

MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN PADA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Salim

salim_s.pd86@yahoo.co.id

SDN 020 Pangkalan Baru Kecamatan Siak Hulu

ABSTARCT

The background of this research is the low of activity and student achievement which its development is less encouraging. Therefore this research aimed to overcome the two problems. This research is a class action research with grade VI students as research subject. From the result of the research, it is known that the use of role playing learning model can improve student learning outcomes in civic education learning in cycles I as much as 2 students (25%) from 8 students, cycle II 6 students (75%), from 8 students, and cycle III all students complete (100%).

Keywords: *Civics learning achievement, role playing learning model*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan prestasi belajar siswa yang perkembangannya kurang menggembirakan. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengatasi dua permasalahan tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan siswa kelas VI sebagai subyek penelitian. Dari hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada tindakan siklus I sebanyak 2 orang siswa (25 %) dari 8 siswa, siklus II sebanyak 6 orang siswa (75 %), dari 8 siswa, dan siklus III semua siswa tuntas (100%).

Kata Kunci: prestasi belajar PKN, model pembelajaran bermain peran

PENDAHULUAN

Terwujudnya kondisi pembelajaran siswa aktif merupakan harapan dari semua komponen pendidikan termasuk masyarakat dan praktisi pendidikan. Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran dituntut suatu strategi pembelajaran yang direncanakan oleh guru dengan mengedepankan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui kegiatan belajar yang menekan pada aktivitas siswa diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan di sekolah.

Siswa yang aktif dalam proses pembelajaran dicirikan oleh dua aktivitas, yaitu aktivitas dalam berpikir dan aktivitas dalam berbuat. Perbuatan nyata siswa dalam pembelajaran merupakan hasil

keterlibatan berpikir siswa terhadap kegiatan belajarnya. Dengan demikian proses siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dilaksanakan secara terus menerus dan tidak berhenti. Hal ini dilakukan apabila interaksi antara siswa, interaksi guru dan siswa terjalin dengan baik. Sebab interaksi dan hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar mutlak diperlukan. Namun yang lebih penting lagi dalam meningkatkan aktivitas siswa tersebut adalah kemampuan guru dalam merencanakan suatu kegiatan belajar mengajar tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu juga tanggung

jawab siswa akan pelajarannya akan membuat pelajaran lebih aktif.

Berdasarkan fenomena-fenomena tersebut, peneliti akan melakukan suatu kegiatan penelitian tindakan pada siswa Kelas VI Semester I SDN 020 Pangkalan Baru Kec. Siak Hulu Tahun Pelajaran 2015/2016 menekankan pada peningkatan prestasi belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran berbasis model bermain peran.

Berdasarkan Latar Belakang tersebut di atas peneliti dapat mengidentifikasi masalah antara lain sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VI SDN 020 Pangkalan Baru Kec. Siak Hulu Tahun Pelajaran 2015/2016?
2. Apakah model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan interaksi antar siswa kelas VI SDN 020 Pangkalan Baru Kec. Siak Hulu Tahun Pelajaran 2015/2016?
3. Apakah model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan interaksi siswa dengan guru kelas VI SDN SDN 020 Pangkalan Baru Kec. Siak Hulu Tahun Pelajaran 2015/2016?
4. Apakah model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan tanggung jawab siswa kelas VI SDN 020 Pangkalan Baru Kec. Siak Hulu Tahun Pelajaran 2015/2016?

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui penerapan model pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas VI SDN 020 Pangkalan Baru Kec. Siak Hulu Tahun Pelajaran 2015/2016?

