



**PENINGKATAN PEMBELAJARAN PKN DENGAN PENERAPAN METODE
ROLE-PLAYING SISWA KELAS II SDN 003 BANGKINANG KOTA**

Rizki Ananda¹

Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai¹

Email: rizkiananda@universitaspahlawan.ac.id¹

Abstrak :

Penelitian ini berawal dari kenyataan bahwa dalam proses pembelajaran masih bersifat monoton dan pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa kurang berkembang dengan baik, sehingga hasil belajar PKN siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasinya dilakukan tindakan dengan menggunakan metoda *role-playing*. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran PKN di kelas II SDN 003Bangkinang Kota. Pengumpulan data dilaksanakan dengan melakukan observasi, wawancara tes dan pengamatan melalui lembar pengamatan aspek guru dan siswa. Metoda *role-playing* ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Dari hasil analisis data penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metoda *role-playing* dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar PKN siswa kelas II SDN 003Bangkinang Kota. Dari hasil evaluasi yang telah dilakukan oleh siswa pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa 65,53% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 84,3%.

Kata Kunci: pembelajaran PKN, role playing, siswa sekolah dasar

Abstract

This research originated from the fact that in the learning process is still monotonous and the development of cognitive, affective and psychomotor aspects of students are less well developed so that student learning outcomes are not as expected. To overcome this action is done by using the method of role-playing. The purpose of this research is to improve the learning process of Civics in class II SDN 003Bangkinang Kota. The data collection is done by observation, test interview, and observation through observation sheet of teacher and student aspects. The method of role-playing is done in three stages: preparation, implementation, and follow up. From the result of research data analysis can be concluded that by using role-playing method can improve the understanding and learning outcomes of Civics students grade II SDN 003 Bangkinang. From the results of the evaluation that has been done by students on the first cycle the average value obtained by students 65.53% and on the second cycle has increased with the average obtained is 84.3%.

Keywords: Civic learning, role-playing, elementary school students

@Jurnal Basicedu Prodi PGSD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author :

Address : Jalan Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang

Email : rizkiananda@universitaspahlawan.ac.id

Phone : 085376406611

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

PENDAHULUAN

Sekolah Dasar (SD) merupakan langkah awal perolehan pengetahuan bagi siswa. Salah satu mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di SD adalah Pendidikan kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran PKn yang dilaksanakan di SD memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan sehingga menghasilkan siswa yang kreatif, berfikir kritis, tanggap dan inovatif. Hal ini dijelaskan oleh Depdiknas (2006:16) tujuan Pendidikan Kewarganegaraan adalah:

1) Berpikir 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.

Menciptakan proses pembelajaran PKn yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inspiratif, interaktif, dalam pembelajaran PKn tidaklah mudah. Sebagian besar siswa masih menganggap PKn sebagai pelajaran yang mementingkan hafalan. Guru dalam proses pembelajaran juga hanya menuntut kemampuan kognitif siswa saja. Hal ini ditegaskan oleh Sanjaya (2006:1) dalam proses pembelajaran siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan proses pembelajaran di kelas diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya sehingga siswa kaya akan ilmu tetapi kurang dalam pengaplikasiannya.

Pembelajaran PKn diupayakan agar dapat mempersiapkan siswa memiliki kepribadian yang mantap. PKn membantu siswa agar memiliki sikap menghormati dan tenggang rasa terhadap sesama, karena pada pembelajaran PKn diberikan nilai-nilai bagaimana bertingkah laku yang baik yang sesuai dengan Pancasila. Hal ini sesuai dengan

Depdiknas (2006:15) menjelaskan tentang nilai-nilai yang terkandung dalam butir-butir Pancasila sila ke V yaitu:

1) Mengembangkan perbuatan luhur yang mencerminkan sikap dan suasana kekeluargaan kegotong royongan, 2) mengembangkan sikap adil terhadap sesama, 3) menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban, menghormati hak orang lain, 4) suka memberikan pertolongan kepada orang lain agar dapat berdiri sendiri, 5) tidak menggunakan hak milik untuk usaha-usaha yang bersifat pemerasan terhadap orang lain, 6) suka menghargai hasil karya orang lain yang bermanfaat bagi kemajuan dan kesejahteraan bersama, 7) suka melakukan kegiatan dalam rangka mewujudkan kemajuan yang mantap dan keadilan sosial.

