
IMPROVING STUDENTS' ACHIEVEMENT TROUGHT ROLE PLAY METHOD IN LEGAL EDUCATION LEARNING (PKN) AT THE FIFTH GRADE STUDENTS' IN SD NEGERI NO. 16 SUNGAI PUTIH KECAMATAN BAYANG**ERNAYETI****Volume 2 Nomor 1
JIPS ISSN: 2579-5449**

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe how can the design, implementation and learning outcomes in learning civics by using role playing. The research was conducted on half Odd. The research that the authors do is a classroom action research (PTK) using a qualitative and quantitative approach.

The research was conducted based on observations in fifth grade of semester of Odd, SD Negeri No. 16 Sungai Putih kecamatan Bayang, when delivering materials still dominate Civics teachers teaching and students learning not active in other words, learning is still centered on the teacher. This resulted in low student learning outcomes and not as expected. To improve student learning achievement on the learning of Civics was held a classroom action research.

Cycle I was held two meetings and cycle II was held one meeting with 4 stages of

planning, implementation, observation and reflection. With the research subjects were fifth grade students of Elementary School No. 16 Sungai Putih Kecamatan Bayang. The results of data analysis showed that the use of Role Play method can improve learning outcomes of students in elementary school civics class.

This can be seen from (1) Planning in cycle I 78, 57% and increased to 89,28% in cycle II, (2) Implementation from teacher aspect in cycle I 70,5% and increased to 90% in cycle II, then The students' aspect in cycle I 69% increased to 88% in cycle II, (3) Student learning outcomes in cycle I increased from 66 average value increased to 81,43 in cycle II.

Thus Role Playing proved that the method can improve learning achievement of students in civics at fifth grade students' in SD Negeri No. 16 Sungai Putih Kecamatan Bayang.

Keywords: *role play, legal, education*

MELALUI METODE ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN (PKN) PADA SISWA KELAS V SD NEGERI NO.16 SUNGAI PUTIH KECAMATAN BAYANG**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana rancangan, pelaksanaan dan hasil belajar dalam

pembelajaran PKn dengan menggunakan metode Role Playing. Penelitian ini dilaksanakan pada semester Ganjil. Penelitian yang penulis lakukan

adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian dilaksanakan berdasarkan observasi di kelas V semester Ganjil, SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang, pada saat menyampaikan materi pelajaran PKn guru masih mendominasi pembelajaran dan siswa tidak aktif dalam pembelajaran dengan kata lain pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa rendah dan belum sesuai yang diharapkan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn tersebut diadakanlah penelitian tindakan kelas.

Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan dengan 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dengan subjek

penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang. Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SD.

Hal ini terlihat dari (1) Perencanaan pada siklus I 78,57% dan meningkat menjadi 89,28% pada siklus II, (2) Pelaksanaan dari aspek guru pada siklus I 70,5% dan meningkat menjadi 90% pada siklus II, kemudian aspek siswa pada siklus I 69% meningkat menjadi 88% pada siklus II, (3) Hasil belajar siswa pada siklus I terjadi peningkatan dari nilai rata-rata 66 meningkat menjadi 81,43 pada siklus II.

Dengan demikian terbukti bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di kelas V SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang.

Kata kunci: *role play, kewarganegaraan, pendidikan*

I PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar (SD). Pembelajaran PKn lebih ditekankan pada pembentukan sikap yang bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk menjadi warga negara yang baik, yaitu yang mampu berfikir kritis, rasional dan kreatif, bertanggung jawab, cerdas, demokratis, mampu memanfaatkan teknologi, serta memiliki kepribadian yang sesuai dengan Pancasila sebagai falsafah hidup bangsa Indonesia. Hal ini dijelaskan oleh Depdiknas (2006:16) mata pelajaran PKn bertujuan agar siswa dapat:

(1) berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, (2) berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, serta anti-korupsi, (3) berkembang secara positif, demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain, (4) berinteraksi dengan bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung/ tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan tujuan mata pelajaran PKn di atas, diharapkan siswa dapat mengembangkan

kemampuan berfikir kritis, kreatif, inspiratif, interaktif. Mampu memahami dan mengaktualisasikan rasa kebangsaan dan cinta tanah air, melaksanakan kewajiban dan hak-hak untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berakarakter. Mengingat pentingnya kedudukan pembelajaran PKn sebagai sarana membuka cakrawala berfikir siswa, hendaknya guru mempunyai kreativitas dalam menggunakan metode yang tepat dalam proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, pembelajaran PKn di SD sebaiknya bukan hanya diajarkan melalui ceramah atau pemberian tugas, akan tetapi diajarkan dengan berbagai cara dan metode. Metode yang digunakan sebaiknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan PKn dan ruang lingkungannya. Dengan demikian berbagai masalah yang dihadapi akan teratasi melalui proses berfikir dan menemukan jawaban sehingga memperoleh pengalaman yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan. Untuk mewujudkan tujuan di atas sangat diperlukan kreativitas guru dalam mengembangkan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang lebih berkualitas.