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka penelitian tindakan kelas ini bertujuan agar siswa kelas VI SDN 020

Pangkalan Baru Kec. Siak Hulu semester I tahun pelajaran 2015/2016 dapat :

1. Meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas VI SDN 020 Pangkalan Baru Kec. Siak Hulu Tahun Pelajaran 2015/2016 melalui penggunaan model pembelajaran bermain peran
2. Meningkatkan interaksi antar siswa kelas VI SDN 020 Pangkalan Baru Kec. Siak Hulu Tahun Pelajaran 2015/2016 melalui penggunaan model pembelajaran bermain peran
3. Meningkatkan interaksi siswa dengan guru kelas VI SDN 020 Pangkalan Baru Kec. Siak Hulu Tahun Pelajaran 2015/2016 melalui penggunaan model pembelajaran bermain peran
4. Meningkatkan tanggung jawab siswa kelas VI SDN 020 Pangkalan Baru Kec. Siak Hulu Tahun Pelajaran 2015/2016 melalui penggunaan model pembelajaran bermain peran

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran. Model pembelajaran terdiri dari lima model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengelola pembelajaran, yaitu: pembelajaran langsung; pembelajaran kooperatif; pembelajaran berdasarkan masalah; diskusi; dan learning strategi.

Sedangkan metode Pembelajaran, Menurut Sudjana (2005) adalah, “Cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran”. Berdasarkan definisi/ pengertian metode pembelajaran yang dikemukakan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran

merupakan suatu cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan..

Model bermain peran merupakan suatu model mengajar dimana siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Kelebihan model bermain peran yaitu : siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran karena mereka bermain peran sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah sosial tersebut. Bagi siswa dengan bermain peran sebagai orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu. Ia dapat merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling perhatian. Kelemahan model bermain peran adalah: Bila guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan teknik ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka sosiodrama tidak akan berhasil dalam hubungan antar manusia selalu memperhatikan norma-norma kaidah sosial, adat istiadat, kebiasaan, dan keyakinan seseorang jangan sampai ditinggalkan sehingga tidak menyinggung perasaan seseorang. Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan model ini, maka akan mangacaukan berlangsungnya sosiodrama

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan selama 3 bulan yaitu mulai tanggal 8 Agustus 2015 sampai dengan 8 November 2015 di SDN 020 Pangkalan Baru Kec. Siak Hulu. Pendekatan dan jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian tindakan. Menurut Waseso (1994) penelitian tindakan merupakan proses daur ulang, mulai tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pemantauan, refleksi yang mungkin diikuti dengan

perencanaan ulang. Penelitian tindakan bertujuan mengembangkan ketrampilan-ketrampilan baru atau cara pendekatan baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia faktual (Zuriah, 2003). Carr dan Kemmis (1986), mengatakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelaahan *inquiry* melalui refleksi diri yang dilakukan oleh peserta kegiatan pendidikan tertentu dalam situasi sosial, untuk memperbaiki rasionalisme dan kebenaran serta keabsahan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI dengan jumlah 8 siswa, yang terdiri dari 3 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

Dalam penelitian ini, prosedur yang digunakan untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut ;

1. Observasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktifitas siswa selama kegiatan penelitian, sebagai upaya untuk mengetahui adanya kesesuaian antara perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, dan untuk mengetahui sejauh mana tindakan dapat menghasilkan perubahan yang dikehendaki oleh peneliti. Penilaian ini dilakukan oleh observer yang meliputi kesiapan belajar, interaksi antar siswa, interaksi siswa dengan guru, dan tanggung jawab siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kegiatan Siklus I

Setelah kegiatan belajar mengajar dalam serangkaian kegiatan penelitian dilaksanakan, selanjutnya peneliti akan memaparkan hasil kegiatan pembelajaran siswa Kelas IV.A Sekolah Dasar Negeri 006 Terpadu Kubang Jaya Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017, berkaitan dengan upaya peningkatan prestasi belajar dengan strategi model pembelajaran bermain peran.

a. Perencanaan

Rencana ini merupakan uraian atau gambaran rencana kegiatan untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran dengan siklus sebagai berikut : membuat skenario pembelajaran , membuat lembar observasi, dan mempersiapkan perangkat pembelajaran. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengabsen siswa. Dari 31 orang siswa semuanya masuk pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 di siklus I ini. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan apersepsi.

b. Tindakan

Adapun pelaksanaan tindakan yang akan di laksanakan pada pertemuan 1 :