Agar siswa dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran PKn maka guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreatifitas, nilai serta perilaku siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode *role playing*. Dengan metode *role-playing* dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran dan interaksi antar siswa dapat terjalin dengan baik. Yamin (2008:152) menjelaskan bahwa "metode *role-playing* adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi". Dari pengertian tersebut dapat terlihat bahwa dengan metode *role-playing* dituntut kemampuan siswa untuk dapat memerankan suatu situasi yang mungkin pernah dialami dalam kesehariannya. Dengan menggunakan metode *role-playing* siswa juga akan merasakan proses pembelajaran yang berbeda dari yang biasa dilakukannya selama ini.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa penggunaan metode *role-playing* dalam pembelajaran peran 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.

Kenyataan di lapangan dari hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan dengan guru kelas II SDN 003 Bangkinang Kota bahwa guru dalam proses pembelajaran PKn masih menggunakan metoda ceramah. Dengan metode ceramah yang digunakan oleh guru ini terlihat adanya siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menerangkan pembelajaran. Dalam memperoleh materi pembelajaranpun siswa menerima langsung materi dari guru, siswa tidak dilatih untuk menemukan dan mengemukakan pendapatnya sendiri. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung guru hanya mengembangkan aspek kognitif siswa saja padahal dalam pembelajaran PKn juga harus dikembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Untuk itu penulis mencoba menggunakan metode *role-playing* dalam pembelajaran PKn karena dengan metode *role-playing* dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, melatih keberanian siswa dan juga dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk membahas masalah tersebut dalam suatu penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Pembelajaran PKn dengan Penerapan Metode *Role-playing* Siswa Kelas II SDN 003 Bangkinang Kota”.

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan pembelajaran PKn dengan penerapan metoderole-playing siswa kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran PKn dengan penerapan metoderole-playing siswa kelas II SDN 003 Bangkinang Kota.

2. Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan penerapan metoderole-playing siswa kelas II SDN 003 Bangkinang Kota.
3. Hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan penerapan metode *role-playing* siswa kelas II SDN 003 Bangkinang Kota.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Wahab (2002:1.4) menyatakan “PKn merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan membina dan mengembangkan siswa agar menjadi warga negara yang baik”. Warga negara yang baik adalah warga negara yang tahu, dan mampu berbuat baik untuk negaranya atau secara umum yang mengetahui, menyadari, dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Sedangkan Pendidikan Kewarganegaraan dimaksudkan dalam PP No. 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, yaitu “untuk membentuk siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia”.

Untuk memahami secara cepat dan bersifat fundamental dapat dilakukan dengan mengkaji batasan citizenship seperti yang dikemukakan oleh Chapin dan Messick dalam (Ananda, 2014) bahwa untuk memahami konsepnya perlu diketahui terlebih dahulu apa yang selayaknya dilakukan warganegara di lingkungannya, sekolah, masyarakat, dan pemerintahan sebagai berikut:

What does a citizen do? Often the answer we give depends on our frame of reference. Good citizens in elementary schools are children who obey and cooperate. Good citizens in our local communities are those who are perform acts of conserving public property, coming the aid of someone in distress, and so on. As teacher, our orderly classroom frame of reference can cause us to focus entirely on good citizenship obedience. We lose sight of the larger of preparing

children for an active, participatory citizenship. Knowing about the system of government and how it works is basic to a definition of the citizenship role. Good citizens protest misuse of authority by the police. Good citizens urge new laws as a way of making desirable change. This concept of citizenship requires that citizens be active, that they stand up for their rights and those of others, and that they consider the common good when making choices and decisions. Citizenship in our society requires knowledge of how to make a system work positively for us.