Fenomena yang peneliti temukan dalam observasi pendahuluan pada hari Jumat tanggal 6 dan 13 September 2016 di SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang di kelas V bahwa dalam pembelajaran PKn : (1) guru kurang efektif untuk melakukan perubahan model pembelajaran, (2) guru belum menerapkan teknik dan metode pembelajaran yang bervariasi, pembelajaran masih bersifat konvensional, (3) guru tidak mengarahkan siswa dalam kerja kelompok untuk memecahkan masalah, (4) guru dalam melaksanakan pembelajaran terlalu bersifat monoton, siswa hanya dituntut untuk menghafalkan konsep-konsep atau teori.

Berdasarkan analisis konseptual diatas, ternyata sebagian besar siswa masih sulit memahami konsep-konsep pembelajaran PKn, karena dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, guru masih menganggap pembelajaran PKn adalah hafalan sehingga proses pembelajaran didominasi oleh guru yang mengakibatkan siswa pasif, jenuh dan bosan dalam pembelajaran PKn. Akibatnya hasil belajar PKn menunjukkan masih banyak siswa memperoleh nilai di bawah KKM .

Berdasarkan data penelitian dapat dilihat bahwa siswa kelas V SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang dari 24 orang siswa hanya 5 (21%) orang yang dinyatakan tuntas / di atas KKM, sedangkan 19 (79%) orang dinyatakan tidak tuntas dibawah KKM. Untuk mengatasi masalah yang dikemukakan di atas, guru harus mampu memilih suatu metode yang tepat, sehingga masalah di atas dapat diatasi dengan baik. Salah satu metode yang mampu mengembangkan siswa berfikir kritis, inovatif, efektif dan sistematis adalah metode Role Playing . Menurut Nurasia (dalam <http://ind.sps.upi.edu/p=175> diakses tanggal 04 maret 2009) tentang penggunaan metoda Role Playing pada siswa diperoleh beberapa simpulan bahwa:

(1) Penerapan metoda Role Playing meningkatkan kinerja guru dengan indikasi membaiknya cara guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, mulai dari membuka pembelajaran, mempersiapkan, mengelola kelas, memberi reward, menjadi motivator dan fasilitator, maupun melaksanakan sistem evaluasi, (2) penerapan metoda Role Playing mampu meningkatkan apresiasi drama dan pengalaman ekspresif siswa, dalam hal peningkatan aktivitas dan kreatifitas dalam proses pembelajaran, siswa memiliki keberanian

bermain peran, mengemukakan pendapat, menghargai pendapat teman, etika bermain peran, memimpin diskusi, bekerja sama, tanggung jawab, mencari dan mengolah informasi, menganalisis dan membuat simpulan, serta tumbuhnya sikap kritis, demokratis dan kreatif dalam menyikapi persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran, (3) penerapan model Role Playing mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu semakin membaiknya nilai rata-rata sesudah penerapan metode Role Playing dibandingkan dengan nilai sebelumnya.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa penggunaan metode Role Playing dalam pembelajaran banyak manfaatnya bagi siswa, seperti dapat mengembangkan kreativitas siswa, memupuk kerjasama antara siswa, menimbulkan bakat siswa dalam seni drama, siswa lebih memperhatikan pembelajaran karena menghayati sendiri, dapat memupuk keberanian berpendapat di kelas, melatih siswa untuk dapat menganalisa masalah, mengambil kesimpulan dalam waktu yang singkat serta siswa dapat menempatkan diri pada tempat orang lain dan memperdalam pengertian mereka tentang orang lain.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk membahas masalah tersebut dalam suatu penelitian tindakan kelas dengan judul; “Melalui Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Pada Siswa Kelas V SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang”.

Rumusan Masalah, 1) Bagaimanakah rancangan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metoda Role Playing di kelas SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang? 2) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metoda Role Playing di kelas V SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang? 3) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode Role Playing di kelas V SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang?

Tujuan Penelitian, 1) Rancangan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode Role Playing di kelas V SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang. 2) Pelaksanaan pembelajaran PKn untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode Role

Playing di kelas SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang. 3) Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn dengan

menggunakan metode Role Playing di kelas V SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang.

II METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang dengan pertimbangan lokasinya yang mudah dijangkau dan sekolah bersedia menerima penulis untuk meneliti di sekolah tersebut dan bersedia menerima inovasi pendidikan terutama dalam proses pembelajaran dan metode ini jarang digunakan oleh guru di sekolah tersebut.

Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang yang berjumlah 24 siswa. Yang terlibat dalam penelitian ini adalah : 1) Peneliti sebagai guru praktisi pada kelas V SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang. 2) Satu orang pengamat yaitu guru kelas yang bersangkutan sebagai observer.

Waktu dan lamanya penelitian ini dilaksanakan pada semester I Juli-Desember tahun 2016 yang dilaksanakan dengan 2 siklus, 1 siklus terdiri dari 2 kali pertemuan sampai dengan laporan.

Pendekatan penelitian yang penulis gunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif ini berkenaan dengan perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran pada suatu kelas. Sedangkan untuk keberhasilan proses pembelajaran dengan pendekatan kualitatif ini didukung oleh pendekatan kuantitatif. Sesuai dengan penelitian tindakan kelas masalah yang dipecahkan berasal dari persoalan pratek pembelajaran di kelas. Menurut Kunandar (2008:1-3) mengatakan bahwa "data kualitatif adalah kalimat yang menggambarkan ekspresi siswa tentang pemahaman (kognitif), antusiasnya, kepercayaan diri, dan motivasinya". Pendekatan kualitatif ini berkenaan dengan perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran di kelas yang akan diteliti. Penelitian kualitatif dinyatakan dalam bentuk verbal (bahasa lisan) dan dianalisis tanpa menggunakan tehnik statistik.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Abdul (2009:12), proses penelitian merupakan proses daur ulang atau siklus yang dimulai dari aspek : mengembangkan perencanaan, melakukan tindakan sesuai

rencana, melakukan observasi terhadap tindakan dan melakukan refleksi terhadap perencanaan, kegiatan tindakan dan kesuksesan hasil yang diperoleh.

Perencanaan, 1) Menyusun rancangan tindakan berupa model rancangan pelaksanaan pembelajaran. Hal ini meliputi: memilih Standar kompetensi, Kompetensi dasar, membuat Indikator, memilih dan menetapkan materi, proses pembelajaran, memilih dan menetapkan media dan sumber belajar, dan evaluasi. Menyusun indikator, deskriptor dan kriteria pembelajaran PKn dengan menggunakan metode Role Playing di SD. 2) Menyusun indikator deskriptor dan kriteria penilaian melalui metoda Role Playing. 3) Menyusun instrumen penelitian atau alat pedoman observasi.

Tahap Pelaksanaan 1) Peneliti melaksanakan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode Role Playing di SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang, sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuat. 2) Guru melakukan pengamatan dengan menggunakan lembar pengamatan. 3) Peneliti dan guru melakukan diskusi terhadap tindakan yang dilakukan, kemudian melakukan refleksi. Hasilnya dimanfaatkan untuk perbaikan atau penyempurnaan selanjutnya.

Tahap Pengamatan Pengamatan terhadap tindakan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode Role Playing dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Hal ini dilaksanakan secara intensif, objektif dan sistematis. Pengamatan dilakukan oleh guru pada waktu peneliti melaksanakan tindakan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode Role Playing di kelas V SD. Hasil pengamatan direkap dalam bentuk lembar pengamatan yang telah disiapkan.

Tahap Refleksi a) Perencanaan pembelajaran yang berhubungan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode Role Playing. b) Pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan perilaku guru dan siswa yang meliputi interaksi proses pembelajaran antara guru dengan siswa, dan

antara siswa dengan siswa dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode Role Playing.
c) Hasil belajar siswa baik sebelum maupun

Sumber data penelitian adalah proses pembelajaran PKn dengan menggunakan metode Role Playing di kelas V SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang yang meliputi: perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir, Kegiatan evaluasi pembelajaran, perilaku guru dan peserta didik sewaktu proses pembelajaran. Data diperoleh dari guru dan siswa kelas V SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang.

Data penelitian ini dikumpulkan menggunakan tes, observasi. Untuk masing-masingnya dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Tes dilaksanakan untuk memperkuat data hasil observasi terutama dalam butir penguasaan materi pembelajaran dari unsur siswa. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data akurat atas kemampuan siswa memahami pembelajaran dengan metode role playing
- b. Observasi digunakan untuk mengamati latar kelas tempat berlangsungnya pembelajaran PKn. Dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah disediakan.

1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi pelaksanaan pembelajaran metode Role Playing, hasil tes kemampuan siswa (aspek kognitif), lembar observasi aspek afektif, lembar observasi aspek psikomotor, pencatatan lapangan dan dokumentasi.