- 1) Siswa mulai memerankan adegan sesuai peran masing-masing
- 2) Siswa dan guru mendiskusikan dan mengevaluasi tentang adegan yang telah dilakukan siswa.
- 3) Membagi pengalaman tentang peran masing-masing dan mengambil kesimpulan dari adegan yang telah diperankan
- 4) Tanya jawab dipandu oleh guru

Adapun pelaksanaan tindakan yang akan di laksanakan pada pertemuan 2 :

- 1) Siswa mulai memerankan adegan sesuai peran masing-masing
- 2) Siswa dan guru mendiskusikan tentang adegan yang telah dilakukan siswa, apakah sudah sesuai dengan rencana yang telah disiapkan
- 3) Siswa memerankan ulang adegan bermain peran agar tujuan pembelajaran tercapai
- 4) Siswa ,guru dan pengamat berdiskusi dan mengevaluasi kembali adegan tahap dua
- 5) Membagi pengalaman tentang peran masing-masing dan mengambil kesimpulan dari adegan yang telah diperankan
- 6) Siswa mengerjakan tes tertulis

c. Observasi dan penilaian.

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Zuriah, 2003). Pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek di tempat atau berlangsungnya peristiwa. Dengan menggunakan teknik ini,peneliti melakukan catatan terhadap hasil observasi dengan menggunakan daftar scor huruf a, b dan c sebagai lambang score.

- 1) Aktivitas Belajar

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Pertemuan 1

No	Aktifitas siswa	Σ siswa	Skor			keterangan
			A	B	C	
1	Kesiapan belajar	8	1	1	6	
2	Interaksi antar siswa	8	0	0	8	
3	Interaksi siswa dengan guru	8	0	0	8	
4	Tanggung jawab	8	0	1	7	
Jumlah		32	1	2	29	
Persentase		100	3,12	6,25	90,62	

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Pertemuan 1

No	Aktifitas siswa	Σ siswa	Skor			keterangan
			A	B	C	
1	Kesiapan belajar	8	1	2	5	
2	Interaksi antar siswa	8	0	3	5	
3	Interaksi siswa dengan guru	8	0	2	6	
4	Tanggung jawab	8	0	3	5	
Jumlah		32	1	10	21	
Persentase		100	3,12	31,25	65,62	

2) Hasil Belajar

Tabel 3. Data hasil belajar siswa siklus 1

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	2	25,00%
2	Tidak Tuntas	6	75,00%

d. Refleksi

Distribusi Hasil Belajar Secara Prosentase Dari Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 020 Pang Semester I Tahun Baru Pelajaran 2015/2016. Berdasarkan data dari hasil evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, dapat didistribusikan data hasil belajar tersebut dalam kegiatan pada siklus I. Data tersebut didistribusikan berdasarkan perolehan hasil evaluasi belajar setiap individu setelah melakukan serangkaian kegiatan belajar mengajar dengan strategi model pembelajaran bermain peran.

Untuk aktivitas siswa pada pertemuan 1 yaitu 90.62% termasuk dalam kategori rendah dan hanya 6.25% termasuk kategori baik. Untuk aktivitas siswa pada pertemuan 2 yaitu 65.62% termasuk dalam kategori rendah, 31.25% termasuk kategori baik dan hanya 3,12% termasuk dalam kategori amat baik. Dari frekuensi data diketahui 25 % siswa tuntas dan 75 % siswa tidak tuntas. Berdasarkan pada kegiatan siklus I tersebut, peneliti melakukan refleksi dari hasil kegiatan tersebut.

Berdasarkan data pengamatan dan observasi peneliti selama kegiatan penelitian tindakan, dapat diperoleh dan

aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar siswa dalam aktivitas siswa dalam kegiatan belajar dengan pendekatan model pembelajaran bermain peran menunjukkan ada peningkatan dibandingkan dengan strategi yang digunakan oleh guru sebelumnya. Hal ini dapat dilihat data yang didapatkan oleh peneliti dan hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar, menunjukkan prestasi belajar siswa mulai meningkat. Tetapi peningkatan tersebut belum sesuai dengan yang diharapkan karena masih banyak siswa yang aktivitasnya rendah.

