yang sesuai harapan maka bentuk penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Wijaya Kusuma dan Dedi Dwitagama (2010;9) bahwa penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan (2) melaksanakan dan (3) mengamati, serta (4) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Menurut Suharsimi (dalam Moh. Asrori, 2009: 5) mengatakan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama”. Berdasarkan dua pendapat diatas dengan penelitian tindakan kelas guru dapat meneliti sendiri terhadap praktik pembelajaran yang dilakukannya dikelas.

Penelitian ini bersifat kolaboratif karena guru mitra dan peneliti menganalisis dan mendiskusikan hasil pengamatan. Menurut Moh. Asrori (2009: 29) “kolaboratif mengandung arti sebagai suatu pemikiran positif atau sudut pandang positif dari guru bahwa setiap orang yang berkaitan dengan proses penelitian tindakan kelas yang dia lakukan akan memberi andil terhadap pemahaman, pencermatan, pengayaan data yang diperlukan, dan pemaknaan terhadap hasil tindakannya”. Jadi dalam penelitian tindakan kelas, guru penelitiannya terlibat secara langsung kedalam proses pembelajaran yang diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 06 Tanjung Bunga Kecamatan Kembayan 2013 / 2014. Peneliti bertindak sebagai perencana, pengajar, penganalisa data dan sekaligus melaporkan hasil penelitian. Bertindak sebagai pengamat adalah guru kolaborasi di Sekolah Dasar Negeri 06 Tanjung Bunga Kecamatan Kembayan. Dan penelitian ini dilaksanakan didalam kelas.

Berdasarkan metode penelitian yang dilaksanakan maka subjek penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri No 06

Tanjung Bunga yang berjumlah 11 siswa, dengan komposisi 6 laki-laki dan 5 perempuan.(2) Guru sebagai peneliti yang melaksanakan penelitian tindakan kelas.(3) Kolabolator (Guru yang mengamati dan menilai hasil tindakan kelas yang dilaksanakan oleh guru peneliti).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa: Panduan penilaian RPP, Panduan pengamatan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran, hasil belajar siswa.

Adapun Indikator kinerja tindakan yaitu: peningkatan aktivitas pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Rolle Playing* pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 06 Tanjung Bunga Kecamatan Kembayan yang akan dijabarkan sebagai berikut: (1). Aktivitas Fisik, meliputi: (a). Memilih peran, (b). Mengamati tahap-tahap pemeranan, (c). Mengamati scenario. (2). Aktivitas Mental meliputi: (a). Menguasai karakter yang diperankan, (b). Menguasai tahapan yang dilaksanakan, (c). Menjalankan proses dengan tepat. (3). Aktivitas Emosional meliputi: (a). Keberanian untuk tampil didepan kelas, (b). Kesungguhan dalam melaksanakan proses, (c). Kegembiraan dalam menjalankan proses.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung, adalah cara pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan terhadap objek penelitian yang datanya akan diukur dengan menggunakan lembar pengamatan seperti mencatat gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya dilakukan di dalam kelas pada saat proses tindakan dilakukan.

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah : Lembar Observasi. Lembar Observasi dipergunakan dalam teknik observasi langsung, yakni untuk melihat atau mengamati apa yang diperoleh siswa di dalam kelas. Observer menggunakan pedoman observasi sebagai alat pengumpul data. Tugas observer adalah memberikan tanda check (silang atau lingkaran atau sebagainya), apabila pada saat melakukan pengamatan ternyata gejala didalam daftar itu muncul.

Analisis data dilakukan setiap saat, artinya sebelum melangkah ke siklus berikutnya harus dilakukan analisis. Pengukuran data penelitian disajikan dalam bentuk tabel nilai pelaksanaan pembelajaran, aktivitas belajar peserta didik, serta nilai hasil belajar siswa dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Analisis rata-rata untuk penilaian tentang implementasi RPP, yaitu dengan cara menentukan nilai rata-rata dari penilaian oleh rekan sejawat pada lembar observasi yang dilaksanakan dihitung dengan menggunakan rumus:

- a. Data berupa kemampuan peneliti membuat Rencana Pelaksanaan pembelajaran dihitung menggunakan rata-rata \bar{X}
$$\bar{X} = \frac{\text{jumlah seluruh skor}}{\text{indikator}} \times 100$$