- a. Lembar observasi pelaksanaan pembelajaran PKn dengan metode Role Playing.

Digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran PKn baik dalam segi guru maupun siswa.

- b. Soal tes

Berguna untuk mengetahui penilaian hasil siswa dalam segi aspek kognitif, serta ketuntasan siswa dalam pembelajaran PKn dengan metode role playing. Jenis soal yang disajikan adalah essay dalam masing-masing siklus.

sesudah pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan metode Role Playing.

- c. Lembar observasi hasil belajar aspek afektif

Berguna untuk mengetahui hasil penilaian proses siswa yang berkenaan dengan aspek afektifnya (sikapnya) seperti perhatian siswa terhadap pelajaran, Partisipasi bekerjasama dalam kelompok, kemampuan berkomunikasi serta keberanian mengemukakan pendapat.

- d. Lembar observasi hasil belajar aspek psikomotor.

Berguna untuk mengetahui hasil penilaian proses siswa yang berkenaan dengan aspek psikomotornya/keterampilannya seperti terampil memilih alat, terampil menggunakan alat, menggunakan waktu secara efektif serta terampil dalam melaksanakan perintah LKS.

- e. Dokumentasi

Berupa foto-foto pada saat penelitian sebagai data visual dan bukti proses pembelajaran PKn berlangsung.

Sebagai guru yang profesional maka akan dapat menagambil keputusan baik sebelum ataupun sesudah proses pembelajaran. Keputusan yang diambil berdasarkan pada pertimbangan atau data yang dikumpulkan baik melalui observasi maupun teknik yang lainnya. Menurut Wardani (2007:2.31) analisis data dapat dilakukan secara bertahap, pertama dengan menyeleksi dan mengelompokkan. Kedua dengan memaparkan atau mendeskripsikan data dan terakhir menyimpulkan atau memberi makna.

Data yang penulis peroleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis data kualitatif dan didukung kuantitatif. Terhadap data kualitatif dalam hal ini dilakukan terhadap data yang berupa informasi, uraian yang berupa penjelasan-penjelasan yang tersaji dalam lebar pengamatan. Analisis data kualitatif merupakan analisis data yang dimulai dengan menelaah dari pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Sedangkan data kuantitatif yaitu data dalam bentuk jumlah untuk menerangkan suatu kejelasan dari angka-angka sehingga memperoleh gambaran baru, kemudian dijelaskan kembali dalam bentuk kalimat atau uraian.

III HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang. Pada bab ini dikemukakan temuan hasil penelitian peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan metode Role Playing pada semester I. Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai guru dan guru kelas sebagai observer I dan teman sejawat sebagai observer II. Pelaksanaan tindakan dibagi atas dua siklus, data setiap siklus dipaparkan terpisah dari siklus yang lainnya agar terlihat persamaan, perbedaan, perubahan, atau perkembangan alur siklus tersebut. Hasil penelitian pada tiap siklus dapat dipaparkan sebagai berikut:

Siklus I, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode Role Playing Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dirancang berdasarkan hasil analisis terhadap kurikulum PKn kelas V semester I. RPP disusun berdasarkan silabus dan program semester sesuai waktu penelitian. Menurut Susanto (2007:167) menjelaskan RPP adalah "penjabaran silabus ke dalam unit satuan kegiatan pembelajaran untuk dilaksanakan di kelas.

Standar kompetensi yang cocok digunakan dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan metode role playing adalah memahami pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Dengan kompetensi dasar menunjukkan contoh-contoh perilaku dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Materi yang dibahas dalam RPP ini adalah contoh perilaku dalam menjaga keutuhan NKRI.

Langkah-langkah pembelajaran metode role playing. Sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran metode role playing menurut Abdul (2009:112) langkah-langkah pembelajaran metode role playing adalah: 1) Tahap persiapan yang terdiri dari karakteristik a) Guru memperkenalkan metode role playing (bermain peran), maksudnya guru menjelaskan apa yang dimaksud Role Playing. b) Guru menenrukan permasalahan. c) Guru menentukan pemain. d) Guru memberikan kesempatan kepada pemain untuk membaca teks bermain peran. 2) Tahap pelaksanaan yang terdiri dari karakteristik a) Para aktor melakukan perannya cukup hanya 5 meni tbermain. B) Biarkan aktor bermain secara spontanitas. C) jangan menilai acting siswa pada saat bermain. d) Role playing harus berhentii

pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut. 3. Tahap Tindak lanjut role playing yang terdiri dari karakteristik a) Guru memberikan evaluasi Role Playing, b) Bermain peran kembali.