2. Kegiatan Siklus 2

Kegiatan pada siklus 2, pada dasarnya sama dengan apa yang dilakukan peneliti dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus I, yaitu dilaksanakan selama dua kali pertemuan dan masing-masing pertemuan 2 x 35 menit. Adapun hasil dari kegiatan belajar mengajar pada kegiatan siklus 2 ini, secara rinci akan dipaparkan sebagai berikut di bawah ini. Distribusi hasil belajar secara prosentase dari Siswa Kelas VI SDN 020 Pangkalan Baru Tahun Pelajaran 2015/2016.

a. Perencanaan

Rencana ini merupakan uraian atau gambaran rencana kegiatan untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran dengan siklus sebagai berikut : membuat skenario pembelajaran , membuat lembar observasi, dan mempersiapkan perangkat pembelajaran. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengabsen siswa. Dari 8 orang siswa semuanya masuk pada pertemuan 3 dan pertemuan 4 di siklus II ini. Setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan apersepsi.

b. Tindakan

Adapun pelaksanaan tindakan yang akan di laksanakan pada pertemuan 3 :

- 1) Siswa mulai memerankan adegan sesuai peran masing-masing
- 2) Siswa, guru, dan pengamat mendiskusikan dan mengevaluasi tentang adegan yang telah dilakukan siswa.
- 3) Siswa memerankan ulang adegan bermain peran agar tujuan pembelajaran tercapai
- 4) Membagi pengalaman tentang peran masing-masing dan mengambil

kesimpulan dari adegan yang telah diperankan

- 5) Tanya jawab dipandu oleh guru
 - 6) Siswa dan guru menyimpulkan pelajaran hari ini
 - 7) Penguatan dan pemberian tugas
- Adapun pelaksanaan tindakan yang akan di laksanakan pada pertemuan 4 :
- 1) Siswa mulai memerankan adegan sesuai peran masing-masing
 - 2) Siswa dan guru mendiskusikan tentang adegan yang telah dilakukan siswa, apakah sudah sesuai dengan rencana yang telah disiapkan
 - 3) Siswa memerankan ulang adegan bermain peran agar tujuan pembelajaran tercapai
 - 4) Siswa ,guru dan pengamat berdiskusi dan mengevaluasi kembali adegan tahap dua
 - 5) Membagi pengalaman tentang peran masing-masing dan mengambil kesimpulan dari adegan yang telah diperankan
 - 6) Siswa mengerjakan tes tertulis

c. Observasi dan peneleitian

- 1) Aktivitas belajar

Tabel 4. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Pertemuan 3

No	Aktifitas siswa	Σ siswa	Skor			keterangan
			A	B	C	
1	Kesiapan belajar	8	1	5	2	
2	Interaksi antar siswa	8	1	1	6	
3	Interaksi siswa dengan guru	8	2	3	3	
4	Tanggung jawab	8	2	3	3	
Jumlah		32	6	12	14	
Persentase		100	18,75	37,5	43.75	

Tabel 5. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Pertemuan 4

No	Aktifitas siswa	Σ siswa	Skor			keterangan
			A	B	C	
1	Kesiapan belajar	8	1	5	2	
2	Interaksi antar siswa	8	1	6	1	
3	Interaksi siswa dengan guru	8	4	3	1	
4	Tanggung jawab	8	4	3	1	
Jumlah		32	10	17	5	
Persentase		100	31.25	53.12	15.62	

2) Hasil Belajar

Tabel 6. Data hasil belajar siswa siklus 2

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	6	75,00%
2	Tidak Tuntas	2	25,00%

d. Refleksi

Untuk aktivitas siswa pada pertemuan 3 yaitu 43.75% termasuk dalam kategori rendah, 37.5% dalam kategori baik, dan hanya 18.75% termasuk kategori amat baik. Untuk aktivitas siswa pada pertemuan 4 yaitu 15,62% termasuk dalam kategori rendah, 53,12% dalam kategori baik, dan 31,25% termasuk kategori amat baik. Dari frekuensi data diketahui 75 % siswa tuntas dan 25 % siswa tidak tuntas. Berdasarkan pada kegiatan siklus I tersebut, peneliti melakukan refleksi dari hasil kegiatan tersebut.