- b. Data berupa kemampuan peneliti melaksanakan pembelajaran dihitung menggunakan rata-rata \bar{X}

$$\bar{X} = \frac{\text{jumlah seluruh skor}}{\text{indikator}} \times 100$$

2. Analisis untuk keaktifan murid dalam pembelajaran dengan menggunakan:
 - a. Data aktivitas fisik, akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menghitung berapa banyak murid yang tampak melakukan kegiatan sesuai dengan lembar observasi dibagi dengan jumlah seluruh murid yang hadir

pada setiap siklus penelitian kemudian dikalikan 100%, selanjutnya hasil prosentase tersebut akan dirata-ratakan dan disesuaikan dengan kriteria rata-rata prosentase yaitu:

- 1) Sangat Tinggi = 81-100
- 2) Tinggi = 61-80
- 3) Cukup Tinggi = 41-60
- 4) Rendah = 21-40
- 5) Sangat Rendah = 0-20

b. Data aktivitas mental, akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menghitung berapa banyak murid yang tampak melakukan kegiatan sesuai dengan lembar observasi dibagi dengan jumlah seluruh murid yang hadir pada setiap siklus penelitian kemudian dikalikan 100%, selanjutnya hasil prosentase tersebut akan dirata-ratakan dan disesuaikan dengan kriteria rata-rata prosentase yaitu:

- 1) Sangat Tinggi = 81-100
- 2) Tinggi = 61-80
- 3) Cukup Tinggi = 41-60
- 4) Rendah = 21-40
- 5) Sangat Rendah = 0-20

c. aktivitas emosional, akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menghitung berapa banyak murid yang tampak melakukan kegiatan sesuai dengan lembar observasi dibagi dengan jumlah seluruh murid yang hadir pada setiap siklus penelitian kemudian dikalikan 100%, selanjutnya hasil prosentase tersebut akan dirata-ratakan dan disesuaikan dengan kriteria rata-rata prosentase yaitu:

- 1) Sangat Tinggi = 81-100
- 2) Tinggi = 61-80
- 3) Cukup Tinggi = 41-60
- 4) Rendah = 21-40
- 5) Sangat Rendah = 0-20

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Perencanaan pada siklus ke 1 yakni: (1). Merencanakan materi pembelajaran yang akan disampaikan seperti metode yang disajikan, dengan demikian saat peserta didik melihat metode yang menarik akan termotivasi untuk belajar, materi yang akan disampaikan yakni peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan dan tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia. (2). Merancang proses pembelajaran di kelas menggunakan pendekatan belajar untuk mengatasi permasalahan melalui pembenahan dalam proses pembelajaran berdasarkan kesepakatan peserta. (3). pembuatan skenario pembelajaran yang dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didalamnya terkait dengan kompetensi dasar agar peserta didik dapat memahami konsep sederhana dan memecahkan masalah sederhana, rancangan RPP dapat dilihat pada lampiran.

Pelaksanaan pada siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 13 September 2013, baik peneliti maupun kolabolator mencatat beberapa temuan yang berkaitan dengan aktivitas belajar dalam pembelajaran PKn tentang system pemerintahan

kabupaten/kota dan provinsi. Pelaksanaan metode pembelajaran *rolle playing* pada pelajaran PKn yaitu kegiatan awal guru membuka pelajaran dengan salam pembuka dan berdoa, guru mengecek kehadiran peserta didik, guru memberikan apersepsi berupa tanya jawab mengenai system pemerintahan kabupaten/kota dan provinsi, guru menginformasikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.

Observasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar peserta didik antara lain: (1). Teman sejawat melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung dengan lembar pengamatan. (2). Guru/ Peneliti yang melaksanakan proses pembelajaran, melakukan pengamatan dengan lembar observasi peserta didik.

Hasil Observasi Terhadap Peningkatan Aktivitas Siswa dilakukan oleh kolabolator terhadap aktivitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keterlibatan atau aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