Dari hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode role playing pada pembelajaran PKn kelas V terungkap bahwa guru membuat rancangan pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun berdasarkan program semester sesuai dengan waktu penelitian. Standar kompetensinya yaitu memahami pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dengan kompetensi dasar menunjukkan contoh-contoh perilaku dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Adapun Indikator yang ingin dicapai pada penelitian tindakan pada siklus 1 ini adalah: 1) Menyebutkan pengertian persatuan NKRI. 2) Menyebutkan 2 contoh perilaku menjaga keutuhan NKRI. 3) Mendemonstrasikan skenario role playing tentang perilaku yang dapat menjaga keutuhan NKRI. 4) Memberi tanggapan terhadap role playing yang dilakukan. 5) Menampilkan sikap menjaga keutuhan NKRI.

Rencana pelaksanaan pembelajaran dilakukan tiga tahap yaitu kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir. Tahap inti dibagi 3 tahap yaitu: 1) Tahap persiapan yang terdiri dari: Guru memperkenalkan metode Role Playing kepada siswa. Guru menentukan masalah yang akan di role playing. Guru menentukan pemain. Guru memberi kepada peserta role playing untuk membaca teks atau skenario. 2) Tahap pelaksanaan yang terdiri dari: Upayakan agar singkat untuk bermain peran bagi pemula. Biarkan siswa bermain secara spontanitas. Jangan menilai acting siswa pada saat bermain peran sedang berlangsung. Berhenti pada titik penting jika terjadi kemacetan dan guru membimbing. 3) Tahap tindak lanjut role playing yang terdiri dari: Guru melakukan tanya jawab tentang Role Playing. Kembali melakukan bermain peran Setelah Melakukan Evaluasi.

Kegiatan pembelajaran dibagi dalam 3 tahap pembelajaran, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. 1) Kegiatan awal Dalam tahap awal, langkah awal kegiatan yaitu membuka pelajaran dan menyiapkan

kondisi kelas untuk belajar seperti memeriksa kelengkapan LKS, daftar pembagian kelompok, dan mengecek kehadiran siswa. kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi terarah dan sistematis sehingga siswa akan terfokus pada tujuan tersebut. Selanjutnya pada tahap awal peneliti memberikan motivasi yang berfungsi untuk membangkitkan minat belajar siswa. Menurut Wina (2008:288) "Proses pembelajaran akan berhasil ketika siswa memiliki motivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa". 2) Kegiatan inti Kegiatan inti dibagi dalam beberapa tahapan pembelajaran metode role playing kegiatannya adalah sebagai berikut: a) Tahap persiapan :

Guru memperkenalkan metode Role Playing, maksudnya guru menjelaskan kepada siswa tentang metode Role Playing, lalu guru menjelaskan langkah-langkah atau cara bermain metode ini. Guru menentukan permasalahan role playing, maksudnya guru memilih masalah yang akan diperankan yang penting bagi siswa. Sebelum guru memilih masalah yang akan diperankan, terlebih dahulu guru memajangkan gambar yang berhubungan dengan materi sehingga membuka pengetahuan siswa terhadap materi yang akan dilaksanakan.

Pada tahap ini siswa tidak mengalami kendala yang begitu sulit, siswa masih ragu-ragu maju ke depan kelas untuk mengemukakan pendapatnya tentang masalah yang terdapat pada gambar. Guru menentukan pemain, maksudnya peran-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada audience. Pada tahap ini siswa masih belum paham tentang peran yang akan dimainkan ini dikarenakan kurangnya penjelasan guru kepada siswa tentang peran yang akan dimainkan

Sebelum pelaksanaan role playing, siswa harus mengikuti latihan pemanasan. Pada tahap ini guru kurang menggambarkan permasalahan tentang skenario yang akan dilakukan dengan jelas disertai contoh sehingga siswa masih kurang paham dengan skenario. a) Tahap pelaksanaan :

Siswa melakukan role playing. Pada tahap ini siswa masih terlihat kurang serius melakoni perannya sehingga mengakibatkan role playing yang dilakukan belum sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan. Pada saat Role Playing sedang dilakukan biarkan siswa bermain secara spontanitas. Pada saat Role

playing sedang berlangsung biarkan siswa bermain tanpa adanya komentar atau kritikan tentang akting, bahasa dan yang lainnya dari guru, karena ini akan mengganggu konsentrasi siswa dalam memainkan perannya. Jika terjadi kemacetan harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut. b) Tahap Tindak Lanjut (1) Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam role playing. Pada tahap ini sebelum guru memberikan keterangan tentang keberhasilan role playing sebelumnya siswa yang memberikan keterangan tentang keberhasilan role playing yang dilaksanakan oleh masing-masing kelompok. (2) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan role playing. Pada tahap ini guru menilai efektifitas keberhasilan role playing yang dilakukan siswa setelah kegiatan role playing dilakukan.