Berdasarkan data pengamatan dan observasi peneliti selama kegiatan penelitian tindakan, dapat diperoleh data aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar siswa dalam kegiatan belajar dengan pendekatan berbasis aktivitas menunjukkan ada peningkatan dibandingkan dengan strategi yang digunakan oleh guru sebelumnya. Hal ini dapat dilihat data yang didapatkan oleh peneliti dan hasil belajar siswa mulai meningkat.

Berdasarkan distribusi peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar tersebut menunjukkan hasil belajar

yang meliputi aktivitas dan prestasi belajar siswa semakin meningkat dengan strategi pembelajaran berbasis aktivitas. Sebab dengan pembelajaran berbasis aktivitas, semua siswa dapat melakukan aktivitas dalam kegiatan belajar secara penuh dalam upaya peningkatan tujuan pembelajaran yang optimal.

3. Kegiatan Siklus III

Kegiatan pada siklus 3, pada dasarnya sama dengan apa yang dilakukan peneliti dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus II, yaitu dilaksanakan selama dua kali pertemuan dan masing-masing pertemuan 4 x 35 menit. Adapun hasil dari kegiatan belajar mengajar pada kegiatan siklus 3 ini, secara rinci akan dipaparkan sebagai berikut di bawah ini. Distribusi hasil belajar secara prosentase dari Siswa Kelas VI SDN 020 Pangkalan Baru Tahun Pelajaran 2015/2016

a. Perencanaan

Rencana ini merupakan uraian atau gambaran rencana kegiatan untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran dengan siklus sebagai berikut : membuat skenario pembelajaran, membuat lembar observasi, dan mempersiapkan perangkat

pembelajaran. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengabsen siswa. Dari 8 orang siswa semuanya masuk pada pertemuan 5 dan pertemuan 6 di siklus III ini.

b. Tindakan

Adapun pelaksanaan tindakan yang akan di laksanakan pada pertemuan 5 :

- 1) Siswa mulai memerankan adegan sesuai peran masing-masing
- 2) Siswa dan guru mendiskusikan tentang adegan yang telah dilakukan siswa, apakah sudah sesuai dengan rencana yang telah disiapkan
- 3) Siswa memerankan ulang adegan bermain peran agar tujuan pembelajaran tercapai
- 4) Siswa ,guru dan pengamat berdiskusi dan mengevaluasi kembali adegan tahap dua
- 5) Membagi pengalaman tentang peran masing-masing dan mengambil kesimpulan dari adegan yang telah diperankan

6) Penguatan dan pemberian tugas

Adapun pelaksanaan tindakan yang akan di laksanakan pada pertemuan 6 :

- 1) Siswa mulai memerankan adegan sesuai peran masing-masing
- 2) Siswa dan guru mendiskusikan tentang adegan yang telah dilakukan siswa, apakah sudah sesuai dengan rencana yang telah disiapkan
- 3) Siswa memerankan ulang adegan bermain peran agar tujuan pembelajaran tercapai
- 4) Siswa ,guru dan pengamat berdiskusi dan mengevaluasi kembali adegan tahap dua
- 5) Membagi pengalaman tentang peran masing-masing dan mengambil kesimpulan dari adegan yang telah diperankan
- 6) Tanya jawab tentang materi dan peran yang dimainkandipandu oleh guru.