a) Aktivitas Fisik : (1) murid memilih peran: Indikator kinerja untuk murid yang memilih peran pada Siklus I murid yang sangat aktif sebesar 9,09% atau sekitar 1 orang, murid yang aktif sebesar 45,45% atau 5 orang, murid cukup aktif sebesar 18,18% atau 2 orang dan murid yang kurang aktif sebesar 27,27% atau 3 orang murid masih kurang aktif memilih peran dalam pembelajaran PKn dikarenakan murid merasa model pembelajaran bermain peran masih asing bagi mereka dalam pembelajaran sehingga siswa merasa takut untuk memilih peran. (2) Murid mengamati tahap-tahap pemeranan: Indikator kinerja mengamati tahap-tahap pemeranan pada siklus I murid yang sangat aktif sebesar 18,18% atau sekitar 2 orang, murid yang aktif sebesar 9,09% atau sekitar 1 orang, murid cukup aktif sebesar 27,27% atau sekitar 3 orang, dan murid yang kurang aktif sebesar 63,63% atau sekitar 7 orang murid yang masih kurang aktif mengamati tahap-tahap pemeranan dalam model pembelajaran bermain peran pada pembelajaran PKn dikarenakan guru selama ini hanya menggunakan metode ceramah yang membuat anak merasa bosan, jenuh dan kurang aktif. (3) Murid mengamati skenario: Indikator kinerja untuk Murid mengamati skenario pembelajaran pada siklus I yang sangat aktif sebesar 9,09% atau sekitar 1 orang, murid yang aktif sebesar 18,18% atau sekitar 2 orang, murid yang cukup aktif sebesar 18,18% atau sekitar 2 orang, dan murid yang kurang aktif sebesar 54,54% atau sekitar 6 orang murid yang kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan pada kegiatan siklus I ini siswa menganggap pelajaran PKn adalah pelajaran yang membosankan dan kurang menarik. Jadi, rata-rata prosentase untuk Aktivitas Fisik, murid yang sangat aktif 12,12%, murid yang aktif sebesar 24,24%, murid yang cukup aktif sebesar 21,21% dan murid yang kurang aktif sebesar 48,48%..

b) Aktivitas Mental: (1) Murid menguasai karakter yang diperankan: Indikator kinerja murid menguasai karakter yang diperankan pada siklus I murid yang sangat aktif sebesar 9,09% atau sekitar 1 orang, murid yang aktif sebesar 27,27% atau sekitar 3 orang, murid yang cukup aktif sebesar 27,27% atau sekitar 3 orang dan sebesar 36,36% atau sekitar 4 orang murid masih kurang aktif. (2) Menguasai tahapan yang dilaksanakan: Indikator kinerja untuk murid menguasai tahapan yang dilaksanakan pada siklus I, murid yang sangat aktif sebesar 18,18% Atau sekitar 2 orang, murid yang aktif sebesar 18,18% atau sekitar 2 orang, murid yang cukup aktif sebesar 9,09% atau sekitar 1 orang, dan sebesar 54,54% atau sekitar 6 orang murid yang kurang aktif. (3) Murid menjalankan proses dengan tepat. (4) Indikator

kinerja untuk murid menjalankan proses dengan tepat pada siklus I murid yang sangat aktif sebesar 0% atau tidak ada murid yang sangat aktif, murid yang aktif sebesar 27,27% atau sekitar 3 orang, murid yang cukup aktif sebesar 27,27% atau sekitar 3 orang, dan sebesar 45,45% atau sekitar 5 orang anak yang masih kurang aktif dalam pembelajaran PKn. (5) Kesesuaian intonasi, mimik wajah dan penjiwaan: Indikator kinerja untuk kesesuaian intonasi dan mimik wajah dan penjiwaan pada siklus I murid yang sangat aktif sebesar 9,09% atau sekitar 1 orang, murid yang aktif sebesar 18,18% atau sekitar 2 orang, murid yang cukup aktif sebesar 36,36%, sedangkan 36,36% atau sekitar 4 orang masih kurang aktif dan kurang menjiwai. Jadi, rata-rata prosentase untuk aktivitas Mental murid yang sangat aktif sebesar 9,09%, murid yang aktif sebesar 9,09%, murid yang cukup aktif sebesar 24,99%, sedangkan murid yang kurang aktif sebesar 43,17%.