Kegiatan akhir, Tahap akhir ini dilakukan kegiatan pendalaman atau pementapan materi yang telah dipelajari. Guru memberikan penjelasan-penjelasan tentang materi contoh-contoh sikap dalam menjaga keutuhan NKRI. Menurut Yuliani (2003:5) bahwa "guru menyimpulkan materi pelajaran selaligus menindak lanjuti dengan memberikan tugas kepada siswa untuk memperkaya penguasaan materi pelajaran". Setelah selesai memberikan penjelasan guru memberikan beberapa pertanyaan yang dapat membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran. Selanjutnya guru memberikan evaluasi kepada siswa.

a) Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode role playing pada siklus I

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ai menerima pengalaman ketika belajarnya. Menurut Wina (2008:1) "penilaian merupakan proses perilaku terhadap hasil belajar siswa dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar". Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Berdasarkan hasil yang dicapai dapat dinyatakan bahwa siswa telah menyelesaikan soal-soal evaluasi tetapi hasil belajar belum sesuai dengan yang diinginkan. Pembelajaran dengan menggunakan metode role playing ini dapat dilihat bahwa hasil belajar masih rendah dan pembelajaran pada siklus I ini belum

berhasil. Hal ini didiskusikan dengan guru kelas V sebagai pengamat, dan memberi masukan dalam peningkatan hasil belajar pada siklus selanjutnya.

Berdasarkan data yang dari ranah kognitif siklus 1 terlihat bahwa nilai rata-rata kelas pada tes akhir siklus 1 pada pertemuan 1 memiliki ketuntasan belajar baru mencapai 33% yaitu hanya 8 orang yang tuntas, sedangkan pada pertemuan ke 2 ketuntasan belajar siswa baru 63%, hal ini masih jauh dari target yang diharapkan. Keadaan ini disebabkan karena guru kurang memberikan penjelasan tentang role playing, sehingga siswa kurang mengerti dengan peran yang akan dilakukan, kurang dapat membangkitkan gairah siswa untuk belajar.

Di samping itu, siswa kurang antusias sekali dalam mengikuti pembelajaran dan sulit memahami materi pembelajaran dengan baik. Maka perlu direncanakan untuk melakukan perbaikan pada siklus II. Perencanaan untuk melakukan siklus II dengan tujuan agar siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran dan lebih dapat melakukan role playing lebih baik dari yang sebelumnya.

Metode role playing bertujuan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor serta siswa dapat belajar aktif dan menyenangkan. Oleh sebab itu peneliti melanjutkan kepada siklus II agar tujuan yang diharapkan dari penggunaan metode role playing dalam pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

1. Pembahasan Siklus II

a. Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan metode role playing

Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini diawali dengan menganalisa kurikulum seperti halnya pada siklus I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Menurut Susanto (2007:167) mengatakan bahwa " RPP adalah penjabaran silabus ke dalam unit satuan kegiatan pembelajaran untuk dilaksanakan di kelas". Bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini tidak terlalu berbeda dari siklus I. Perbedaan hanya terletak pada materi yang diajarkan, sedangkan langkah-langkahnya sama dengan siklus I. Standar kompetensi yaitu

memahami pentingnya keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Dengan kompetensi dasar menunjukkan contoh- contoh perilaku dalam menjaga keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Indikator yang ingin dicapai pada penelitian tindakan pada siklus II ini adalah: 1) Menyebutkan 2 contoh perilaku menjaga keutuhan NKRI. 2) Mendemonstrasikan skenario role playing tentang perilaku yang dapat menjaga keutuhan NKRI dengan mentaati peraturan di dalam kelas. 3) Memberikan tanggapan terhadap role playing yang dilakukan. 4) Menyebutkan 2 manfaat dalam menjaga keutuhan NKRI dengan mentaati peraturan di kelas. 5) Menyebutkan 2 akibat jika kita tidak mentaati peraturan. Rencana pelaksanaan pembelajaran dilakukan tiga tahap yaitu kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir. Tahap inti dibagi 3 tahap yaitu: (1) Tahap persiapan yang terdiri dari: a) Guru memiliki situasi role playing, maksudnya guru memilih masalah yang akan diperankan yang penting bagi siswa. b) Guru merancang skenario role playing. c) Sebelum role playing, siswa harus mengikuti latihan pemanasan. d) Guru memberi instruksi khusus kepada peserta role playing. e) Guru memberitahu peran-peran yang akan dimainkan. (2) Tahap tindakan dramatik dan diskusi yang terdiri dari: Para aktor melakukan perannya. b) Role playing harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut. c) Keseluruhan kelas berpartisipasi dalam diskusi yang berpusat pada role playing yang telah dilakukan. (3) Tahap evaluasi role playing yang terdiri dari: a) Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam role playing. b) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan role playing. c) Guru membuat catatan tentang role playing yang telah dilakukan untuk perbaikan role playing selanjutnya.

b. Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode Role Playing

Kegiatan pembelajaran dibagi dalam 3 tahap pembelajaran, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

Pada tahap awal langkah yang dilakukan adalah kegiatan membuka pelajaran berupa menyiapkan kondisi kelas untuk belajar dengan mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan, dimana guru memeriksa kelengkapan LDK dan daftar pembagian kelompok dan media yang gambar yang akan

digunakan, lalu berdoa dan mengecek kehadiran siswa. Kemudian menyiapkan siswa untuk siap belajar dengan cara menyampaikan tujuan belajar agar proses belajar siswa menjadi terarah dan sistematis. Selain itu siswa akan terfokus pada satu hal yakni tujuan tersebut. Kemudian pada tahap awal ini peneliti mengadakan tanya jawab tentang pelajaran minggu lalu.

Kegiatan inti dibagi dalam beberapa tahapan pembelajaran metode role playing kegiatannya adalah sebagai berikut:

Tahap persiapan (1) Guru memperkenalkan metode Role Playing, maksudnya guru menjelaskan kepada siswa tentang metode Role Playing, lalu guru menjelaskan langkah-langkah atau cara bermain metode ini. (2) Guru menentukan permasalahan role playing, maksudnya guru memilih masalah yang akan diperankan yang penting bagi siswa. Sebelum guru memilih masalah yang akan diperankan, terlebih dahulu guru memajangkan gambar yang berhubungan dengan materi sehingga membuka pengetahuan siswa terhadap materi yang akan dilaksanakan. Pada tahap ini siswa tidak mengalami kendala yang begitu sulit, siswa masih ragu-ragu maju ke depan kelas untuk mengemukakan pendapatnya tentang masalah yang terdapat pada gambar. (3) Guru menentukan pemain, maksudnya peran-peran yang akan dimainkan serta memberi instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada audience. Pada tahap ini siswa masih belum paham tentang peran yang akan dimainkan ini dikarenakan kurangnya penjelasan guru kepada siswa tentang peran yang akan dimainkan (4) Sebelum pelaksanaan role playing, siswa harus mengikuti latihan pemanasan. Pada tahap ini guru kurang menggambarkan permasalahan tentang skenario yang akan dilakukan dengan jelas disertai contoh sehingga siswa masih kurang paham dengan skenario

Tahap pelaksanaan 1) Siswa melakukan role playing. Pada tahap ini siswa masih terlihat kurang serius melakonkan perannya sehingga mengakibatkan role playing yang dilakukan belum sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan. 2) Pada saat Role Playing sedang dilakukan biarkan siswa bermain secara spontanitas. 3) Pada saat Role playing sedang berlangsung biarkan siswa bermain tanpa adanya komentar atau kritikan tentang akting, bahasa dan yang lainnya dari guru, karena ini akan mengganggu konsentrasi siswa dalam memainkan perannya.

Jika terjadi kemacetan harus berhenti pada titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut. Tahap tindak lanjut 1) Guru memberikan keterangan tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam role playing. Pada tahap ini sebelum guru memberikan keterangan tentang keberhasilan role playing sebelumnya siswa yang memberikan keterangan tentang keberhasilan role playing yang dilaksanakan oleh masing-masing kelompok. 2) Guru menilai efektifitas dan keberhasilan role playing. Pada tahap ini guru menilai efektifitas keberhasilan role playing yang dilakukan siswa setelah kegiatan role playing dilakukan.

Kegiatan akhir, Tahap akhir ini dilakukan kegiatan pendalaman atau pemantapan materi yang telah dipelajari. Guru memberikan penjelasan-penjelasan tentang materi contoh-contoh sikap dalam menjaga keutuhan NKRI. Menurut Yuliani (2003:5) bahwa "guru menyimpulkan materi pelajaran selaligus menindak lanjuti dengan memberikan tugas kepada siswa untuk memperkaya penguasaan materi pelajaran". Setelah selesai memberikan penjelasan guru memberikan beberapa pertanyaan yang dapat membimbing siswa dalam menyimpulkan pelajaran. Selanjutnya guru memberikan evaluasi kepada siswa.

a. Hasil belajar siswa dengan menggunakan metode role playing pada siklus II

Berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus II dapat dikatakan bahwa siswa telah menyelesaikan soal-soal dengan baik dan sesuai dengan RPP, hasil belajar siswa telah sesuai dengan yang diinginkan. Hasil belajar ini tampak dari perubahan siswa, perubahan sikap, dan terampil dalam belajar. Sesuai dengan penjelasan Nana (2005:25) "hasil belajar adalah perubahan yang terlihat pada siswa dalam menambah pengetahuan, perubahan sikap, dan terampil dalam kegiatan pembelajaran". Berdasarkan analisis penelitian pembelajaran siklus II sudah meningkat dan sudah mencapai nilai rata-rata kelas pada tes akhir siklus II mencapai 82 pada pertemuan 1 dan ketuntasan belajar baru mencapai 92% yaitu 22 orang yang tuntas, hal ini sudah mencapai dari target yang diharapkan. .