Kutipan di atas menunjukkan konsep yang luas dari PKN yang pembahasannya juga mencakup aspek-aspek pengertian lainnya dari kewarganegaraan yang pengertiannya amat bergantung pada referensi kita, apakah itu di sekolah sebagai siswa sebagai guru, atau di lingkungan masyarakat. Namun dari semua itu dapat dikatakan bahwa tujuan akhir dari Pendidikan Kewarganegaraan adalah terbentuknya warganegara yang baik sebagaimana telah digambarkan melalui konsep *civic education* di atas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapatlah disimpulkan bahwa hakikat Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu upaya untuk menciptakan warga negara yang baik (*to be good citizenship*). Adapun ciri-ciri warga negara yang baik yang akan dikembangkan dalam Pendidikan Kewarganegaraan adalah tumbuhnya wawasan dan kesadaran bernegara serta membentuk sikap dan perilaku yang cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan bangsa. Di samping itu juga bagaimana mengupayakan kesadaran siswa akan hak dan kewajibannya, berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, serta bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Serta untuk mengasah kemampuan dan keterampilan siswa sebagai warga negara dalam mengambil prakarsa dan atau turut serta dalam pemecahan masalah sosial-kultural kewarganegaraan di lingkungannya.

Menurut Amri (2013:29) “metode *role-playing* adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan

siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati. Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari”.

Ahmadi dalam (Ananda, 2017) menyatakan “*role-playing* adalah berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu, seperti menghidupkan kembali suasana historis, misalnya mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, di mana siswa menjadi diri atau individu lain dan bersikap seperti perilaku orang yang diperankannya, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari apa yang telah diperankannya.

Selanjutnya menurut Sudjana (2003:199) menyatakan “*role-playing* adalah suatu cara penugasan bahan pelajaran melalui pengembangan dan pernyataan siswa, pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan oleh siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati”.

Roestiyah(2001:90) menjelaskan “metode *role-playing* adalah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak-gerik dan ekspresi wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia, di mana siswa bisa memainkan peranan dalam dramatisasi masalah-masalah sosial atau psikologis”.

Menurut Wahab (2009:65) bermain peran adalah menirukan kenyataan di mana siswa diikutsertakan dalam permainan peran di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial. Sedangkan

Menurut Yamin (2011:65) menyatakan pembelajaran bermain peran merupakan salah satu pembelajaran kreatif dan model baru dalam pemecahan masalah pembelajaran, yang pada dasarnya bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisikan situasi tertentu yang merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar umumnya berupa masalah dalam pembelajaran yang disampaikan melalui peran.. Dipertegas lagi oleh Hamalik (2003:151) “metode *role-playing* adalah suatu jenis teknik simulasi

yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungannya antar insani”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode *role-playing* adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah siswa berada dalam suatu situasi nyata untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep-konsep, terutama hubungan sosial serta siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep dan lebih lama mengingat konsep yang diberikan.

Menurut Sudjana (2003:84) mengatakan petunjuk dalam menggunakan metode bermain peran antara lain 1) Tetapkan terlebih dahulu masalah sosial yang menarik, 2) Ceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita, 3) Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya di depan kelas, 4) Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu bermain peran berlangsung, 5) Beri kesempatan kepada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memerankan perannya, 6) Akhiri bermain peran pada waktu situasi pembicaraan mencapai ketegangan, 7) Akhiri bermain peran dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada dalam permainan, 8) Jangan lupa menilai hasil bermain peran tersebut sebagai bahan pertimbangan.

METODE

Penulis mengambil lokasi penelitian di SDN 003 Bangkinang Kota dengan pertimbangan di SD tersebut mudah dijangkau. Lokasi SD terletak di daerah yang strategis sehingga mendukung dalam pelaksanaan pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 003 Bangkinang Kota, yang berjumlah 31 orang, terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini berkenaan dengan

perbaikan atau peningkatan proses pembelajaran pada suatu kelas. Pendekatan kualitatif digunakan karena prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku yang diamati dari orang-orang atau sumber informasi. Sedangkan untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran dengan pendekatan kualitatif didukung oleh data kuantitatif. Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).

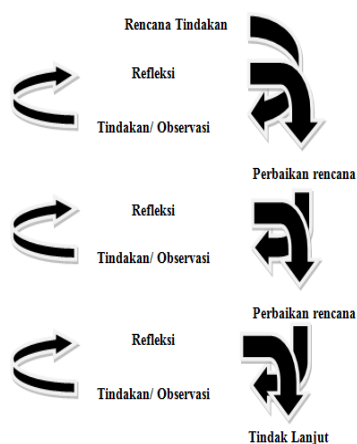
Menurut Arikunto, dkk (2007:58) “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya”. Pendapat ini senada dengan Wardhani, dkk (2007:1.4) “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat”.

Penelitian dilakukan dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas melalui suatu tindakan dalam suatu siklus (Fadhilaturrahmi, 2017a)

Mengingat dalam suatu penelitian tindakan kelas peneliti perlu dibantu oleh pendamping sebagai rekan diskusi bagi peneliti, maka dalam hal ini peneliti meminta bantuan guru kelas sebagai guru praktikan sementara peneliti bertindak sebagai pengamat dalam penelitian, mulai dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, dan revisi selama peneliti melakukan penelitian di SDN SDN 003 Bangkinang Kota. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan melalui tahap-tahap yang umumnya dilaksanakan dalam suatu penelitian tindakan kelas. Sesuai dengan jenisnya, data yang

dibutuhkan penelitian ini adalah data yang kualitatif yaitu data yang tidak bisa diukur atau dinilai dengan angka secara langsung.

Tahap-tahap tersebut biasa disebut dengan siklus, dimana setiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang bersifat spiral tersebut digambarkan oleh Hopkins sebagai berikut.



Gambar 1.1

Spiral Penelitian Tindakan Kelas Hopkins
(Wiriaatmadja 2008: 66)

Kegiatan penelitian dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan, yaitu melaksanakan pembelajaran sesuai rencana pembelajaran yang telah dibuat. Fokus tindakan adalah penerapan metode *role-playing* untuk meningkatkan pembelajaran PKN. Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menjalankan skenario pembelajaran yang telah dirancang dan terdapat dalam RPP.

Data penelitian ini berupa hasil pengamatan dari setiap tindakan penggunaan metode *role-playing* dalam pembelajaran PKN pada siswa kelas II Sekolah Dasar terteliti. Data tersebut berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, pencatatan lapangan, wawancara dan hasil tes.

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif, yakni analisis data dimulai dengan menelaah pengumpulan data sampai seluruh data terkumpul. Data tersebut direduksi berdasarkan masalah yang diteliti, diikuti penyajian data dan terakhir penyimpulan atau verifikasi. Tahap analisis yang demikian dilakukan berulang-ulang begitu data selesai dikumpulkan pada setiap tahap pengumpulan data dalam setiap tindakan.

Analisis data dilakukan terhadap data yang telah direduksi baik data perencanaan, pelaksanaan, maupun data evaluasi. Reduksi data, meliputi pengkategorian dan pengklasifikasian. Semua data yang telah terkumpul diseleksi dan dikelompokkelompokkan sesuai dengan masalah penelitian. Data yang telah diklasifikasikan tersebut kemudian diseleksi mana yang relevan dan mana yang tidak relevan. Data yang relevan selanjutnya dianalisis dan data yang tidak relevan dibuang (Fadhilaturrehmi, 2017b). Analisis data dilakukan dengan cara terpisah-pisah. Hal ini dimaksudkan agar dapat ditemukan berbagai informasi yang spesifik dan terfokus kepada berbagai informasi yang mendukung pembelajaran dan yang menghambat pembelajaran. Dengan demikian pengembangan dan perbaikan atas berbagai kekurangan dapat dilakukan tepat pada aspek yang bersangkutan.

Kriteria keberhasilan setiap tindakan yang dilakukan adalah 75%. Nilai ketuntasan kelas yang diharapkan berdasarkan standar ketuntasan materi di SDN 003 Bangkinang Kota adalah 75%. Hal ini sesuai dengan pendapat Kunandar (2008:428) ”Standar ketuntasan pembelajaran adalah 75%, sedangkan untuk nilai ketuntasan perorangan adalah siswa adalah 70%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas II SD Negeri 003 Bangkinang Kota pada mata pelajaran PKN semester II dengan materi melaksanakan perilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari pada tahun ajaran 2016/2017. Pelaksanaan tindakan peneliti berkolaborasi dengan guru kelas II sekolah tersebut, dalam pembelajaran peneliti bertindak sebagai observer sedangkan guru kelas sebagai pelaksana tindakan. Tahap-tahap pembelajaran setiap tindakan disesuaikan dengan tahap-tahap pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing*.

Dalam pelaksanaan tindakan dibagi atas dua siklus dengan siklus I dua kali pertemuan dan siklus II satu kali pertemuan karena siklus kedua adalah perbaikan dari kekurangan dan kelemahan yang ada pada siklus I. Peneliti menghabiskan waktu dua bulan untuk melaksanakan kedua siklus yang tercatat dari bulan Mei sampai dengan bulan Juni 2017.

Deskripsi pembelajaran untuk melihat keefektifan penggunaan metode *role-playing* sebanyak 2 siklus dan perincian setiap siklus adalah sebagai berikut:

Siklus I

Dari hasil penelitian siklus I diperoleh bahwa penggunaan metode *role-playing* belum terlaksana dengan baik, hal ini dapat terlihat dari hasil pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran dan aktifitas siswa. Di samping itu, masih ada siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan masih kurang memahami materi pembelajaran dengan baik. Ini dapat terlihat ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi pembelajaran, hanya satu atau dua orang siswa yang memberikan respon dengan baik. Dari hasil tes yang dilakukan masih ada juga beberapa orang siswa yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata. Ini dikarenakan juga kemampuan siswa yang berbeda-beda.

Perencanaan yang dibuat pada siklus I belum sesuai dengan yang telah dilaksanakan. Ada beberapa tahap pembelajaran yang belum terlaksana dengan baik, sehingga secara otomatis penggunaan metoda bermain peran pada siklus I ini juga belum terlaksana secara optimal. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan guru kelas II, penyebab belum terlaksananya penggunaan metoda bermain peran pada siklus I ini adalah kurangnya pemahaman siswa tentang bermain peran dan kurangnya arahan dan bimbingan dari guru ketika siswa melakukan bermain peran. Seharusnya guru sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan metoda bermain peran, guru harus dapat menanamkan konsep bermain peran dengan baik, agar siswa paham apa yang akan dilakukannya. Dan guru memberikan arahan dan bimbingan dengan baik karena bermain peran ini merupakan hal yang baru bagi siswa.

Guru seharusnya bisa memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa sehingga dalam pelaksanaan bermain peran siswa benar-benar merasakan kejadian yang sebenarnya, agar siswa dapat menanamkan dalam diri pentingnya memiliki perilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bermain peran ini juga dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotor dari siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data pada siklus I bahwa persentase evaluasi yang direncanakan mencapai 75%, ini dijelaskan dalam BSNP (2006:12) ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0-100%. Kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator adalah 75%. Dari hasil evaluasi siswa pada siklus I ketuntasan diperoleh 66 % berarti ini masih dibawah kriteria yang diharapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus I maka direncanakan

untuk melakukan siklus II dengan tujuan agar siswa lebih antusias dalam pembelajaran dan lebih dapat melakukan bermain peran lebih baik dari yang sebelumnya. Metode *role-playing* bertujuan agar dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa sehingga 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.

Siklus II

Perencanaan yang dibuat pada siklus II telah dapat terlaksana dengan baik. Pelaksanaan pembelajaran telah sistematis dengan perencanaan sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode *role-playing* pada siklus II ini sudah dapat terlaksana dengan baik. Dengan menggunakan metoda bermain peran ini nampak siswa lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran. Terutama ketika siswa diajak melakukan bermain peran, banyak siswa yang antusias untuk mencalonkan diri untuk ikut dalam kegiatan bermain peran. Dapat dilihat siswa lebih bersemangat karena pembelajarannya dianggap menyenangkan. Siswa ikut langsung dalam pembelajaran sehingga keberanian dan keaktifan siswa dapat terpupuk dengan baik. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran PKn ini bukan hanya dapat dilakukan dengan metoda ceramah saja tetapi dapat dengan menggunakan metode yang lain yang dapat mengembangkan aspek afektif dan psikomotor siswa salah satunya adalah dengan metoda bermain peran.

Dalam melaksanakan bermain peran, guru dapat memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa. Sebelum melakukan bermain peran guru telah memberikan penjelasan tentang bermain peran kepada siswa, dan dapat membimbing siswa dengan baik. Pada tahap melakukan diskusi sederhana, guru banyak memberikan kesempatan kepada siswa

untuk melakukan tanya jawab, sehingga dapat menumbuhkan keberanian bagi siswa untuk mengeluarkan pendapatnya atau mengajukan pertanyaan dan merespon pertanyaan dari guru. Dengan adanya keinginan siswa untuk bertanya, merespon pertanyaan dari guru dan mau mencalonkan diri dalam bermain peran berarti telah menunjukkan adanya keterampilan proses afektif dan psikomotor dalam pembelajaran sehingga siswa paham tentang pembelajaran PKn yang sebenarnya. Bagi siswa yang telah ikut bermain peran guru memberikan penghargaan berupa hadiah kepada siswa, sehingga siswa lebih termotivasi untuk ikut dalam bermain peran.