c) Aktivitas Emosional: (1) Murid berani untuk tampil didepan kelas: Indikator kinerja untuk murid yang berani untuk tampil didepan kelas pada siklus I murid yang sangat aktif sebesar 27,27% atau sekitar 3 orang, murid yang aktif sebesar 27,27% atau sekitar 3 orang, murid cukup aktif sebesar 18,18% atau sekitar 2 orang, dan murid yang kurang aktif sebesar 27,27%. (2) Murid sungguh-sungguh dalam menjalankan proses Indikator kinerja untuk murid sungguh-sungguh dalam menjalankan proses pada siklus I murid yang sangat aktif sebanyak 9,09% atau sekitar 3 orang, murid aktif sebesar 18,18% atau sekitar 3 orang, murid cukup aktif sebesar 18,18% atau sekitar 2 orang, dan sebesar 54,54% atau sekitar 6 orang murid yang kurang aktif. (3) Murid gembira dalam menjalankan proses: Indikator kinerja untuk murid gembira dalam menjalankan proses pada siklus I murid yang sangat aktif sebesar 27,27% atau sekitar 3 orang, murid yang aktif sebesar 36,36% atau sekitar 4 orang, murid cukup aktif sebesar 0% dan sebesar 36,36% atau sekitar 4 murid yang kurang aktif. Jadi, rata-rata prosentase untuk Aktivitas Emosional, murid yang sangat aktif sebesar 21,21%, murid yang aktif sebesar 27,27%, murid cukup aktif sebesar 18,18% dan murid yang kurang aktif sebesar 39,39%. Hasil observasi terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*rolle playing*) pada siklus I terlihat masih banyak siswa yang belum memperoleh nilai dibawah KKM sebanyak 6 orang sehingga diperoleh hasil sebesar 610 dengan rata-rata 55,45. Berdasarkan hasil tersebut maka perlu di tingkatkan pada siklus berikutnya.

Hasil observasi terhadap kinerja guru dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran jelaskan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran guru belum optimal dalam merencanakan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *rolle playing*. Hasil yang diperoleh hanya mencapai 13,4 dengan rata-rata 2.68.

Hasil observasi terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Rolle Playing* jelaskan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran guru belum optimal daalm melaksanakan metode pembelajaran *rolle playing*. Hasil yang diperoleh hanya mencapai 11.88 dengan rata-rata 2.97.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus ke 1 ini, kemampuan peserta didik belum berkembang dengan baik dan belum mencapai indikator kinerja yang peneliti harapkan, karena masih ada peserta didik yang belum dapat melakukan aktivitas visik, aktivitas mental dan aktivitas emosional dengan baik. Untuk itu guru perlu memberikan motivasi yang kuat dalam meningkatkan kemampuan anak,

untuk itu penelitian ini perlu ditindak lanjuti dengan mengadakan perbaikan pembelajaran pada siklus ke II.

Perencanaan pada siklus ke 2 yakni: (1). Perbaikan dari siklus ke 2 yaitu merencanakan materi pembelajaran yang akan disampaikan seperti media yang disajikan, dengan adanya penyajian media pembelajaran yang unik dapat memotivasi peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan guru, materi yang akan disampaikan yaitu peristiwa Rengasdengklok. (2). Merancang proses pembelajaran di kelas menggunakan pendekatan belajar untuk mengatasi permasalahan melalui pembenahan dalam proses pembelajaran berdasarkan kesepakatan peserta. (3). Pembuatan skenario pembelajaran yang dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didalamnya terkait dengan kompetensi dasar agar peserta didik dapat memahami konsep sederhana dan memecahkan masalah sederhana, rancangan RPP dapat dilihat pada lampiran. (4). Menyiapkan media pembelajaran yakni skenario pelaksanaan *Rolle Playing*.

Perencanaan dalam perbaikan dari siklus1 ke siklus 2 yaitu merencanakan materi pembelajaran yang akan disampaikan seperti media yang disajikan, dengan adanya penyajian media pembelajaran yang unik dapat memotivasi peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan guru, materi yang akan disampaikan yaitu system pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi.

Pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran *rolle playing* pada pelajaran PKn pada kegiatan awal guru membuka pelajaran dengan salam pembuka dan berdo'a, guru mengecek kehadiran peserta didik, guru memberikan apersepsi berupa tanya jawab mengenai lembaga pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi. guru menginformasikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.

Pada kegiatan ini guru menggunakan kegiatan eksplorasi yakni secara berkelompok memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca secara bergantian serta memberi kebebasan kepada siswa untuk saling berinteraksi seputar masalah lembaga pemerintahan.

Pada kegiatan elaborasi yakni secara berkelompok peserta didik Siswa bermain peran sesuai dengan system pemerintahan kabupaten, kota dan provinsi, Bisa saling berkompetisi dalam pemeranan, selanjutnya siswa memainkan peran dengan kesungguhan dan menjiwai.

Pada kegiatan konfirmasi yakni secara berkelompok peserta didik menjawab pertanyaan tentang tanggapan dari kegiatan yang sudah diperankan. Guru memberi apresiasi atas kerjasama antar siswa, guru memberi simpulan dari kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan penutup guru melakukan tindak lanjut berupa memberikan penguatan tentang materi yang telah dijelaskan. Observasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar peserta didik antara lain: (1). Teman sejawat melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung dengan lembar pengamatan. (2). Guru/ Peneliti yang melaksanakan proses pembelajaran, melakukan pengamatan dengan lembar observasi peserta didik.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut : a) Aktivitas Fisik: (1) Murid memilih peran: Indikator kinerja untuk murid yang memilih peran pada Siklus II murid yang sangat aktif sebesar 36,36% atau sekitar 4 orang, murid yang aktif sebesar 27,27% atau 3 orang, murid cukup aktif sebesar 36,36% atau 4 orang dan murid yang kurang aktif sebesar 0% atau tidak ada murid yang kurang aktif memilih peran dalam pembelajaran PKn dikarenakan

murid sudah mulai menyukai pelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran sehingga murid tidak merasa takut untuk memilih peran. (2) Murid mengamati tahap-tahap pemeranan: Indikator kinerja mengamati tahap-tahap pemeranan pada siklus II murid yang sangat aktif sebesar 45,45% atau sekitar 5 orang, murid yang aktif sebesar 36,36% atau sekitar 4 orang, murid cukup aktif sebesar 9,09% atau sekitar 1 orang, dan murid yang kurang aktif sebesar 9,09% atau sekitar 1 murid yang masih kurang aktif dalam mengamati tahap-tahap pemeranan dalam model pembelajaran bermain peran.(3) Murid mengamati scenario: Indikator kinerja untuk Murid mengamati skenario pembelajaran pada siklus II yang sangat aktif sebesar 27,27% atau sekitar 3 orang, murid yang aktif sebesar 36,36% atau skitar 4 orang, murid yang cukup aktif sebesar 18,18% atau sekitar 2 orang, dan murid yang kurang aktif sebesar 9,09% atau sekitar 1 orang murid yang kurang aktif dalam pembelajaran. Jadi rata-rata prosentase untuk aktivitas fisik murid yang sangat aktif sebesar 36,36%, murid aktif sebesar 33,3%, murid Cukup aktif sebesar 21,21% dan sebesar 6,06% murid yang kurang aktif. b) Aktivitas Mental: (1) Murid menguasai karakter yang diperankan: Indikator kinerja murid menguasai karakter yang diperankan pada siklus I murid yang sangat aktif sebesar 27,27% atau sekitar 3 orang, murid yang aktif sebesar 45,45% atau sekitar 5 orang, murid yang cukup aktif sebesar 18,18% atau sekitar 2 orang dan sebesar 0% atau tidak ada murid yang kurang aktif. (2) Menguasai tahapan yang dilaksanakan: Indikator kinerja untuk murid menguasai tahapan yang dilaksanakan pada siklus I, murid yang sangat aktif sebesar 36,36% atau sekitar 4 orang, murid yang aktif sebesar 54,45% atau sekitar 6 orang, murid yang cukup aktif sebesar 9,09% atau sekitar 1 orang, dan sebesar 0% atau tidak ada murid yang kurang aktif.(3) Murid menjalankan proses dengan tepat: Indikator kinerja untuk murid menjalankan proses dengan tepat pada siklus I murid yang sangat aktif sebesar 18,18% atau sekitar 2 murid yang sangat aktif, murid yang aktif sebesar 45,45% atau sekitar 5 orang, murid yang cukup aktif sebesar 27,27% atau sekitar 3 orang, dan sebesar 9,09% atau sekitar 1 orang anak yang masih kurang aktif dalam pembelajaran PKn untuk indikaror menjalankan proses dengan tepat.(4) Kesesuaian intonasi, mimik wajah dan penjiwaan: Indikator kinerja untuk kesesuaian intonasi dan mimik wajah dan penjiwaan pada siklus I murid yang sangat aktif sebesar 45,45% atau sekitar 5 orang, murid yang aktif sebesar 36,36% atau sekitar 4 orang, murid yang cukup aktif sebesar 18,18% atau sekitar 2 orang, sedangkan 0% atau tidak ada murid yang kurang aktif dan kurang menjiwai. Jadi, rata-rata prosentase untuk aktivitas Mental murid yang sangat aktif sebesar 27,27%, murid yang aktif sebesar 49,49%, murid yang cukup aktif sebesar 20,45%, sedangkan murid yang kurang aktif sebesar 2,27%. C) Aktivitas Emosional: (1) Murid berani untuk tampil didepan kelas: Indikator kinerja untuk murid yang berani untuk tampil didepan kelas pada siklus I murid yang sangat aktif sebesar 45,45% atau sekitar 5 orang, murid yang aktif sebesar 36,36% atau sekitar 4 orang, murid cukup aktif sebesar 18,18% atau sekitar 2 orang, dan murid yang kurang aktif sebesar 0%. (2) Murid sungguh-sungguh dalam menjalankan proses: Indikator kinerja untuk murid sungguh-sungguh dalam menjalankan proses pada siklus I murid yang sangat aktif sebanyak 36,36% atau sekitar 4 orang, murid aktif sebesar 36,36% atau sekitar 4 orang, murid cukup aktif sebesar 27,27% atau sekitar 3 orang, dan tidak ada murid yang kurang aktif.(3) Murid gembira dalam menjalankan proses: Indikator kinerja untuk murid gembira dalam menjalankan