Keadaan ini disebabkan karena guru sudah sangat rinci memberikan penjelasan tentang role playing, sehingga siswa mengerti dengan peran yang akan dilakukan, dapat membangkitkan gairah siswa untuk belajar. Di samping itu, siswa antusias sekali dalam

mengikuti pembelajaran dan memahami materi pembelajaran dengan baik. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode role playing dalam pembelajaran PKn, guru sudah dapat

meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri No.16 Sungai Putih Kecamatan Bayang dan siklus II pun sudah terlaksana dengan baik. Oleh karena itu pembelajaran PKn dengan metode role playing dicukupkan pada Siklus II.

IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada tahap perencanaan siklus I ini masih ada beberapa kekurangan, diantaranya materi belum sesuai dengan karakteristik siswa, cakupan materi belum luas, media dan teknik pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik siswa. Sehingga diperoleh nilai 82,14% dengan kualifikasi baik. Semua kekurangan pada siklus I diperbaiki pada siklus II sehingga diperoleh rata-rata 89,28% dengan kualifikasi baik. Dengan demikian terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Pada pelaksanaan siklus I masih ada kekurangan, diantaranya guru kurang memberikan penjelasan tentang Role Playing, guru kurang membimbing siswa dalam belajar, guru kurang menggunakan bahasa yang jelas. Sehingga diperoleh 70,50% dengan kualifikasi cukup dan aktivitas siswa 69% dengan kualifikasi kurang. Semua kekurangan pada siklus I diperbaiki pada siklus II sehingga penilaian aktivitas guru diperoleh rata-rata 90% dengan kualifikasi baik dan aktivitas siswa 88% dengan kualifikasi baik. Dengan demikian terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Hasil belajar dengan menggunakan Metode Role Playing ini dapat meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I adalah 65,77% lebih rendah jika dibandingkan dengan rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus II yaitu 81,43%.

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan: 1) Dalam merencanakan pembelajaran guru harus memperhatikan komponen-komponen yang harus ada RPP tersebut dan berusaha merencanakan sebaik mungkin pembelajaran yang akan dilaksanakan. 2) Dalam melaksanakan pembelajaran disarankan guru memperhatikan langkah-langkah yang sesuai dengan metode Role Playing yang digunakan dalam pembelajaran tersebut. Kemudian guru berusaha melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah dibuat. 3) Dalam menilai hasil belajar siswa disarankan guru melaksanakan multi penilaian yaitu mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor sehingga hasil belajar siswa dapat dievaluasi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Ahmadi. 2005. Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK. Bandung: Pustaka Setia
- Abdul. 2007. Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPS. Jakarta:
- Abdul, Azis, Wahab. 2009. Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Bandung: Alfabeta.
- Andreas. 2007. Ruang Lingkup PKn. http://andries980blogspot.com/2007/07/ruang_lingkup.html (diakses 10 april 2009)
- Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta: Depdiknas
- Fenfen.2009.<http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080527070602AAQ5Pc2> (Diakses tanggal 27 Mei 2012)fen2
- Guruh.2008.http://pakguruonline.pendidikan.net/buku_tua_pakguru_dasar_kpdd_b1_2.html (Diakses tanggal 27 Mei 2012)
- Hamzah, Uno. 2011. Model Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara
- Muhardi, Hasan. 2005. Ilmu Kewarganegaraan/Pendidikan Kewarganegaraan. Padang: UNP
- Nana, Sudjana. 2005. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar baru Algesindo
- Nurasia. 2008. <http://ind.sps.upi.edu/?p=175> (diakses tanggal 04 maret 2009)
- Oemar, Hamalik. 2003. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara
- Suyatmo. 2009. Menjelajah Pembelajaran Inovatif. Jakarta: Masmmedia Buana Pustaka
- Syaiful, Bahari, Djamarah . 2000. Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Eduktf. Jakarta: Rineka Cipta
- Syaiful, Bahari, Djamarah. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Asdi Mahasatya
- Wina Sanjaya. 2006. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group