c. Observasi dan peneilitian

- 1) Aktivitas belajar

Tabel 7. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Pertemuan 5

No	Aktifitas siswa	Σ siswa	Skor			keterangan
			A	B	C	
1	Kesiapan belajar	8	1	5	2	
2	Interaksi antar siswa	8	1	6	1	
3	Interaksi siswa dengan guru	8	4	3	1	
4	Tanggung jawab	8	5	2	1	
Jumlah		32	11	16	5	
Persentase		100	34,37	50,00	15,62	

Tabel 5. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Pertemuan 6

No	Aktifitas siswa	Σ siswa	Skor			keterangan
			A	B	C	
1	Kesiapan belajar	8	2	5	1	
2	Interaksi antar siswa	8	3	5	0	
3	Interaksi siswa dengan guru	8	6	2	0	
4	Tanggung jawab	8	8	2	0	
Jumlah		32	19	14	1	
Persentase		100	59,37	43,75	3,12	

2) Hasil Belajar

Tabel 6. Data hasil belajar siswa siklus 3

No	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	8	100%
2	Tidak Tuntas	0	0%

d. Refleksi

Untuk aktivitas siswa pada pertemuan 5 yaitu 15,62% termasuk dalam kategori rendah, 50,00% dalam kategori baik, dan 34,37% termasuk kategori amat baik. Untuk aktivitas siswa pada pertemuan 6 yaitu 3,12% termasuk dalam kategori rendah, 43,75% dalam kategori baik, dan 59,37% termasuk kategori amat baik. Dari frekuensi data diketahui 100% siswa tuntas. Berdasarkan pada kegiatan siklus I tersebut, peneliti melakukan refleksi dari hasil kegiatan tersebut.

Berdasarkan data pengamatan dan observasi peneliti selama kegiatan penelitian tindakan, dapat diperoleh data aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar siswa dalam kegiatan belajar dengan pendekatan berbasis aktivitas menunjukkan ada peningkatan dibandingkan dengan strategi yang digunakan oleh guru sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari data yang didapatkan oleh peneliti dan hasil belajar siswa mulai meningkat.

Berdasarkan distribusi peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar tersebut menunjukkan hasil belajar yang meliputi aktivitas, motivasi dan prestasi belajar siswa semakin meningkat dengan strategi pembelajaran berbasis aktivitas. Sebab dengan pembelajaran berbasis aktivitas, semua siswa dapat melakukan aktivitas dalam kegiatan belajar secara penuh dalam upaya peningkatan tujuan pembelajaran yang optimal.

Pembahasan

Implementasi strategi pembelajaran model bermain peran yang digunakan

dalam kegiatan belajar mengajar siswa Kelas VI SDN 020 Pangkalan Baru Kecamatan Siak Hulu Tahun Pelajaran 2015/2016, ternyata lebih efektif dalam meningkatkan dan memunculkan aktivitas, motivasi dan prestasi belajar siswa. Beberapa alasan penggunaan strategi pembelajaran model bermain peran dalam kegiatan belajar di SD Negeri 020 Pangkalan Baru Kecamatan Siak Hulu Tahun Pelajaran 2015/2016 dimaksud untuk "Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa".

Berkaitan dengan usaha meningkatkan prestasi belajar, belajar akan lebih mudah dan dapat dilaksanakan bila belajar tersebut mengetahui hasil yang diperoleh. Karena belajar berarti perubahan-perubahan yang terjadi pada individu, maka perubahan-perubahan itu harus dapat diamati dan dinilai. Hasil dari pengamatan dan penilaian inilah umumnya diwujudkan dalam bentuk prestasi belajar. Dalam penelitian tindakan ini, yang dimaksudkan dengan prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai dalam bentuk angka atau nilai pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa. Semakin tinggi nilai yang dihasilkan, maka semakin baik prestasi belajar yang didapatkan.