Materi tentang melaksanakan perilaku jujur, disiplin dan senang bekerja dalam kehidupan sehari-hari yang dilakukan dengan menggunakan metode *role-playing* dapat membentuk pribadi siswa sehingga dapat tertanam dalam dirinya, karena siswa kelas rendah mudah mengingat sesuatu dengan mencontoh apa yang dilihat dan dirasakannya. Sehingga siswa diharapkan dapat memiliki sikap yang sesuai dengan yang diharapkan dari pembelajaran PKn yang telah dipelajari siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *role-playing* dalam pembelajaran PKn dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini berarti metode *role-playing* dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran PKn, sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dari hasil analisis penelitian dari siklus II hasil evaluasi yang diperoleh siswa telah mencapai 84,3% (keberhasilan baik) baik perencanaan, pelaksanaan evaluasi proses dan hasil. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus II, sudah terlaksana dengan baik dan guru telah berhasil dalam menggunakan metode

role-playing dalam proses pembelajaran PKN di kelas II SDN 003 Bangkinang Kota.

Dari analisis dan refleksi pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran telah berjalan sesuai yang diharapkan, jadi tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar PKN siswa dengan menggunakan metode *role-playing* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bentuk rencana dilakukan berdasarkan studi lapangan/ refleksi awal dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran metode *role playing*. Selain itu merencanakan media dan alat yang sesuai dengan materi agar siswa dapat termotivasi ketika belajar.
2. Pembelajaran PKN dengan metode *role-playing* adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga dapat mengembangkan afektif dan psikomotor siswa. Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metoda bermain peran terdiri dari 3 tahap yaitu: tahap persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut.
3. Pembelajaran PKN dengan menggunakan metode *role-playing* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 003 Bangkinang Kota. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I yaitu 65,3% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 84,3% hal ini merupakan bukti pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 003 Bangkinang Kota.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah hendaknya dapat memotivasi dan membina guru untuk menggunakan metode *role-playing* dalam pembelajaran di sekolah terutama pada pembelajaran PKN
2. Bagi guru hendaknya metode *role-playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PKN dan sebagai suatu metode yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti lain, yang merasa tertarik dengan metode *role-playing* agar dapat melakukan penelitian dengan menggunakan metode *role-playing* dengan menggunakan materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. (2005). *Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung: Pustaka Setia.
- Amri, Sofan. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Ananda, R. (2014). *ANALISIS IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN: Studi Kasus di Kelas IV SD Islam Ibnu Sina Kabupaten Bandung dan Kelas III SD Laboratorium UPI Cibiru*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ananda, R. (2017). PENERAPAN PENDEKATAN PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SD. *JURNAL SEKOLAH*, 1(2), 66–75.
- Fadhilaturrahmi, F. (2017a). Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi

- Matematik Peserta Didik di Sekolah Dasar. *EDUHUMANIORA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 109–118. <https://doi.org/10.17509/EH.V9I2.7078>
- Fadhilaturrehmi, F. (2017b). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jaring-jaring Balok dan Kubus dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Siswa Kelas IV SDN 005 Air Tawar Barat. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–9.
- Ananda, R. (2018). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(2), 1-12. doi:10.31004/basicedu.v1i2.9
- Arikunto, Suharsimi. dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- BSNP. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Chapin, J.R. and Messick, R.G. (1989). *Elementary Social Studies: A Practical Guide*. New York: Longman.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, Oemar. (2003). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kunandar. (2008). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sanjaya, Wina. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana.(2003). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algesindo
- Wahab, Abdul Aziz.(2009). *Metode dan Model-model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2002). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wardhani, I.G.A.K. dkk. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yamin, H. Martinis. (2011). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- _____. (2008). *Profesionalisasi Guru Dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.