proses pada siklus I murid yang sangat aktif sebesar 45,45 % atau sekitar 5 orang, murid yang aktif sebesar 45,45% atau sekitar 5 orang, murid cukup aktif sebesar 9,09% atau sekitar 1 orang, dan tidak ada murid yang kurang aktif. Jadi, rata-rata prosentase untuk Aktivitas Emosional, murid yang sangat aktif sebesar 42,42%, murid yang aktif sebesar 39,39%, murid cukup aktif sebesar 18,18% dan murid yang kurang aktif sebesar 0%.

Hasil observasi terhadap hasil belajar siswa hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*rolle playing*) pada siklus II terlihat semua siswa telah memperoleh nilai diatas KKM sehingga diperoleh hasil sebesar 820 dengan rata-rata 74,74. Berdasarkan hasil tersebut semua siswa sudah memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Hasil observasi terhadap kinerja guru dalam menyusun dan Melaksanakan Pembelajaran sudah optimal dilaksanakan oleh guru. Hasil yang diperoleh hanya mencapai 18,66 dengan rata-rata 3,73.

Hasil observasi terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Rolle Playing* diperoleh hanya mencapai 15,68 dengan rata-rata 3.92.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi siklus 1 dan 2 prosentase rata-rata untuk Aktivitas belajar murid pada siklus I murid yang kurang aktif sebesar 40,65% dan siklus II menjadi 2,77%. Maka terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 37,88%, atau sekitar 3 Orang murid yang kurang aktif.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan, hasil serta pembahasan penelitian tindakan kelas yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : (1) Peningkatan aktivitas murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan setelah digunakan model Pembelajaran Bermain Peran (*rolle playing*) meningkat. Dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I dan 2 yaitu aktivitas fisik pada siklus I prosentase rata-rata murid yang kurang aktif sebesar 48,48%, dan pada siklus II sebesar 6,06% atau sekitar 2 orang. Aktivitas Mental pada siklus I prosentase rata-rata murid yang kurang aktif sebesar 43,17%, dan pada siklus II sebesar 2,27%. Aktivitas Emosional pada siklus I prosentase rata-rata murid yang kurang aktif sebesar 0% atau tidak ada murid yang kurang aktif. Dapat diartikan bahwa pelaksanaan metode *rolle playing* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas IV SDN No. 06 Tanjung Bunga kecamatan Kembayan Kabupaten Sanggau.(2) Peningkatan nilai hasil belajar siswa tergolong baik dengan perolehan hasil pada siklus I sebesar 610 dengan rata-rata 55,45 dan setelah dilakukan perbaikan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 820 dengan rata-rata 74,54. Jadi, penggunaan Model Pembelajaran bermain peran (*rolle playing*) dapat meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas IV SDN No 06 Tanjung Bunga.(3) Kinerja guru dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Bermain Peran (*rolle playing*) dapat meningkatkan aktivitas murid dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SDN No 06 Tanjung Bunga. Dibuktikan dengan kemampuan guru

dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan rata-rata 2.68 meningkat pada siklus II dengan rata-rata 3.37. Kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I dengan rata-rata 2,97 meningkat pada siklus II dengan rata-rata 3.92.

Saran

Kepada peneliti-peneliti lain yang ingin model Pembelajaran bermain peran (*Rolle Playing*) agar lebih memperhatikan kesesuaian materi dengan metode yang digunakan.

Kepada peneliti lainnya, agar dapat menjadikan metode *rolling playing* sebagai alternatif baru dalam menyelesaikan masalah pada materi tertentu dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Guru diharapkan mampu menguasai materi pelajaran secara maksimal sehingga tercipta kondisi kelas yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar murid terhadap pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

DAFTAR RUJUKAN

BSNP. (2006). *Standar Isi*. Jakarta: Mendiknas.

Hadari Nawawi. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.