Melakukan inovasi dalam menggunakan strategi belajar merupakan syarat mutlak yang harus dilakukan oleh guru. Strategi pembelajaran berbasis aktivitas adalah sebagian dari strategi yang ditawarkan dalam proses belajar mengajar, (a) meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Banyak ahli yang mendeskripsikan kreativitas sebagai berpikir kreatif atau pemecahan masalah, (b) berpikir

kreatif sebagai proses penyadaran (sensing) adanya gap, gangguan atau unsur-unsur yang keliru (perkeliruan), pembentukan gagasan-gagasan atau hipotesis, pengujian kembali atau perbaikan hipotesis, pengkomunikasian hasil-hasil, mungkin juga pengujian kembali atau perbaikan hipotesis, dan (c) kreativitas merupakan bentuk pemecahan masalah yang melibatkan Intuitive leaps, atau suatu kombinasi gagasan-gagasan yang bersumber dari berbagai bidang pengetahuan yang terpisah secara luas.

Pandangan tersebut pada dasarnya sependapat bahwa kreativitas merupakan suatu bentuk dan proses pemecahan suatu masalah. Para siswa dibimbing agar memiliki kemampuan memecahkan masalah. Karena itu, melalui proses belajar tertentu, diupayakan tercapainya tujuan-tujuan tersebut. Guru perlu menyediakan kondisi-kondisi belajar yang memungkinkan terjadinya penambahan aspek keluwesan, keaslian, dan kuantitas dari abilitas kreativitas yang dimiliki oleh siswa. Strategi pembelajaran model bermain peran merupakan salah satu usaha dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Dampak pendekatan pembelajaran model bermain peran terhadap prestasi belajar siswa Kelas VII di SD Negeri 020 Pangkalan Baru Kecamatan Siak Hulu Tahun Pelajaran 2015/2016. Dampak positif, dampak positif yang didapatkan dari strategi pembelajaran model bermain peran ini adalah: (1) siswa lebih siap dalam belajar, (2) siswa lebih berinteraksi dengan teman sebaya, (3) siswa lebih berinteraksi dengan guru, (4) siswa lebih bertanggungjawab, dan (5) prestasi belajar lebih meningkat.

Disisi lain dampak positif dari strategi pembelajaran ini adalah guru akan lebih meningkatkan kreativitasnya melakukan strategi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa, sehingga

kemampuan guru akan terampil dan berkembang lebih baik.

Dampak Negatif. Dampak negatifnya adalah siswa yang tidak memiliki kreativitas dan kemampuan rendah akan selalu tertinggal dalam proses belajarnya. Disisi lain siswa yang lebih kreatif dan mempunyai kemampuan lebih akan merasa baik dibandingkan dengan siswa di bawahnya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan pada pembahasan kegiatan pendidikan tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat dirumuskan beberapa kesimpulan, diantaranya:

1. Strategi pembelajaran dengan model pembelajaran bermain peran dalam pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan diupayakan dapat meningkatkan prestasi, kreativitas dan pemecahan masalah dalam belajar.
2. Strategi pembelajaran model pembelajaran bermain peran merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat dilakukan pada semua mata pelajaran.
3. Strategi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran bermain peran dimungkinkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa Kelas VI di SD Negeri 020 Pangkalan Baru Kecamatan Siak Hulu 2016/2017 pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kesimpulan yang tersebut, maka dapat dirumuskan saran-saran sebagai berikut: (1). Kepada guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan agar mempertimbangkan pemberian materi pembelajaran dengan mengenalkan kepada siswa dengan menggunakan berbagai macam strategi.

Salah satunya adalah strategi pembelajaran model pembelajaran bermain peran, (2) .Kepada guru yang mengajarkan mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, hendaknya selalu mempunyai kreativitas dalam menggunakan strategi belajar yang diberikan kepada siswa, dan (3) Strategi pembelajaran model pembelajaran bermain peran bukan satu-satunya strategi yang harus digunakan dalam proses belajar mengajar. Artinya guru perlu mengembangkan strategi belajar dengan teknik lain agar proses belajar siswa lebih variatif. Dengan meningkatkan hasil siswa dalam kegiatan belajar, maka diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Carr dan Kemmis. 1986. *Becoming critical Education, knowledge and action research*. London: Falmer
- Sudjana. 2005. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Waseso. 1994. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Zuriah. 2003. *Metode Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara